

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA *GAME* EDUKATIF
DAN *BOOKLET* DALAM PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR TENTANG GIZI SEIMBANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan

Disusun oleh:

Arya Muhammad Avrisya

2106818

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
KAMPUS UPI DI SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA *GAME* EDUKATIF
DAN *BOOKLET* DALAM PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR TENTANG GIZI
SEIMBANG**

Oleh
Arya Muhammad Avriska
2106818

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Keperawatan UPI Kampus di Sumedang

© Arya Muhammad Avriska 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA *GAME* EDUKATIF DAN
BOOKLET DALAM PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP
PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR TENTANG GIZI SEIMBANG**

Disusun Oleh:

Arya Muhammad Avriska

2106818

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 10 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama



Dedah Ningrum, M.K.M

NIP : 197101081993032002

Penguji



Popi Sopiah, S.Kp., M.Biomed

NIP : 197810072006042011

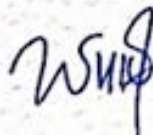
Pembimbing Pendamping



Delli Yuliana Rahmat, M.Kep., Ners

NIP : 920200119840715201

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Sri Wulan Lindasari, M.Kep., Ners

NIP : 920200119800831201

Ketua Program Studi S1 Keperawatan

ABSTRAK

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MEDIA *GAME* EDUKATIF DAN *BOOKLET* DALAM PENDIDIKAN KESEHATAN TERHADAP PENGETAHUAN ANAK SEKOLAH DASAR TENTANG GIZI SEIMBANG

Arya Muhammad Avrisya

Email: muhammadarya227@upi.edu

Program Studi S1 Keperawatan
Univeritas Pendidikan Indonesia
Kampus di Sumedang

Latar belakang. Status gizi anak sekolah dasar masih menjadi permasalahan di Indonesia, baik dalam bentuk gizi kurang maupun gizi berlebih. Data Riset Kesehatan Dasar tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi anak dengan status gizi kurang dan obesitas masih tinggi. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap permasalahan ini adalah kurangnya pengetahuan anak mengenai gizi seimbang. Oleh karena itu, upaya peningkatan pengetahuan gizi dapat dilakukan melalui pendidikan kesehatan dengan media pembelajaran yang menarik dan efektif. **Tujuan penelitian.** Untuk mengetahui perbandingan efektivitas penggunaan media *game* edukatif dan *booklet* mengenai gizi seimbang. **Metode.** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *two-group pretest-posttest* menggunakan pendekatan *pre-experimental design*. Sampel penelitian sebanyak 68 siswa kelas 5 dan 6 di SDN Sukaraja 2 Sumedang yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan perhitungan menggunakan rumus *Slovin* pada tingkat kesalahan 10%. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner tertutup yang telah tervalidasi dan reliabel (*Cronbach's Alpha* = 0,967) untuk menilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media *game* edukatif dan media *booklet*. **Hasil.** Penelitian menunjukkan bahwa baik media *game* edukatif maupun media *booklet* efektif meningkatkan pengetahuan siswa, namun media *booklet* lebih efektif. Uji *Wilcoxon* menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok ($p < 0,001$), sedangkan uji *Mann-Whitney U* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok media *game* edukatif dan *booklet* ($p = 0,002$). **Kesimpulan.** Media *booklet* dinilai lebih efektif karena menyajikan informasi secara terstruktur dan mendukung pembelajaran mandiri, sementara media *game* memberikan pengalaman belajar yang interaktif.

Kata kunci: anak-anak, booklet, game, gizi seimbang, pendidikan kesehatan

ABSTRACT

COMPARISON OF THE EFFECTIVENESS OF EDUCATIONAL GAMES AND BOOKLETS IN HEALTH EDUCATION ON THE KNOWLEDGE OF ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN ABOUT BALANCED NUTRITION

