

Inovasi Produk Pancake sayuran (Veggie Pancakes) untuk Anak-anak

Nurul Azizah Halil¹ Nani Ratnaningsih²

Prodi Pendidikan Teknik Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Email : nurul231ft.2019@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Pancake merupakan dessert yang mempunyai rasa manis dan disukai oleh anak-anak. Kurangnya konsumsi sayuran pada anak-anak membutuhkan inovasi produk pangan berbasis sayuran. Tujuan penelitian: Menemukan resep produk Veggie Pancakes yang tepat, menentukan penyajian dan kemasan terhadap produk Veggie Pancakes, mengetahui tingkat kesukaan masyarakat terhadap produk Veggie Pancakes, menentukan harga jual dan break-even point produk Veggie Pancakes, menganalisis business model canvas (BMC) produk Veggie pancakes. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*), dengan desain 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Pada hasil uji kesukaan menunjukkan bahwa produk Pancake yang diinovasi menjadi Veggie Pancake disukai oleh kalangan masyarakat terutama anak usia dini.

Kata Kunci : pancake, sayuran, dessert, anak-anak.

PENDAHULUAN

Pangan merupakan hal yang sangat penting, mengingat pangan adalah suatu kebutuhan pokok manusia yang hakiki dimana setiap harinya seseorang memerlukan ketersediaan pangan dalam jumlah yang cukup dengan mutu yang layak, aman dikonsumsi dan dengan harga yang terjangkau oleh para masyarakat. Pangan lokal merupakan pangan yang diproduksi serta dikembangkan sesuai dengan potensi dan sumber daya wilayah setempat. Beragam pangan lokal tersebar luas di berbagai wilayah yang ada di Indonesia, misalnya sayur-sayuran seperti jagung, wotol, kentang, garut, ganyong, gembili, gadung, bit,

uwu dan singkong. Bagian tumbuhan yang dapat dibuat menjadi sayur antara lain: daun, batang, bunga, buah muda, akar (umbi akar), sehingga dapat dikatakan bahwa semua bagian tumbuhan dapat dijadikan sayur.

Para ilmuwan dan dokter sangat menganjurkan untuk mengonsumsi makanan dengan beraneka ragam warna, mengonsumsi sayur dan buah dengan berbagai warna sangat penting dalam pola hidup sehat, hal ini disebabkan karena sayuran yang berwarna dapat memberikan berbagai macam vitamin, mineral dan serat yang dapat berfungsi untuk menjaga kesehatan, melindungi tubuh dari penuaan dini, penyakit jantung, menjaga kesehatan mata, serta

gangguan penyakit lainnya. Ada beberapa sayuran buah yang memiliki warna menarik contohnya: wortel, jagung, kentang, tomat, buah bit, dan masih banyak sayuran buah lainnya yang berwarna.

Masyarakat Indonesia umumnya melakukan berbagai upaya untuk menghindari kekurangan gizi terutama selama bulan puasa karena adanya penurunan frekuensi makanan yang masuk ke dalam tubuh. Untuk mengurangi dan menghindari terjadinya kekurangan gizi selama menjalankan ibadah puasa sebaiknya masyarakat dianjurkan untuk mengonsumsi pangan yang mengandung vitamin, mineral, protein dan mengandung gizi yang baik seperti sayuran dan buah-buahan setelah berbuka. Akan tetapi, banyak dari masyarakat di Indonesia ketika berbuka mereka lebih sering mengonsumsi makanan/ minuman manis seperti, kolak pisang, jus buah, berbagai macam dessert, dan patiseri, yang dimana menu- menu tersebut tidak ada sayurannya. Sehingga perlu adanya inovasi produk yang mengandung sayuran ataupun buah, yang dimana nantinya masyarakat dapat memenuhi kembali kebutuhan gizinya setelah berbuka dengan mengonsumsi panganan dengan kombinasi buah dan sayur, serta memiliki rasa yang manis.

