

LITERATURE REVIEW

Open Access

Literature Review: Edukasi Gizi Seimbang dengan Menggunakan Media Kreatif pada Anak

Rike Veramida Putri¹, Muliatul Jannah², Arum Meiranny³

^{1,2,3} Program Studi Kebidanan Program Sarjana dan Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran
Universitas Islam Sultan Agung

Corresponding Author: rikeveramidaptr@std.unissula.ac.id

ABSTRACT

Permasalahan gizi semakin meningkat di negara berkembang, pada anak penyebab utamanya adalah gizi kurang dan lebih, sehingga menyebabkan permasalahan ganda pada negara berkembang. Tujuan tinjauan pustaka ini bertujuan untuk memperoleh tingkat keefektifan media kreatif untuk edukasi penting nya gizi seimbang kepada anak. Pada tinjauan ini menggunakan metode literature review dengan menggunakan beberapa sumber dari jurnal nasional dan internasional Google Scholar, PubMed, Sematic Scholar dengan kriteria yang telah di tetapkan dengan sumber data terupdate dari publikasi 10 tahun terakhir. Berdasarkan hasil 8 artikel literature review nasional dan internasional dapat di simpulkan bahwa penyuluhan gizi menggunakan beberapa media kreatif seperti, buku cerita bergambar, media komik, poster, dan puzzle sangat efektif untuk diberikan kepada anak sebagai media edukasi untuk menambah pengetahuan pendidikan, dan merubah sikap anak teradap pentingnya menjaga pola nutrisi keseimbangan gizi pada tubuh. Setelah dilakukan pengumpulan dari 8 artikel nasional hasil bahwa pendekatan edukasi gizi melalui berbagai media kreatif seperti buku cerita bergambar, komik, puzzle, poster, dan kartu gizi tersebut dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang gizi seimbang. Seingga media tersebut dapat digunakan sebagai alat yang efektif dalam penyuluhan gizi dan pendidikan gizi di lingkungan sekolah.

Keywords: Anak SD, Gizi Seimbang, Media Kreatif

PENDAHULUAN

Penyakit HIV atau Human immunodeficiency merupakan salah satu jenis virus yang menginfeksi sel darah putih dan menyebabkan menurunnya kekebalan tubuh manusia (Kemenkes RI, 2019). Indonesia merupakan negara urutan ke 3 penderita HIV/AIDS terbanyak di Asia Pasifik, setelah India dan China. Di Indonesia data kasus HIV/AIDS terus bertambah dari tahun ke tahun. Berdasarkan data Ditjen P2P (Sistem Informasi HIV/AIDS dan IMS (SIHA) dalam Laporan Tahun 2019 tercatat kasus HIV terbanyak pada tahun 2018, yaitu sebanyak 50.282 kasus, sedangkan kasus AIDS terbanyak ada pada tahun 2013, yaitu sebanyak 12.214 kasus. Tercatat lima

provinsi dengan kasus HIV terbanyak adalah Jawa Timur, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Papua, sedangkan provinsi dengan jumlah kasus AIDS terbanyak adalah Jawa Tengah, Papua, Jawa Timur, DKI Jakarta dan Kepulauan Riau. Persentase kasus HIV tertinggi terjadi pada kelompok umur 25-49 tahun sebanyak 68,1%, diikuti dengan kelompok umur 20-24 tahun sebanyak 17,5%, dan kelompok ≥ 50 tahun sebanyak 9%. Sedangkan persentasi kasus AIDS tertinggi terjadi pada kelompok umur 30-39 tahun sebanyak 31,8%, diikuti dengan kelompok umur 20-29 tahun sebanyak 30,9%, dan kelompok 40-49 tahun sebanyak 18,4% (Afriana et al., 2023).

Masalah gizi merupakan permasalahan yang semakin meningkat di banyak negara berkembang saat ini. Situasi gizi saat ini dapat menyebabkan negara-negara berkembang mengalami beban ganda yaitu kekurangan gizi dan kelebihan gizi (Citra Palupi et al., 2018). Permasalahan gizi pada anak usia sekolah di Indonesia masih terbilang cukup tinggi (Amalia & Putri, 2022). Datadari hasil pemantauan SSGI tahun 2022 di Indonesia menunjukkan bahwa masalah gizi pada anak sekolah mengalami 17,1% berat badan kurang (Underweight) dan 3,5% kegemukan (Overweight). Sedangkan prevalensi di Provinsi Jawa Tengah menunjukkan masalah gizi pada anak sekolah mengalami 17,6% berat badan kurang (Underweight) dan 3,2% kegemukan (Overweight) (Kemenkes, 2022).