Arya Muhammad Avrisya

Email: muhammadarya227@upi.edu

Bachelor of Nursing Program

Indonesia University of Education

Sumedang Campus

Background. The nutritional status of elementary school children remains a problem in Indonesia, both in terms of malnutrition and overnutrition. Data from the 2018 Basic Health Research shows that the prevalence of children with malnutrition and obesity remains high. One factor contributing to this problem is children's lack of knowledge about balanced nutrition. Therefore, efforts to improve nutritional knowledge can be carried out through health education using engaging and effective learning materials. **Research Objective.** To determine the comparison of the effectiveness of using educational games and booklets on balanced nutrition. **Method.** This study is a quantitative study with a two-group pretest-posttest design using a pre-experimental design approach. The study sample consisted of 68 fifth and sixth grade students at SDN Sukaraja 2 Sumedang, selected using cluster random sampling, with calculations using the Slovin formula at a 10% error rate. The instrument used was a validated and reliable closed-ended questionnaire (Cronbach's Alpha = 0.967) to assess students' knowledge before and after the intervention using educational games and booklets. **Results.** The results showed that both educational games and booklets were effective in improving students' knowledge, but booklets were more effective. The Wilcoxon test showed a significant difference between pre-test and post-test scores in both groups ($p < 0.001$), while the Mann-Whitney U test showed a significant difference between the educational game and booklet groups ($p = 0.002$). **Conclusion.** Booklets were deemed more effective because they present information in a structured manner and support independent learning, while games provide an interactive learning experience.

Keywords: balanced nutrition, booklets, children, games, health education

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Umum.....	7
1.3.2 Tujuan Khusus.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademik	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.4.3 Manfaat Pengembangan	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Konsep Pendidikan Kesehatan	9
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kesehatan	9
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Pendidikan Kesehatan	9
2.1.3 Sasaran Pendidikan Kesehatan.....	10
2.1.4 Media atau Alat Bantu Pembelajaran Dalam Pendidikan Kesehatan..	11
2.1.5 Media <i>Game</i> Edukatif	11
2.1.6 Media <i>Booklet</i>	12
2.2 Konsep Pengetahuan.....	13
2.2.1 Pengertian Pengetahuan	13
2.2.2 Tingkat Pengetahuan	13
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	14

2.2.4 Kriteria Tingkat Pengetahuan.....	15
2.2.5 Penyebab Kurang Pengetahuan.....	15
2.3 Konsep Anak.....	15
2.3.1 Anak Usia Sekolah.....	15
2.3.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah	16
2.3.3 Tahap Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah.....	16
2.4 Konsep Gizi Seimbang	17
2.4.1 Definisi Gizi Seimbang	17
2.4.2 Prinsip/Pilar Gizi Seimbang.....	18
2.4.3 Pesan Gizi Seimbang untuk Anak Sekolah	20
2.4.4 Kebutuhan Gizi pada Anak Sekolah	23
2.4.5 Kecukupan Gizi pada Anak Sekolah.....	24
2.5 Teori <i>Health Promotion Model</i> (HPM)	27
2.5.1 Pengertian.....	27
2.5.2 Komponen <i>Health Promotion Model</i> (HPM).....	27
2.6 Penelitian Terdahulu	29
2.7 Kerangka Teori	31
2.8 Kerangka Konsep	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Desain Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel.....	36
3.2.1 Populasi	36
3.2.2 Sampel.....	36
3.3 Variabel Penelitian.....	38
3.3.1 Variabel Independen.....	38
3.3.2 Variabel Dependen	38
3.4 Definisi Operasional	39
3.5 Lokasi dan Waktu	40
3.6 Instrumen Penelitian	40
3.6.1 Pendidikan Kesehatan	40
3.6.2 Pengetahuan	40
3.6.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	41
3.7 Hipotesis	42
3.8 Pengumpulan Data.....	43