Data WHO menunjukkan bahwa kasus anak usia prasekolah underweight di dunia sebesar 15,7% dan pada anak usia prasekolah overweight sebanyak 6,6% (WHO, 2013). Secara nasional, prevalensi berat-kurang pada tahun 2013 adalah 19,6%, terdiri dari 5,7% gizi

buruk dan 13,9% gizi kurang (Balitbang Kemenkes, 2013). Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Tahun 2013 menyatakan bahwa tingkat konsumsi sayur pada anak prasekolah di Indonesia 35 kilogram per kapita per tahun. Angka itu jauh lebih rendah dengan angka konsumsi sayuran yang dianjurkan 75 kilogram per kapita per tahun (Khalimatus Sa'diya, 2016).

Pancake Sayuran/veggie pancakes terinspirasi dari pancake durian, dimana pancake durian merupakan salah satu panganan yang berisikan buah durian dan campuran whipcream dengan ciri khas manis berbentuk segi empat dan kulitnya berwarna-warni. Pancake durian sendiri pertama kali dipelopori oleh warga Medan, Sumatera Utara. Dibuat dari kulit crepe yang diisi dengan vla durian/ daging buah durian. Di kota Medan panganan ini dijadikan sebagai oleh-oleh, akan tetapi kekurangan dari pancake durian ini tidak dapat bertahan lama dalam perjalanan jauh. Selain itu jika dibawa dalam perjalanan jauh akan mengganggu orang lain yang tidak menyukai aroma durian. Pemilihan produk ini sebagai produk yang akan diinovasi karena kita membutuhkan panganan lokal yang berbahan utama sayuran untuk meningkatkan kebutuhan gizi terutama pada saat bulan puasa. Selain itu alasan mengapa memilih pancake sebagai produk inovasi itu dikarenakan pancake merupakan salah satu menu yang sangat digemari masyarakat terutama anak usia dini atau anak usia prasekolah.

METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development). Menurut Amile and Reesnes, metode Research and Development (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk, serta dapat menguji keefektifan dari produk tersebut. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa metode R&D merupakan suatu metode yang bisa menghasilkan produk tertentu serta dapat menyempurnakan produk tersebut sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat, sehingga nantinya dapat menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi pengujian.

Tempat penelitian : Laboratorium Boga dan Laboratorium Kimia, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Waktu Penelitian : waktu penelitian dimulai dari proses penyusunan laporan sampai dengan laporan proyek akhir Boga di selenggarakan, yaitu pada bulan Maret- Mei 2021.

Pada pengembangan produk Veggie Pancakes ini, menerapkan siklus 4D yang terdiri dari : tahap define (Pendefinisian), tahap Design (Perancangan), tahap Develop (Pengembangan), tahap Disseminate (Penyebaran). Berikut merupakan penjabaran dari siklus 4D.

✓ Tahap Define (Pendefinisian).

Tahap ini merupakan studi pendahuluan, baik secara teoritik dan empirik. Contohnya: setelah peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan langkah awal yang diperlukan. Tahap ini peneliti akan melakukan studi literatur, survei lapangan, observasi, wawancara dan lain sebagainya. Tahap ini yang harus dilakukan yaitu mencari 3 (resep acuan) kemudian diuji kepada 5 orang panelis terlatih sehingga nantinya dapat menghasilkan satu produk acuan terpilih yang dapat digunakan untuk melanjutkan ke tahap Design atau pengembangan.

✓ Tahap Design (Perancangan).

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah membuat produk awal prototype atau merancang produk. Ketika sudah melakukan rancangan produk harus divalidasi oleh tim ahli seperti dosen yang bersangkutan dengan bidang studi tersebut, atau orang yang memiliki keahlian dibidang tersebut. Pada tahap ini dibutuhkan 5 (lima) orang panelis terlatih untuk menguji produk. Kemudian dari hasil tahap design tersebut akan menemukan satu produk pengembangan terpilih sehingga ketika memasuki tahap selanjutnya akan ada dua produk yaitu resep acuan terpilih dan resep pengembangan terpilih.