Penyebab masalah kurangnya nutrisi pada anak antara lain ialah rendahnya konsumsi buah dan sayur, rendahnya konsumsi protein nabati, dan tingginya konsumsi makanan yang mengandung gula, garam dan lemak. Oleh karena itu perlu pola makan yang teratur dengan kebutuhan gizi seimbang karena hal ini sangat penting untuk mempengaruhi keadaan gizi seseorang anak supaya tubuh tetap sehat dan terhindar dari berbagai penyakit kronis atau penyakit yang tidak menular terkait gizi (Citra Palupi et al., 2018)

Permasalahan gizi saat ini sering terjadi pada anak usia 7-10 tahun sehingga kesehatan anak masih perlu diperhatikan karena pada masa ini anak masih dalam pertumbuhan dan perkembangan cepat (Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2020) Kesehatan anak sangat dipengaruhi oleh asupan nutrisi yang cukup serta aktivitas fisik yang teratur. Asupan nutrisi yang sehat dan bergizi sangat berpengaruh bagi kesehatan anak-anak maka dari itu orang tua perlu memberikan makanan yang mengandung karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral yang cukup untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Juwantara, 2019) Supaya tumbuh kembang anak menjadi lebih optimal maka diperlukan asupan gizi yang baik (Amalia & Putri, 2022).

Salah satu upaya untuk mencegah timbulnya masalah gizi pada anak yaitu dengan mengadakan kegiatan promosi kesehatan untuk memberikan pengetahuan agar dapat mengubah perilaku seorang anak dengan memberikan edukasi tentang gizi seimbang (Rahmy et al., 2020) Oleh karena hal itu perlu diberikan intervensi gizi dengan dilaksanakannya edukasi pendidikan gizi seimbang yang di berikan kepada anak usia 7-10 tahun karena ia mampu belajar untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan (Amalia & Putri, 2022).

Dengan itu alternatifnya menggunakan media kreatif sebagai jalan untuk memberikan edukasi pada anak. Kegiatan belajar dan bermain dengan menggunakan media kreatif mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya dapat melatih konsentrasi, melatih kemampuan berpikir logis, mengembangkan imajinasi serta kreatifitas pada anak, selain itu memberikan edukasi melalui media kreatif juga dapat memudahkan pesan yang diberikan menjadi lebih mudah diingat dan bertahan lebih lama (Padmiswari et al., 2022) dan menggunakan media kreatif juga dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan ke dalam bentuk

karya (Al Adawiyah, 2022).