3.8.1 Metode Pengumpulan Data	43
3.8.2 Langkah Pengumpulan Data	43
3.9 Pengolahan dan Analisis Data	45
3.9.1 Pengolahan Data.....	45
3.9.2 Analisis Data	45
3.10 Etika Penelitian.....	47
3.11 Jadwal Penelitian	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil.....	50
4.1.1 Gambaran Tempat Penelitian	50
4.1.2 Karakteristik Responden (Usia, Kelas, Jenis Kelamin)	50
4.1.3 Distribusi Frekuensi	51
4.1.4 Uji Normalitas	52
4.1.5 Analisis Bivariat.....	53
4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Karakteristik Responden	54
4.2.2 Intervensi Media <i>Game</i> Edukatif	55
4.2.3 Intervensi Media <i>Booklet</i>	57
4.2.4 Perbandingan Media <i>Game</i> Edukatif dan Media <i>Booklet</i>	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	60
5.2.1 Teoritis.....	60
5.2.2 Praktis.....	61
5.3 Keterbatasan Penelitian	61
5.4 Implikasi	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel AKG. Angka kecukupan energi, protein, lemak, karbohidrat, serat dan air yang dianjurkan untuk anak usia sekolah dasar (per orang per hari)	25
Tabel 2. 2. Tabel AKG. Angka kecukupan vitamin yang dianjurkan untuk anak usia sekolah dasar (per orang per hari)	25
Tabel 2. 3. Tabel AKG. Angka kecukupan mineral yang dianjurkan untuk anak usia sekolah dasar (per orang per hari)	26
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian	35
Tabel 3. 2 Perhitungan Sampel.....	37
Tabel 3. 3 Definisi Operasional.....	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Kuesioner.....	41
Tabel 3. 5 Kategori Persentase	46
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi <i>N-Gain</i>	47
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Media <i>Game</i> Edukatif.....	50
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Media <i>Booklet</i>	51
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Media <i>Game</i> Edukatif.....	51
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Media <i>Booklet</i>	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk</i>	52
Tabel 4. 6 Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Intervensi dengan Media <i>Game</i> Edukatif dan Media <i>Booklet</i> mengenai Gizi Seimbang pada Anak Sekolah (n = 34).....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori	31
Gambar 2.2 Kerangka Konsep	33

DAFTAR SINGKATAN

TB/U	: Tinggi Badan Umur
BB/U	: Berat Badan Umur
IMT/U	: Indeks Massa Tubuh Umur
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
TTS	: Teka-teki Silang
AKG	: Angka Kecukupan Gizi
HPM	: <i>Health Promotion Model</i>
JASP	: <i>Jeffrey's Amazing Statistics Program</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar <i>Informed Consent</i>	70
Lampiran 2. Lembar <i>Ethical Clearance</i>	73
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	74
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	79
Lampiran 5. Hasil Analisis Data	81
Lampiran 6. Satuan Acara Pendidikan Kesehatan (SAP)	88
Lampiran 7. Lembar Persuratan	101
Lampiran 8. Lembar Bimbingan	107
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	112
Lampiran 10. Media <i>Game</i> Edukatif dan <i>Booklet</i>	115
Lampiran 11. Hasil Uji Plagiarisme	143

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373–4386. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1635>
- Almira, R., Melani, V., Angkasa, D., & Dewanti, L. P. (2022). Pengaruh Media Nutriotion Bingo Terhadap Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Serta Keanekaragaman Pangan Pada Anak Usia 10-12 Tahun di Jakarta Timur. *Journal of Nutrition College*, 11, 310–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jnc.v11i4.32915>
- Alpin, Salma, W. O., & Tosepu, R. (2021). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kejadian Gizi Buruk Pada Balita Dimasa Pandemi Covid-19 di Wilayah Kerja Puskesmas Tawanga Kabupaten Konawe Provinsi Sulawesi Tenggara*. <https://stikes-nhm.e-journal.id/OBJ/index>
- Angely, C., Nugroho, K. P. A., & Agustina, V. (2021). Gambaran Pola Asuh Anak Obesitas Usia 5–12 Tahun di SD Negeri 09 Rangkang, Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. *Jurnal Sains Dan Kesehatan*, 3(6), 816–825. <https://doi.org/10.25026/jsk.v3i6.679>
- Anis, Y., Mukti, A. B., & Mulyani, S. (2023). *Pelatihan Pemrograman Scratch Bagi Guru-Guru SD Islam Al Madina Semarang*. 6. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/>
- Apriyana, N., & Herlina, K. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Azzizah, S., Kurniawan, A., Paramita, F., & Katmawanti, S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, 2(1), 264–282. <https://doi.org/10.59680/medika.v2i1.932>
- Bang, K., Chae, S., Hyun, M., Nam, H. K., Kim, J., & Park, K. (2012). The mediating effects of perceived parental teasing on relations of body mass index to depression and self-perception of physical appearance and global self-worth in children. *Journal of Advanced Nursing*, 68(12), 2646–2653. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2012.05963.x>
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi
- Damayanti, D. P., Sukaesih, N. S., & Inriyana, R. (2024). Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan Escape Room melalui Platform Genial.ly dalam Meningkatkan Literasi

- Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 15. <https://doi.org/10.33846/sf15133>
- Diyantini, N. K., Yanti, N. L. P., & Lismawati, S. M. (2015). Hubungan Karakteristik Dan Kepribadian Anak Dengan Kejadian Bullying Pada Siswa Kelas V Di SD “X” Di Kabupaten Badung. *COPING Ners Journal*.
- Edelman, C., & Kudzma, E. C. (2021). *Health Promotion Throughout the Life Span - E-Book* (C. Edelman & E. C. Kudzma, Eds.; Tenth Edition). Elsevier Health Sciences.
- Fitriana, V., Cahyanti, L., Yuliana, A. R., Holifah, Y. H., Cahyaningrum, Z., & Rusmiyati, E. (2022). Pengetahuan Gizi Seimbang Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar. *JABI: Jurnal Abdimas Bhakti Indonesia*, 3(2).
- Hake, R. R. (n.d.). *Analyzing Change/Gain Scores*. <http://lists.asu.edu/cgi-bin/wa?A2=ind9903&L=aera-d&P=R6855>
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. In *JNSI: Journal of Natural Science and Integration* (Vol. 2, Issue 1).
- Hardinsyah, & Supariasa, I. D. N. (2016). *Ilmu Gizi: Teori & Aplikasi* (Hardinsyah & I. D. N. Supariasa, Eds.). Buku Kedokteran EGC.
- Indraswari, S. (2019). *Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Poster dan Kartu Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Anak Tentang Gizi Seimbang di SDN Ploso 1-172 Surabaya*.
- Islam, M., MB, A. R., Yusuf, K., Masithah, St., & Syafruddin, S. (2024). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Leaflet dan Video Kementerian Kesehatan terhadap Pengetahuan tentang Isi Piringku pada Anak Usia Sekolah di SDN 21 Sanggalea Kabupaten Maros. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 8(1), 113–117. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v8i1.1142>
- Kartini, T. D., Manjilala, & Yuniawati, S. E. (2019). *Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan dan Praktik Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar*. 26.
- Kemenkes. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014*.
- Kemenkes. (2017). *Berita Negara Republik Indonesia*. www.peraturan.go.id
- Kemenkes. (2019). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019*. www.peraturan.go.id
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Lina, H. P. (2016). *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Siswa Di SDN 42 Korong Gadang Kecamatan Kuranji Padang*.

- Lisdiana. (2017). *Waspada terhadap Kelebihan dan Kekurangan Gizi*.
- Lutfia, D. (2017). *Pengaruh Outbound Terhadap Kecerdasan Moral Anak Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/rapun.v5i2.6627>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif* (A. Q. Habib, Ed.). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Madinah, S., Farhat, H. Y., & Hariati, N. W. (2024). Pengaruh Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang. *Jurnal Riset Pangan Dan Gizi (JR-Panzi)*, 6(1), 2024. <https://doi.org/https://doi.org/10.31964/jr-panzi.v6i1.176>
- Mahmudah, U. (2019). *Pengaruh media teka-teki silang terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar*.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, 1–24.
- Maulana, R., Julianto, M. F., Iqbal, M., & Putri, D. (2025). Belajar Sambil Bermain: Membuat Game Interaktif Dengan Scratch Pada Rumah Pintar Punggur Cerdas. *Indonesian Community Service Journal of Computer Science (IndoComs)*, 2(1), 1–3. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v6i2.2>
- Moehji. (2017). *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Bumi Aksara.
- Moudy, J., & Syakurah, R. A. (2020). Pengetahuan terkait Usaha Pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) di Indonesia Info Artikel. *Higeia Journal of Public Health Research And Development*. <https://doi.org/10.15294/higeia/v4i3/37844>
- Nabilah, A. P., Laily Alindra, A., Nurhikmah, I., Fauziyah, N. N., Herlina, P., Febriyanti, R., & Prayoga, R. (2024). Penggunaan Media Scratch Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12694>
- Nasution, A., & Nasution, A. S. (2020). Nutrition Puzzles as an Effort to Promote Balanced Nutrition Behavior in Students. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 16(1), 89–99. <https://doi.org/10.30597/mkmi.v16i1.8606>
- Natsir, R. M. (2022). *Penyuluhan Tentang Pentingnya Pemeriksaan Golongan Darah Dengan Media Booklet di SD Negeri 1 Passo*. 6(1).
- Natsir, R. M., Hasan, M., & Aipassa, F. (2021). *Edukasi Alat Pelindung Diri Saat Dispensing Obat Sebagai Upaya Pencegahan Virus Melalui Pembagian Booklet*. 4(3).
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>

- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurahmadi, R., & Dalimunthe, N. K. (2024). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Pop-Up Book Terhadap Pengetahuan Gizi dan Kebiasaan Makan Pagi Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Tiuh Memon. 13, 210–219. <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/>
- Nurdzulqaidah, R., Kedokteran Universitas Islam Bandung, F., Hariang Banga No, J., Barat, J., & Pradananta, K. (2016). Hubungan Pengetahuan Gizi Seimbang dengan Perilaku Gizi Seimbang Mahasiswa Tingkat 4 Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung. *Prosiding Pendidikan Dokter*.
- Pender, N. J. ., Murdaugh, C. L. ., & Parsons, M. Ann. (2015). *Health Promotion in Nursing Practice*. Pearson.
- Permadi, M. R., Ayu, I., Adnyani, M., & Astari, R. (2021). Pengaruh Media Booklet terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP dalam Memilih Jajanan Sehat. *Gorontalo Journal of Nutrition Dietetic*, 1(1), 2021.
- Purwaningsih, L., Isyti'aroh, & Widyastuti, W. (2021). Pendidikan Kesehatan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Personal Hygiene Menstruasi Pada Remaja. *Seminar Nasional Kesehatan*, 2021.
- Putri, V. H., Sitoayu, L., & Ronitawati, P. (2021). Pengaruh Media AR Book Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Pada Anak Usia Sekolah. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 6(2), 118. <https://doi.org/10.30867/action.v6i2.380>
- Putri, V. S., & Marina, M. (2018). Hubungan Pola Makan Dan Durasi Tidur Dengan Kejadian Obesitas Pada Anak Usia 6-7 Tahun Di Sd Unggul Sakti Kota Jambi. *Jurnal Endurance*, 3(3), 603. <https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.2913>
- Rhifky Wayahdi, M., & Ruziq, F. (2024). Pengenalan Dasar Pemrograman dengan Scratch untuk Anak Sekolah Dasar di Sanggar Keadilan SMH-Indonesia. *JIPITI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–7. <https://jipiti.technolabs.co.id/index.php/pkm/index>
- Rinaldi, M. S. (2019). *Tingkat Kemampuan Motorik Siswa Kelas Atas Di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates Tahun 2018/2019*.
- Ritonga, F. H., & Aufa, A. (2023). Pengaruh media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 382. <https://doi.org/10.29210/1202323056>
- Roedavan, R., Siradj, Y., & Stefany, S. (2023). Educational Game Scenario Model Based On Imperative Game Goal Typology. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 8(1), 18–23. <https://doi.org/10.21512/jggag.v8i1.9497>