✓ Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini yang perlu dilakukan yaitu membagi dua bagian diantaranya expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi

kelayakan produk yang sudah dirancang, kegiatan ini merupakan perbaikan dari saran-saran yang diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk yang sudah dibuat. Sedangkan, Development Testing merupakan suatu kegiatan uji coba produk yang telah dirancang dengan sasaran objek yang asli. Pada uji coba ini ada beberapa reaksi yang harus diterima diantaranya yaitu: respon, reaksi, komentar dari para penguji. Tahap ini yang akan uji yaitu bagaian teknik penyajian diantaranya: (garnish, plating, dan kemasan) pada produk pengembangan hasil tahap design. Uji validasi terbagi atas 2 bagian yaitu tahap validasi 1 dan validasi 2, apabila produk sudah dapat diterima oleh ketiga penguji maka tahap validasi 2 sudah tidak wajib dilakukan lagi.

✓ Tahap Disseminate (Penyebaran)

Pada tahap ini, yang harus dilakukan yaitu kembali memvalidasi produk yang sudah direvisi pada tahap sebelumnya kemudian diimplementasikan lagi pada sasaran produk asli. Tahap ini berfungsi agar produk dapat diterima, dikonsumsi, dan disebarluaskan. Tahap Disseminate membutuhkan 30 orang panelis tidak terlatih (masyarakat biasa).

Tempat penelitian dilakukan di Kampus, Lingkungan Tempat tinggal, dan Tempat Industri. Waktu Penelitian dimulai dari proses penyusunan laporan sampai dengan Pameran proyek akhir Boga diselenggarakan, yaitu pada bulan Maret - Juni 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari 4 (empat tahap) dan dari berbagai panelis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tahap Define

Tahap define merupakan sebuah tahap yang dilakukan dengan tujuan untuk mencari dan menentukan resep acuan terpilih.

NO	Bahan	011 (R1)	012 (R2)	013 (R3)
	Telur	2 butir	3 butir	1 butir
	Susu Cair	320 ml	500 ml	400 ml
	Tepung Terigu	150 ml	250 gram	50 gram
	Maizena	2 gram	-	-
	Tapioka	1/2 gram	-	-
	Gula Pasir	20 gram	-	-
	Mentega Cair	30 gram	1/2 sdm	1 sdm
	Garam	1/2 sdt	1 sdt	1/2 sdt
	pewarna Makanan	1/2 sdt	1/2 sdt	1/2 sdt
Bahan Isian				
	Buah Mangga	300 gr	500 gram	300 gram
	Whipcream	100 gr	150 gr	100 gr

R1 = Resep Rumahan Bu Hs.

R2 = Buku resep Kue & roti karya, Sucipro & ike K. Hermawan

R3 = Buku 25 resep dessert Popular karya, Ambarini kartohadiprojo,2013

Table 1. Rekapitulasi Data Uji Sensoris Tahap Define

Sifat sensoris	Nilai rerata		
	R1	R2	R3
Bentuk	4.60	3.80	2.60
Ukuran	4.00	3.60	2.80
Warna	4.00	3.80	3.20
Aroma	3.60	3.20	3.60
Rasa	3.80	2.80	2.60

Tekstur	3.60	3.60	2.20
Keseluruhan	4.00	3.60	2.80
Rerata	3.94	3.49	2.83

Tabel 1. menunjukkan nilai rerata ketiga resep acuan yang memiliki perbedaan secara signifikan, nilai yang diperoleh pada resep 1 (R1) Yaitu 3.94, pada resep 2 (R2) 3,49, sedangkan pada resep 3 (R3) memperoleh nilai 2,83. Sehingga dari hasil tabel 1 ini diperoleh 1 resep acuan terpilih yaitu resep 1 (R1).

Tahap Design

Tahap design merupakan tahap kedua setelah define. Tahap ini merupakan suatu tahap dimana ketika produk acuan telah terpilih maka akan digunakan sebagai produk yang akan di kembangkan.