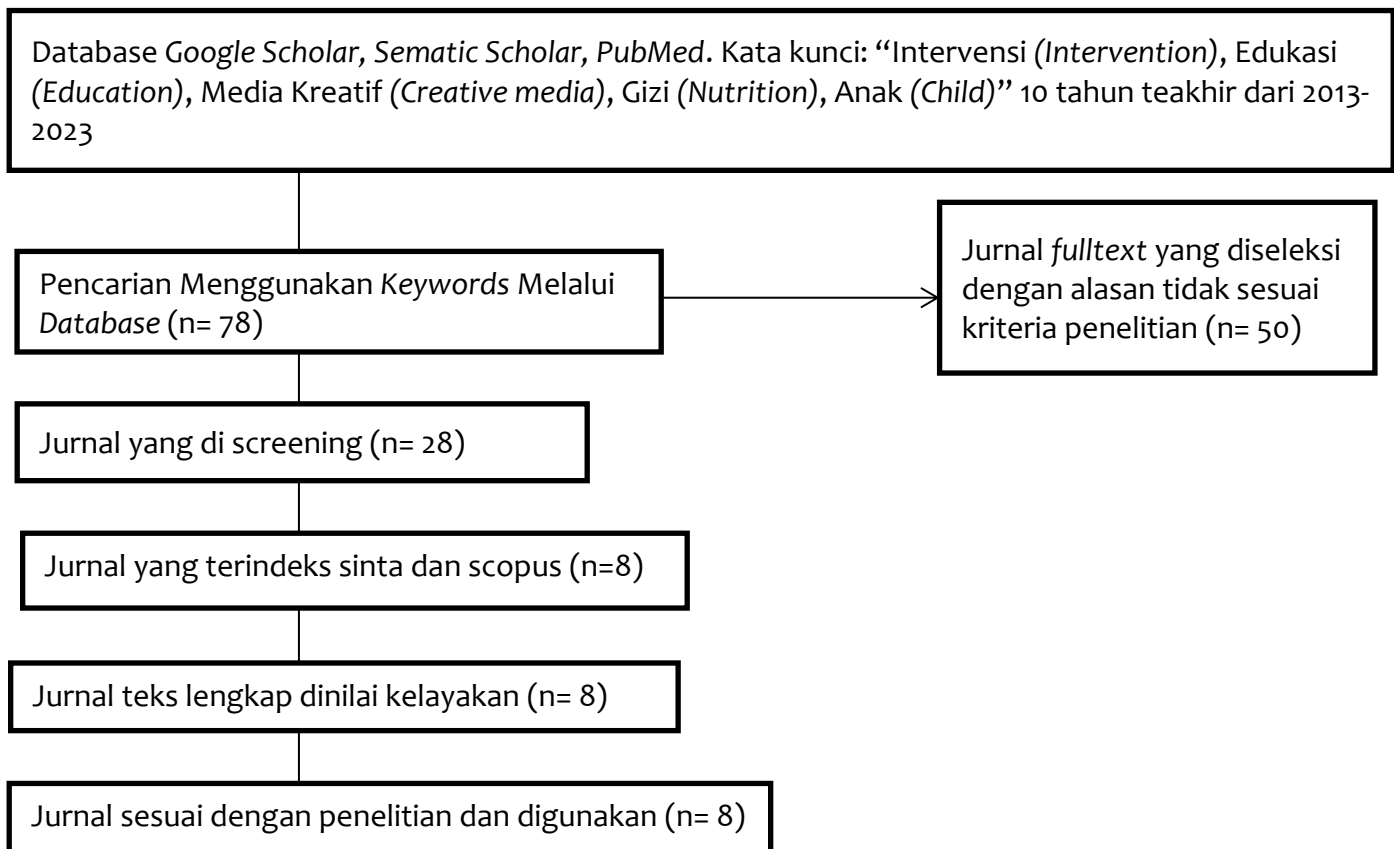
Tujuan dari penulisan artikel ini untuk mendapatkan informasi studi penelitian terbaru tentang intervensi edukasi gizi seimbang dengan menggunakan media kreatif.

METODE

Dari 78 publikasi yang diidentifikasi, sebanyak 70 artikel yang dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria penelitian. Didapatkan 8 artikel dari 5 artikel nasional dan 3 artikel internasional yang akan direview.

Metode yang di gunakan dalam mengerjakan Literature Review ini dalam mencari sumber literature menggunakan 3 database yaitu Google Scholar, Sematic Scholar, dan PubMed. Jenis metode yang digunakan yaitu Cross Sectional. Tujuan artikel ini ialah untuk membahas pentingnya edukasi pendidikan gizi seimbang pada anak melalui media kreatif agar anak lebih kreatif dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan saat edukasi gizi seimbang. Pencarian literature menggunakan kata kunci “Intervensi (Intervention), Edukasi (Education), Media Kreatif (Creative media), Gizi (Nutrition), Anak (Child)” cara yang digunakan untuk mencari artikel yaitu menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang relevan. Kriteria yang digunakan untuk pencarian artikel dipilih dengan tahun terbit 2013 sampai tahun 2023.

Gambar 1. Diagram prisma



Tabel 1. Ringkasan Isi Jurnal

No	PENULIS/ TAHUN	JUDUL	SAMPEL	JENIS PENELITIAN	HASIL
1	(Padmiswari et al., 2022)	Efektifitas Edukasi Gizi Seimbang Melalui Media Buku Cerita Bergambar	30 siswa di SDN 1 Kaba-KABA	Pre Experimental Desain, dengan One-Group Pretest-Posttest Desain. Intervensi dengan memberikan edukasi 1x pertemuan melalui media buku cerita bergambar, kemudian diberikan kuesioner	Terdapat hubungan tingkat pengetahuan siswa setelah pemberian edukasi gizi seimbang melalui media buku cerita bergambar
	(Hamida & Zulaekah, 2012)	Penyuluhan Gizi Dengan Medua Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Keamanan Makanan Jajanan	70 siswa SD Al-Irsyad dan SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta	Quasy experiment, pretest-posttest control group. Cara intervensi ini menggunakan 2 kelompok: yaitu kelompok perlakuan yang diberikan ceramah tanpa media komik (SD Al-Irsyad) dan kelompok yang diberikan ceramah menggunakan komik (SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta) pengambilan data dilakukan dengan mengisi kuesioner	Pengetahuan berubah secara signifikan dengan menggunakan media komik ($P < 0,001$)
	(Nasution & Nasution, 2020)	Puzzle Gizi sebagai Upaya Promosi terhadap Perilaku Gizi Seimbang pada Siswa	53 Siswa	Pra Experimental dengan Pretest-Posttest design. Intervensi menggunakan puzzle gizi berisi game, lalu diberi edukasi gizi seimbang sebanyak 2 kali, kemudian pengukuran perilaku menggunakan kuesioner untuk. post test dilakukan setelah 6 hari	Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan ($p \text{ value} = 0,001$), sikap ($p \text{ value} = 0,000$) dan tindakan ($p = 0,000$) setelah diberikan intervensi
	(Indraswari, 2019)	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Poster dan Kartu Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Anak Tentang Gizi Seimbang di SDN Ploso 1-173 Surabaya	29 siswa	Quasi eksperimental, pre-post test design. 1. pre-test 2. memberikan intervensi melalui media animasi poster gizi tentang sarapan pagi yang berisi pengertian sarapan pagi, jenis-jenis sarapan pagi. 3. post test	Media kreatif (kartu gizi dan media poster) efektif meningkatkan pengetahuan siswa ($p=0,002$) dan sikap ($p=0,016$)

