

Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Siswa**Arief Fardiansyah¹ Sulis Diana² Dlia Ustratul Khoiriyah³**^{1,3} Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto² Program Magister Kesehatan Masyarakat, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit MojokertoEmail: dliausratul2210@gmail.com**ABSTRACT**

Nutritional problems among school-age children remained an important public health issue, characterized by the presence of both undernutrition and overnutrition, which could affect children's health and development. Low knowledge of balanced nutrition was one of the factors influencing students' eating behavior. Therefore, nutrition education using educational game-based media was needed to effectively improve students' understanding. This study used a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group approach. The study population consisted of 93 students in grades IV, V, and VI at SDN Pulorejo 2, with a sample of 48 students selected using stratified proportionate random sampling. The sample was divided into two groups: the smart dice media group and the true-false card media group. Data were collected using a questionnaire that had been tested for validity and reliability, and were analyzed using the Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test. The results showed that there was a significant increase in balanced nutrition knowledge in both groups ($p < 0.05$). The mean knowledge score in the smart dice group increased from 74.79 to 86.63, while in the true-false card group it increased from 70.21 to 80.54. Comparative analysis showed a significant difference in post-test results ($p = 0.032$), where the smart dice group demonstrated a higher improvement. Nutrition education based on educational games was proven to be effective in improving students' knowledge. The smart dice media was more effective due to its higher level of interactivity, which enhanced student engagement and understanding.

Keywords: *nutrition education, nutrition knowledge, balanced nutrition, smart dice, true-false cards*

A. PENDAHULUAN

Status gizi merupakan indikator penting dalam menilai kondisi kesehatan dan keseimbangan tubuh anak. Status gizi mencerminkan hasil interaksi antara asupan zat gizi, proses metabolisme, serta kondisi kesehatan individu yang dapat diukur melalui indikator antropometri seperti berat badan dan tinggi badan (Mouw et al., 2022). Ketidakseimbangan status gizi, baik gizi kurang maupun gizi lebih, dapat memberikan dampak jangka pendek maupun jangka panjang. Gizi kurang berhubungan dengan penurunan fungsi kognitif, gangguan konsentrasi belajar, serta hambatan pertumbuhan fisik, sedangkan gizi lebih meningkatkan risiko penyakit degeneratif seperti obesitas, diabetes melitus, dan penyakit kardiovaskular di masa mendatang (Yuliana et al., 2022).

Permasalahan status gizi pada anak usia sekolah di Indonesia masih menjadi isu kesehatan masyarakat yang serius. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (2023), prevalensi status gizi anak usia 5–12 tahun di Jawa Timur menunjukkan adanya masalah gizi ganda, yaitu *severely thinness* sebesar 3,0%, *thinness* 6,7%, normal 66,8%, *overweight* 13,8%, dan obesitas 9,7%. Data tersebut menunjukkan bahwa selain masih

terdapat masalah kekurangan gizi, angka kelebihan gizi juga terus meningkat. Kondisi ini menegaskan pentingnya upaya intervensi yang komprehensif dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas gizi anak. Pemerintah telah menginisiasi berbagai program, seperti program makan siang gratis di sekolah sebagai bagian dari strategi percepatan penurunan stunting dan peningkatan kualitas sumber daya manusia menuju visi Indonesia Emas 2045 (Septiani et al., 2024). Namun, intervensi berbasis pemberian makanan saja belum cukup tanpa diimbangi dengan peningkatan pengetahuan dan kesadaran gizi pada anak.

Gizi seimbang merupakan pedoman konsumsi pangan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS), aktivitas fisik, serta pemantauan berat badan secara teratur (Amalia & Putri, 2022). Pengetahuan gizi seimbang menjadi faktor kunci dalam membentuk perilaku makan yang sehat sejak usia dini. Anak dengan tingkat pengetahuan gizi yang baik cenderung mampu memilih makanan yang lebih sehat dan menerapkan pola makan yang seimbang. Sebaliknya, kurangnya pengetahuan gizi dapat menyebabkan kesalahan dalam pemilihan makanan, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap masalah gizi (Afra et al., 2021).

Salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan gizi pada anak sekolah adalah melalui pendidikan gizi. Pendidikan gizi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk pemahaman dan sikap yang mendukung perubahan perilaku. Penggunaan media edukasi yang interaktif dan menyenangkan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Media seperti permainan dadu pintar dapat merangsang kemampuan kognitif siswa melalui mekanisme permainan yang menantang dan variatif (Puspitasari et al., 2023). Selain itu, permainan kartu benar-salah juga mampu meningkatkan daya pikir kritis dan memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman siswa (Aini Zahra et al., 2023). Pendekatan edukasi berbasis permainan ini dinilai lebih sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung belajar melalui aktivitas yang menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa edukasi gizi dapat meningkatkan pengetahuan siswa, masih terdapat *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada metode edukasi konvensional seperti ceramah atau media visual sederhana, sementara pemanfaatan media permainan edukatif yang interaktif masih terbatas dan belum banyak dikombinasikan dalam satu intervensi. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas kombinasi media permainan seperti dadu pintar dan kartu benar-salah dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Variasi karakteristik siswa dan lingkungan sekolah juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan intervensi, sehingga diperlukan penelitian kontekstual pada lokasi tertentu.

Studi pendahuluan di SDN Pulorejo 2 menunjukkan bahwa kebiasaan sarapan dan membawa bekal siswa masih perlu ditingkatkan, serta terdapat variasi tingkat pengetahuan gizi di kalangan siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk dilakukan intervensi pendidikan gizi yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengkaji pengaruh pendidikan gizi menggunakan media permainan edukatif terhadap tingkat pengetahuan gizi seimbang pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan metode pendidikan gizi yang lebih inovatif, serta menjadi dasar dalam perumusan program intervensi gizi berbasis sekolah guna meningkatkan kualitas kesehatan dan status gizi anak secara berkelanjutan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan pendekatan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi terhadap tingkat pengetahuan gizi seimbang pada siswa melalui pemberian intervensi berupa media edukasi yang berbeda. Penelitian dilaksanakan di SDN Pulorejo 2 dengan mempertimbangkan kondisi dan karakteristik siswa yang relevan dengan tujuan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN Pulorejo 2 yang berjumlah 93 siswa. Sampel penelitian sebanyak 48 siswa yang ditentukan menggunakan teknik *Stratified Proportionate Random Sampling*, sehingga setiap jenjang kelas terwakili secara proporsional. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok intervensi I (media dadu pintar) dan kelompok intervensi II (media kartu benar-salah), masing-masing terdiri dari 24 siswa.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah pendidikan gizi menggunakan media permainan edukatif (dadu pintar dan kartu benar-salah), sedangkan variabel dependen adalah tingkat pengetahuan gizi seimbang pada siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner pengetahuan gizi seimbang yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian penjelasan kepada responden terkait tujuan dan manfaat penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengisian lembar persetujuan (*informed consent*). Selanjutnya, seluruh responden diberikan kuesioner *pre-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mengenai gizi seimbang. Setelah itu, dilakukan intervensi pendidikan gizi dengan metode permainan edukatif, dimana kelompok intervensi I diberikan pendidikan gizi menggunakan media dadu pintar, sedangkan kelompok intervensi II menggunakan media kartu benar-salah. Intervensi dilakukan dalam sesi terstruktur dengan durasi yang sama pada kedua kelompok untuk menjaga konsistensi perlakuan.

Setelah intervensi selesai, responden diberikan kuesioner *post-test* untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan gizi seimbang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis univariat untuk menggambarkan distribusi frekuensi karakteristik responden dan tingkat pengetahuan, serta analisis bivariat untuk menguji pengaruh intervensi. Uji statistik yang digunakan adalah Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah intervensi dalam masing-masing kelompok, serta Independent Sample T-Test untuk membandingkan perbedaan peningkatan pengetahuan antara kedua kelompok intervensi.

C. HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Responden

Tabel 1 Karakteristik Berdasarkan Responden

No	Kelas	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1	Kelas 4	18	37,5
2	Kelas 5	16	33,3
3	Kelas 6	14	29,2
Total		48	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa hampir setengahnya responden berasal dari kelas 4 sebanyak 18 responden (37,5%), kelas 5 sebanyak 16 responden (33,3%), kelas 6 sebanyak 14 responden (29,2%)

2. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Pendidikan Gizi (Media Dadu Pintar)

Tabel 2 Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Pendidikan Gizi (Media Dadu Pintar)

No	Tingkat Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
		F	%	F	%
1	Baik	12	50	21	87,5
2	Cukup	9	37,5	3	12,5
3	Kurang	3	12,5	0	0
Total		24	100	24	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum pendidikan gizi, setengah responden memiliki pengetahuan baik (50%). Setelah diberikan pendidikan gizi menggunakan media dadu pintar, hampir seluruh responden memiliki pengetahuan baik (87,5%).

3. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Pendidikan Gizi (Media Kartu Benar-Salah)

Tabel 3 Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Pendidikan Gizi (Media Kartu Benar-Salah)

No	Tingkat Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
		F	%	F	%
1	Baik	5	20,8	17	70,8
2	Cukup	16	66,7	7	29,2
3	Kurang	3	12,5	0	0
Total		24	100	24	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum pendidikan gizi, sebagian besar responden memiliki pengetahuan cukup (66,7%). Setelah intervensi, sebagian besar meningkat menjadi kategori baik (70,8%).

4. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Dadu Pintar

Tabel 4 Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Dadu Pintar

Kelompok Dadu Pintar	Rata-rata (Mean)		P Value
	Pre Test	Post Test	
24 Responden	74,79	86,63	0,000
<i>Paired Sample T-Test P Value < 0,05</i>			

Tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor pengetahuan dari 74,79 menjadi 86,63. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa pendidikan gizi dengan

media dadu pintar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan gizi seimbang siswa.

5. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Benar-Salah

Tabel 5 Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Benar-Salah

Kelompok Kartu Benar Salah	Rata-rata (Mean)		P Value
	Pre Test	Post Test	
24 Responden	70,21	80,54	0,000
Uji Paired Sample T-Test			P Value < 0,05

Tabel 5 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor dari 70,21 menjadi 80,54. Nilai $p < 0,05$ menunjukkan bahwa pendidikan gizi dengan media kartu benar-salah juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

6. Perbandingan Efektivitas Pendidikan Gizi Antar Media

Tabel 6 Perbandingan Efektivitas Pendidikan Gizi Antar Media

Keterangan	Dadu Pintar	Kartu Benar-Salah
Mean Pre-Test	74,79	70,21
Mean Post-Test	86,63	80,54
Selisih Peningkatan	11,84	10,33
P Value Pre-Test	0,171	
P Value Post-Test	0,032	
Uji: Independent Sample T-Test		

Tabel 6 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengetahuan awal yang signifikan antara kedua kelompok ($p = 0,171 > 0,05$), sehingga kedua kelompok dianggap homogen. Namun, setelah intervensi, terdapat perbedaan yang signifikan ($p = 0,032 < 0,05$), dimana kelompok dengan media dadu pintar memiliki peningkatan pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu benar-salah

D. PEMBAHASAN

1. Pengetahuan gizi seimbang sebelum dan sesudah Pendidikan gizi dengan media dadu pintar

Tabel 2 tentang hasil pre-test menunjukkan bahwa setengah responden (50%) memiliki tingkat pengetahuan baik, 37,5% cukup, dan 12,5% kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki dasar pengetahuan gizi, namun masih terdapat kesenjangan pemahaman, terutama pada konsep penting seperti *isi piringku* dan anjuran konsumsi buah harian.

Pengetahuan gizi merupakan pemahaman individu terkait makanan dan kesehatan yang berperan penting dalam menentukan status kesehatan (Novitasari et al., 2022). Tingkat pengetahuan awal siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pendidikan di sekolah, lingkungan keluarga, serta paparan informasi dari media. Meskipun sebagian siswa telah memiliki pengetahuan baik, adanya kekeliruan pada konsep dasar menunjukkan perlunya intervensi pendidikan gizi yang lebih efektif dan menarik.

Setelah diberikan pendidikan gizi menggunakan media dadu pintar, terjadi peningkatan yang signifikan, dimana hampir seluruh responden (87,5%) berada pada kategori pengetahuan baik dan tidak ada lagi yang berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa media dadu pintar mampu memperbaiki pemahaman siswa, khususnya pada konsep yang sebelumnya kurang dipahami.