Table 2. Rekapitulasi Data Uji Sensoris Tahap Design

Sifat sensoris	Nilai rerata			
	Resep acuan terpilih	F1	F2	F3
Bentuk	4.17	4.33	4.33	4.33
Ukuran	4.00	3.83	4.00	4.00
Warna	4.67	4.17	4.33	4.17
Aroma	4.17	3.67	4.50	4.33
Rasa	4.33	3.00	4.33	3.67
Tekstur	3.67	3.00	3.83	3.83
Keseluruhan	4.33	3.67	4.50	4.00
Rerata	4.19	3.67	4.26	4.05

Tabel 2. menunjukkan nilai rerata resep acuan dan ketiga resep pengembangan yang

memiliki perbedaan secara signifikan, nilai rerata yang diperoleh pada resep acuan terpilih yaitu 4,19. Kemudian pada resep pengembangan 1 (F1 Wortel) Yaitu 3,67, pada resep 2 (F2 Jagung) 4,26, sedangkan pada resep 3 (F3) memperoleh nilai 4,05. Sehingga dari hasil tabel 2 ini diperoleh 1 resep pengembangan terpilih yaitu resep 2 (F2 Jagung). Resep pengembangan yang menggunakan jagung lebih disukai oleh beberapa orang dibandingkan dengan resep pengembangan yang menggunakan wortel dan bit. Akan tetapi, dilihat dari tabel 2 resep pengembangan yang menggunakan jagung dan bit hasilnya tidak terlalu berbeda secara signifikan.

Tahap Development

Tahap *Develop* bertujuan untuk menentukan teknik penyajian (Garnish, Plating, dan Kemasan) pada produk pengembangan hasil dari tahap design.

Table 3. Rekapitulasi Data Uji Sensoris Tahap Development

Sifat sensoris	Nilai rerata	
	Resep acuan terpilih	Resep pengembangan terpilih
Bentuk	3.67	4.00
Ukuran	3.67	4.00
Warna	4.67	4.67
Aroma	4.33	4.67
Rasa	4.67	5.00
Tekstur	4.33	4.33
Keseluruhan	4.33	4.67
Penyajian	3.33	3.67
Kemasan	3.33	3.67
Rerata	4.04	4.30

Tabel 3. menunjukkan nilai rerata resep acuan dan resep pengembangan yang tidak memiliki perbedaan secara signifikan, total nilai yang diperoleh pada resep acuan terpilih yaitu 36.33, sedangkan pada resep pengembangan

terpilih total nilai yang diperoleh 38.67. Pada Tahap Uji Validasi ini ketiga penguji telah menerima produk, sehingga tidak dilakukan uji validasi tahap 2.

Table 4. Rekapitulasi Data Uji Sensoris Tahap Dessiminate

Sifat sensoris	Produk Acuan		Produk Pengembangan		P Value
Warna	4.60 ±	0.50	4.80 ±	0.41	0.056
Aroma	4.40 ±	0.62	4.70 ±	0.53	0.083
Rasa	4.30 ±	0.70	4.57 ±	0.73	0.315
Tekstur	4.33 ±	0.66	4.63 ±	0.49	0.054
Kemasan	4.53 ±	0.51	4.67 ±	0.48	0.374
Keseluruhan	4.53 ±	0.51	4.63 ±	0.49	0.501

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan atau tidak pada kedua sampel tersebut maka harus dilakukan uji T berpasangan.