- Saddiyah, R. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan terhadap Persiapan Menghadapi Menarche pada Siswa SD 060963 Tahun 2020. *Jurkemas: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1). <https://journal.physan.id/index.php/jkm>
- Safitri, N. R. D., & Fitranti, D. Y. (2016). Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Ceramah Dan Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Remaja Overweight. *Journal of Nutrition College*, 5, 374–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jnc.v5i4.16438>
- Safitri, R., & Faridi, A. (2024). Efektivitas Media Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Jajanan Sehat. *Jurnal Pustaka Padi*, 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.55382/jurnalpustakapadi.v3i3.830>
- Sahid, N. W., Prihaswati, M., & Mawarsari, V. D. (2024). Persepsi Siswa dan Guru SMP Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 15(1), 125–138.
- Saputri, I. N., Kintani, P. A., Nabilasari, I., Henny Kurniasari, N., Widodo, Y., & Aprianti, K. (2024). Penerapan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Web Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak. *Jurnal Kesehatan Gigi Dan Mulut (JKGM)*, 6(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36086/jkgm.v6i1.2153>
- Saraswati, I. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Edukasi Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7212779>
- Sari, R. P., & Agustin, K. (2023). Analisis Hubungan Status Gizi Dengan Kejadian Penyakit Infeksi Pada Anak Balita di Posyandu Wilayah Puskesmas Colomadu I. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 14(1), 171–178.
- Sari, W. P., & Sulistyoningsih, H. (2023). Efektivitas Media Booklet Terhadap Pengetahuan dan Sikap Ibu Balita Tentang Pemberian Makanan Bayi dan Anak. *Jurnal Kesehatan Bidkesmas*, 14, 64–68.
- Şenol, Y., & Şenol, F. B. (2023). Health Promotion in Preschool Children. *Children*, 10(8). <https://doi.org/10.3390/children10081385>
- Silvani, I., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Booklet dan Video Animasi tentang Sayur Buah Terhadap Pengetahuan Remaja SMP IT Bina Insani. *Jurnal Untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS) e-ISSN*, 6(2), 2715–2748. <https://doi.org/https://doi.org/10.52643/jukmas.v6i2.2143>
- Soetjningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Prenada Media.
- Soraya, D., Sukandar, D., & Sinaga, T. (2017). Hubungan Pengetahuan Gizi, Tingkat Kecukupan Zat Gizi, Dan Aktivitas Fisik Dengan Status Gizi Pada Guru SMP. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, 6(1), 1858–4942.

- Srimiati, M., Istianah, I., Awwaliya, N., Ambarwati, T., Nur Aulia, A., Tabitha, M., Aprilia, M., & Janeta, J. (2025). Edukasi Pola Makan Gizi Seimbang Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Di Smk Sahid Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Kesehatan Dan Kedokteran*, 1(2), 2025.
- Sugiyono. (2014). Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D. *Ke-19, Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono, S. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D. *Bandung: Cv. Alfabeta*.
- Survei Kesehatan Indonesia. (2023). *Survei Kesehatan Indonesia (SKI) Dalam Angka*.
- Sutrisno, & Sinanto, R. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Lembar Balik sebagai Media Promosi Kesehatan : Tinjauan Sistematis. *Jurnal Kesehatan Terpadu (Integrated Health Journal*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.32695/jkt.v13i1.129>
- Tirtawidi, A. (2018). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Masyarakat Dengan Perilaku Masyarakat Dalam Manajemen Stres di Dukuh Tengah Desa Nambangrejo Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo*.
- Tsania, N., Rahmat, M., Priawantiputri, W., & Fauziah, R. N. (2023). Efektivitas Edukasi Gizi Menggunakan Media Flashcard dan Powerpoint Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Dan Dietetik*, 2(2), 22–30. <https://doi.org/10.34011/jgd.v2i2.1800>
- Ulfa Tanjung, N., Nofianti Nazara, E., Sumatera Utara, N., Studi Kesehatan Masyarakat, P., Kesehatan Masyarakat, F., & Kesehatan Sumatera Utara Abstrak, I. (2020). Hubungan Asupan Gizi Makro dan Riwayat Infeksi Dengan Malnutrisi Pada Balita di Puskesmas Lotu Macronutrients Intake and Infectious Disease Associated With Malnutrition in Toddler. In *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* (Vol. 15).
- Wandini, R. R., Fakultas, D., Tarbiyah, I., Uin, K., & Utara, S. (2016). *Media Pembelajaran Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. VI(1).
- World Health Organization. (2025, May 7). *Obesity and overweight*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>
- Yuliarsih, T., Santosa, S., & Mutiansi, D. (2024). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar, pada Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 328–346. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15770>
- Zhamita, N. E., Mansur, H., & Rosmalawati, N. W. D. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Infeksi Menular Seksual (IMS) Di SMAS Diponegoro Tumpang Kabupaten Malang. *Midwifery Care Journal*, 4(4), 151–157. <https://doi.org/10.31983/micajo.v4i4.10067>