Edukasi gizi merupakan proses penyampaian informasi yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran terhadap pentingnya konsumsi gizi seimbang (Suminar et al., 2024). Media permainan seperti dadu pintar terbukti efektif karena mampu merangsang kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Puspitasari et al., 2023). Hal ini juga didukung oleh teori pembelajaran aktif (*active learning*), dimana siswa akan lebih mudah memahami materi ketika terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Dale, 1969). Dengan demikian, peningkatan pengetahuan pada kelompok dadu pintar menunjukkan bahwa metode pendidikan gizi berbasis permainan interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

2. Pengetahuan gizi seimbang sebelum dan sesudah Pendidikan gizi dengan media kartu benar – salah

Tabel 3 tentang hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar responden (66,7%) berada pada kategori pengetahuan cukup, 20,8% baik, dan 12,5% kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman optimal terkait gizi seimbang, khususnya pada konsep *isi piringku* dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Pengetahuan awal ini dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan pengalaman belajar sebelumnya (Novitasari et al., 2022). Kurangnya pemahaman pada konsep dasar menunjukkan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Setelah diberikan pendidikan gizi menggunakan media kartu benar-salah, terjadi peningkatan dimana sebagian besar responden (70,8%) memiliki pengetahuan baik dan tidak ada lagi yang berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu benar-salah efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Permainan kartu benar-salah merupakan metode edukasi yang melibatkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan, sehingga mampu melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Hal ini sesuai dengan teori behavioristik dari B. F. Skinner yang menyatakan bahwa umpan balik langsung dapat memperkuat pembelajaran (Skinner, 1953). Selain itu, metode ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Aini Zahra et al. (2023) yang menyatakan bahwa media kartu benar-salah efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui pembelajaran interaktif.

3. Pengaruh Pendidikan gizi dengan media dadu pintar

Tabel 4 tentang hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai $p = 0,000 (< 0,05)$ dengan peningkatan rata-rata skor dari 74,79 menjadi 86,63. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pendidikan gizi dengan media dadu pintar terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa.

Pengetahuan gizi memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumsi makanan anak (Suminar et al., 2024). Peningkatan pengetahuan pada anak dapat dicapai secara efektif melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia, salah satunya melalui permainan edukatif.

Media dadu pintar dirancang untuk merangsang kemampuan kognitif siswa melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan menantang (Puspitasari et al., 2023). Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung (Piaget, 1972).

Selain itu, unsur permainan dalam dadu pintar meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut teori motivasi oleh Abraham Maslow, suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa (Maslow, 1943). Dengan demikian, media dadu pintar tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan

4. Pengaruh Pendidikan gizi dengan media kartu benar – salah.

Tabel 5 tentang hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai $p = 0,000 (< 0,05)$ dengan peningkatan rata-rata skor dari 70,21 menjadi 80,54. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan gizi dengan media kartu benar-salah juga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

Media kartu benar-salah merupakan metode pembelajaran yang efektif karena melibatkan respon cepat dan umpan balik langsung. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran behavioristik yang menekankan pentingnya penguatan (*reinforcement*) dalam proses belajar (Skinner, 1953).

Selain itu, metode ini juga melatih kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan. Keunggulan lain dari metode ini adalah kemudahan pelaksanaan, sifatnya yang menyenangkan, serta mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Aini Zahra et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media kartu benar-salah efektif dalam meningkatkan pengetahuan melalui pendekatan interaktif dan partisipatif

5. Perbedaan efektivitas media dadu pintar dengan media kartu benar – salah

Tabel 6 tentang hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada pre-test ($p = 0,171 > 0,05$), sehingga kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang homogen. Namun, pada post-test terdapat perbedaan signifikan ($p = 0,032 < 0,05$), dimana kelompok dadu pintar memiliki rata-rata lebih tinggi (86,63) dibandingkan kartu benar-salah (80,54).

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua media efektif, media dadu pintar lebih unggul dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang. Edukasi gizi bertujuan tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membentuk perilaku sehat (Supu et al., 2022). Proses pembelajaran yang menarik akan meningkatkan retensi informasi dan pemahaman siswa.