Paired Sample T-Test Paired sample T-test atau biasa disebut uji-T sampel berpasangan biasanya digunakan untuk menguji dua buah sampel yang berpasangan, apakah sampel tersebut mempunyai rerata statistik berbeda signifikan atau tidak. Paired sample merupakan sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan yang berbeda, atau mengalami pengukuran yang berbeda.

t. tabel 5% = 0,05 (dua sisi) sehingga jika dilihat pada tabel T-test maka menjadi t 0,025

t (0,025) (29) = 2.045

Tabel 8. Menunjukkan bahwa *t*. Hitung pada setiap paramater lebih kecil dari pada *t*. Tabel

T hitung: -1.989 = 1.989 < 2.045 (*t*.Table)

-1.795 = 1.795 < 2.045 (*t*.Table)

-1.022 = 1.02 < 2.045 (*t*.Table)

-2.009 = 2.009 < 2.045 (*t*.Table)

-.902 = 0,902 < 2.045 (*t*.Table)

-.682 = 0,682 < 2.045 (*t*.Table)

Dari hasil data Uji-T tersebut untuk kedua sampel tidak memiliki perbedaan yang signifikan antara hasil dari parameter sensoris resep acuan dan resep pengembangan.

Uji kesukaan ini menghasilkan data yang dapat disimpulkan bahwa antara sampel acuan dan pengembangan memiliki tingkat kesukaan yang sama, sehingga jika sampel acuan dipasarkan akan mendapatkan perlakuan yang sama dengan sampel acuan terpilih.



gambar 1. Veggie Pancakes (Produk Pengembangan)

PENETAPAN HARGA JUAL

No	Bahan	Jumlah	Harga satuan	Harga Total
1	Telur	1 butir/ 75 gr	Rp. 24.900/ kg	1,000
2	susu cair/bubuk	175 ml	Rp. 44.500/400 gr	3,000
3	tepung terigu	75 gr	Rp. 11.500/ kg	700
4	maizena	1/2 sdm	Rp. 7.500/250 gr	350
5	tapioka	1/4 sdt	Rp. 12.000/500 gr	200
6	gula pasir	10 gr	Rp. 16.500/kg	500
7	Butter	15 gr	Rp. 97.200/340 gr	1,500
8	garam	1/4 sdt	Rp. 5.000/250 gr	100
9	ekstrak jagung	4 sdt	Rp. 18.000/kg	200
Bahan Isian				
11	Jagung	300 gr	Rp. 18.000/kg	5,800
12	Whipping cream	100 gr	Rp. 25.000/150 gr	16,000
13	air es	75 ml	Rp. 3.000/330 ml	500
14	Kemasan	8 buah	Rp. 5.850/10 pcs	3,200
15	Logo	8 buah	Rp. 9.500/24 lembar	5,700
Total Bahan Baku				38,750

gambar 2. PENETAPAN HARGA JUAL

No	Item	Jumlah
1	Food Cost (16 porsi)	38,750
2	Labor cost 5% dari food cost	1,938
3	Overhead cost 5% dari food cost	1,938
TOTAL COST		42,626
Profit 10% dari total cost		4,263
Total harga		46,889
Harga/porsi		2,930
PPN & service 5%		195
Harga yang harus dibayar perporisi		3,125/3,500

BEP (Break Event Point)

Harga Variabel = 2,422 = Rp.50.000 : (2,422 : 3,500)

Harga Penjualan = 3,500 = Rp.50.000 : 0.692

Margin produk = 3,500 – 2,422 = Rp 72,254
 = 1,078

BEP Unit = Modal : Margin
 = Rp. 50.000 : 1,078
 = 46 unit

BEP Rupiah =Modal: (Harga Variabel :margin)

Dari perhitungan diatas produk Veggie Pancakes harus terjual sebanyak 86 unit agar mendapatkan omset sebesar Rp. 61,958. Sehingga dapat mencapai titik kembali modal atau titik impas.

BMC (Bussines Model Canvas)

Key Partners <ul style="list-style-type: none"> - Toko Buah & Sayur jln. Cempaka. - Pemasok kemasan (unique_seller) - Stiker (Klick Dokument Solution) 	Key Activities <ul style="list-style-type: none"> - Produksi - Promosi - Pendistribusian - Inovasi Produk 	Value Proposition <ul style="list-style-type: none"> - Menjual aneka Pancake sayuran - Pelayanan yang baik,ramah,dan sopan. - Kemasan yang menarik. - Memiliki berbagai varian topping, sesuai selera konsumen. 	Customer Relationship <ul style="list-style-type: none"> - Diskon & Promo jumat berkah - Kualitas produk terbaik 	Customer Segment: <ul style="list-style-type: none"> - Anak-anak - Remaja - Orang dewasa - Seluruh masyarakat sekitar.
	Key Resources <ul style="list-style-type: none"> - Bahan Baku produk - Web penjualan online. - Alat Produksi - Modal Usaha 		Channels <ul style="list-style-type: none"> - Offline: Banner - Online: Sosial media, leaflet (online) 	
Cost Structure: <ul style="list-style-type: none"> - Biaya pembelian Bahan Veggie pancakes - Biaya Promosi - Biaya Pengantaran - Biaya pembelian buku Penjualan 			Revenue Streams: <ul style="list-style-type: none"> - Keuntungan dari penjualan Veggie Pancakes dengan berbagai topping. - Keuntungan dari jum'at berkah (orang lain akan lebih mengenall produk) 	

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pancake yang diinovasi menjadi produk veggie Pancake dengan isian sayuran (jagung) dapat diterima baik oleh para konsumen terutama anak usia dini. Kemudian pada tahap uji kesukaan yang dilakukan kepada 30 orang panelis tidak terlatih menunjukkan hasil tidak ada perbedaan yang signifikan antara produk acuan terpilih dan produk pengembangan terpilih.

Pengemasan serta penyajian yang digunakan untuk produk veggie pancake jauh lebih disukai oleh masyarakat dan anak-anak karena penyajiannya diberi tambahan topping coklat, dan dikemas menggunakan mika mooncake, sehingga menarik perhatian para konsumen.

SARAN

perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang kandungan gizi dari veggie pancake, dan perlu adanya pengujian untuk mengetahui apakah produk ini aman untuk penderita diabetes.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penyusunan artikel ini, terutama kepada pihak industri, Dosen Prodi Pendidikan Tata Boga, serta tema-teman yang sudah berpartisipasi dalam melakukan pengisian data uji kesukaan, sehingga Artikel ini dapat terselesaikan dengan baik serta dapat di Informasikan kepada pihak yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Septiawan, A. A. (2013). *Pengaruh Lama Perendaman San Perebusan Tekanan Tinggi Terhadap Kualitas Fisik Kimia Marning Jagung*. 1(April), 9–18.

Welli, Y. (2011). Inovasi Teknologi Produk Pangan Lokal Untuk Percepatan Ketahanan Pangan. *Universitas Terbuka*, 1–8. <http://repository.ut.ac.id/2360/1/fmipa201120.pdf>

Meiliandari, N., & Mulyatiningsih, E. (2016). *Kue marija (madusari jagung) sebagai inovasi makanan tradisional sehat berbasis pangan lokal*.

Zahrulianingdyah, A. (2018). Kuliner Sebagai Pendukung Industri Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal. *Teknobuga*, 6(1), 1–9.

Widyasanti, A., & Nurjanah, S. (2018). Pengaruh Lama Perebusan Jagung (*Zea mays*. L) dengan Penambahan Konsentrasi CaCO₃ pada Emping Jagung. *Jurnal Teknologi Dan Industri Pertanian Indonesia*, 10(1), 7–15. <https://doi.org/10.17969/jtupi.v10i1.9931>

Widani, N. L. (2019). Penyuluhan Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur pada Remaja di Sos Desataruna Jakarta. *Patria*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.24167/patria.v1i1.1779>

Zuhana, N., Fitriyani, F., & ... (2021). Hubungan Pelaksanaan Perilaku Sehat Dengan Status Gizi Sebagai Upaya Deteksi Masalah Gizi Pada Anak Usia Dini. *Proceeding of The ...*, 1, 678–683. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/1464%0Ahttp://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/download/1464/1431>

Ariani, M. (2014). Analisis Konsumsi Pangan Tingkat Masyarakat Mendukung Pencapaian Diversifikasi Pangan. *Gizi Indonesia*, 33(1), 20–28. <https://doi.org/10.36457/gizindo.v33i1.84>

Kholifah, *Inovasi Pendidikan*, vol. 1. 2021.