Keunggulan dadu pintar terletak pada tingkat interaktivitas yang lebih tinggi, adanya variasi pertanyaan, serta unsur kejutan yang meningkatkan keterlibatan

siswa. Pendekatan ini sesuai dengan konsep *game-based learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Plass et al., 2015).

Sebaliknya, media kartu benar-salah cenderung lebih sederhana dan terbatas pada pilihan jawaban, sehingga kurang memberikan eksplorasi berpikir yang mendalam dibandingkan dadu pintar. Hal ini tercermin dari selisih peningkatan yang lebih kecil pada kelompok kartu benar-salah.

E. PENUTUP

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pendidikan gizi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan gizi seimbang pada siswa SDN Pulorejo 2. Baik media dadu pintar maupun kartu benar-salah terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, namun media dadu pintar menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan tenaga kesehatan memanfaatkan media edukatif interaktif dalam pembelajaran gizi, siswa diharapkan menerapkan pola makan gizi seimbang dalam kehidupan sehari-hari, serta orang tua turut mendukung melalui penyediaan makanan sehat di rumah. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan media edukasi yang lebih inovatif dan meneliti hingga aspek sikap serta perilaku dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, G. N., Sitoayu, L., & Melani, V. (2021). Pengaruh Permainan Kartu Gizi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 13(1), 1–9.
- Aini Zahra, Putri Rahayu Sya'baniah, Khoiriyah Isni, & Ayu Saidah. (2023). Pengembangan Media Permainan TESABEN (Tebak Salah Benar) Sebagai Media Promosi Kesehatan Peningkatan Kesadaran Aktivitas Fisik. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 2(4), 816–826.
- Amalia, J. O., & Putri, T. A. (2022). Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak-Anak di Desa Bawuran, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul. *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 4(1), 65–70.
- Assa, A. A. Y., Purba, R. B., Rokot, A., Sineke, J., Robert, D., Ranti, I. N., Otoluwa, F. M., Hadriani, Junus, R., Legi, N. N., Sari, N. P., Fione, V. R., Taher, R., Indarsita, D., Katiandagho, D., & Mahmudah, R. (2024). *Bunga Rampai Gizi dan Kesehatan Remaja* (H. J. Siagian (ed.); 1st ed.). PT Media Pustaka Indo.
- Mouw, M. S., Dary, & Dese, D. C. (2022). Gambaran Status Gizi dan Aktivitas Fisik Anak Usia 6-12 Tahun di SD Kristen Saumlaki Maluku Tenggara Barat. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 7(2), 1–5.
- Novitasari, P., Kurniawan, D., Aritonang, I., & Sitasari, A. (2022). Intervensi Video Tiktok Mempengaruhi Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding TIN PERSAGI*, 263–270.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148.

- Septiani, F. I., Rosiana, N., & Azzahra, A. (2024). Dampak Makan Siang Gratis Pada Kondisi Keuangan Negara Dan Peningkatan Mutu Pendidikan. *JUPENSAL: Jurnal Pendidikan Universal*, 1(2), 192–196.
- Suminar, E., Zuhroh, D. F., Abidah, S., Maria, S., Ainiyah, Q., & Damayanti, A. P. (2024). Edukasi Gizi Seimbang Kepada Anak Sekolah Dasar di Desa Mriyunan Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. *Journal UMG*, 242–251.
- Supu, L., Florensia, W., & Paramita, I. S. (2022). *Edukasi Gizi Pada Remaja Obesitas* (V. I. Abdullah (ed.); 1st ed.). PT. Nasya Expanding Management.
- Survei Kesehatan Indonesia. (2023). Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023. In *BKPK Kemenkes RI*. Kementerian Kesehatan RI.
- Wijayanti, A., & Aflaha, A. (2024). Desain Media Dadu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Subtema Manusia dan Lingkungan Pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS)*, 2(1), 1–16.
- Yuliana, Melyani, & Indah, P. (2022). Analisis Determinan Status Gizi Anak Kelas 5 Di Sekolah Dasar Negeri 53 Kabupaten Kubu Raya Tahun 2022. *Jurnal Kebidanan*, 13(1), 140–146.