Munarto, R., Permata, E., & Salsabilla, R. (2014). *E-5 E-6*. 5–12.

- Hidayati, D., Suyatno, Aruben, R., & Pradigdo, S. F. (2017). Faktor Risiko Kurang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus-Kontrol Pada Siswa SDN Sendangmulyo 03 Semarang Tahun 2017). *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 5(4), 638–647.
- Amalia, R. R., Lestari, E., & Safitri, N. E. (2021). Pemanfaatan jagung (*Zea mays*) sebagai bahan tambahan dalam pembuatan permen Jelly. *Teknologi Pangan : Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah Teknologi Pertanian*, 12(1), 123–130. <https://doi.org/10.35891/tp.v12i1.2163>
- Rahmad, A. H. Al, & Almunadia, A. (2017). Pemanfaatan Media Flipchart Dalam Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Konsumsi Sayur Dan Buah. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 17(3), 140–146. <https://doi.org/10.24815/jks.v17i3.9062>
- Rizqiyati, H. (2020). Peningkatan Nilai Ekonomi Jagung dengan Diversifikasi Olahan Pangan Berbasis Jagung di Kecamatan Lebaksiu Kabupaten Tegal. *Seminar Nasional Kolaborasi Pengabdian ...*, 394–397. <http://www.proceedings.undip.ac.id/index.php/semnasppm2019/article/download/144/159>
- Luak, K., & Kota, K. L. (2021). 1) , 2)* , 3). 5(2), 230–235.
- Herman, H., Citrakesumasari, C., Hidayanti, H., Jafar, N., & Virani, D. (2020). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Leaflet Kemenkes Terhadap Perilaku Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Remaja Di Sma Negeri 10 Makassar. *Jurnal Gizi Masyarakat Indonesia: The Journal of Indonesian Community Nutrition*, 9(1), 39–50. <https://doi.org/10.30597/jgmi.v9i1.10157>
- Nurhayati, Asmawati, Ihromi, S., Marianah, & Saputrayadi, A. (2020). Penyuluhan Gizi Dan Pelatihan Pengolahan Produk Berbasis Jagung Sebagai Upaya Meminimalisir Stunting Di Desa Labuapi Kabupaten Lombok Barat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(5), 8–10. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>
- Rizka, F., & Ahmad, S. (2014). Kebiasaan Makan Sayur dan Buah Ibu Saat Kehamilan Kaitannya Dengan Konsumsi Sayur dan Buah Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 9(2), 133–138.
- Israeli, I., Novitasari, A., & Wulandari, S. (2020). Bermain Vegetable Eating Motivation (Vem) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 879–890. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.734>
- Ariyana, M. D., Handayani, B. R., Amaro, M., Rahayu, T. I., Widyastuti, S., & Nazaruddin. (2021). Sosialisasi Pangan Fungsional Melalui Pelatihan Pembuatan Yoghurt Jagung Di Ukm Sasak Maiq. *Prosiding PEPADU*, 3(November), 2013–2015.
- Hidayani, T. R., Siregar, E. S. P., Iftari, W., Yuniarti, T., & Rusmar, I. (2019). Pembuatan Film Layak Makan Pelapis Pancake Durian Dari Pati Biji Durian (*Durio Zibethinus L .*) Dengan Penambahan Minyak Peppermint Sebagai Antimikroba. *Ready Star*, 2(1), 51–57.
- Lidyasuwanti, A. (2017). Pengaruh Kemasan, Brand Image Dan Brand Trust Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Produk Pancake Durian Sharie Radjanya Di Kota Mataram. *Jmm Unram - Master of Management Journal*, 6(2), 1–17. <https://doi.org/10.29303/jmm.v6i2.105>