(Reskiaddin et al., 2023)	Pengaruh Media Komik terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Kebersihan Diri dan Keamanan Makanan di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Jambi	60 Siswa	Quasi eksperimental dengan rancangan Pretest-Posttest. Cara intervensi menggunakan 2 kelompok: Kelompok komik dan media poster	Pengetahuan: Komik 4,57 dan poster 4,13 (<i>p value</i> 0,417). Sikap: komik 24,60 dan poster 18,63 (<i>p-value</i> = 0,000<0,05) Terdapat pengaruh bahwa penggunaan media komik lebih efektif untuk meningkatkan sikap siswa
(Anggraini et al., 2021)	The Effect of Nutritional Education Using Cognitive Approaches and Psychomotor Approaches on Fruit and Vegetable Consumption Behavior in Children	48 responden	Quasi eksperimen dengan pre-test dan post-test	Terdapat perubahan yang signifikan $p = (0,000) < \alpha (0,05)$, setelah diberikan edukasi melalui buku cerita bergambar, wayang golek, puzzle, dan kartu buah dan sayur pada siswa di TK An-Nur Jemursari Wonocolo.
(Fitriani et al., 2023)	Animated Video Media on Breakfast Behavior Analysis of Nutritional Education Effect through	50 siswa	Quasi eksperimen dengan pre-test dan post-test	Terdapat peningkatan dari hasil edukasi melalui video animasi media untuk menambah pengetahuan dan merubah sikap dan sarapan pagi siswa.
(Laili & Ningsih, 2018)	The Effect Of Nutritional Education Through Puzzle Games To Children's Perception About Snack Selection In SD Pesawahan Sidoarjo	48 responden	Kuantitatif, pre eksperimental melalui pre-test dan post-test Cara intervensinya dengan memberikan wawancara kepada responden dan pemberian edukasi	Terdapat hasil persepsi yang positif setelah diberikan edukasi gizi seimbang dengan menggunakan puzzle

PEMBAHASAN

Dari 8 artikel yang telah direview diperoleh beberapa hasil mengenai tingkat keefektifan edukasi gizi seimbang dengan menggunakan media kreatif pada anak diantaranya : Buku Cerita Gambar Pada penelitian A.A.Padmiswari dkk (2022) didapatkan hasil hubungan antara edukasi gizi seimbang dengan menggunakan media kreatif berupa buku cerita bergambar. Bukucerita bergambar adalah media pembelajaran yang diisi dengan format yang menarik supaya lebih efektif untuk meningkatkan nilai baca dan proses pembelajaran anak, biasanya buku cerita bergambar memiliki teks yang besar dan kecil, digambarkan lewat kartun supaya memiliki kesan yang ceria dan lucu sehingga menarik untuk dibaca, halaman utama memiliki dengan daya tarik yang kuat, buku cerita bergambar biasanya juga menggunakan warna-warna yang cerah sehingga mengundang anak untuk belajar (Tarigan, 2018)

Dari penelitian yang telah dilakukan dengan A.A.Padmiswari dkk (2022) Intervensi yang diberikan untuk mengukur pengetahuan siswa dengan buku cerita bergambar dapat dilihat setelah diberikan edukasi gizi seimbang dengan menggunakan media kreatif buku cerita bergambar. Dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi gizi seimbang melalui media buku cerita bergambar sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa, karena belajar dengan buku cerita bergambar memiliki manfaat bagi anak untuk merangsang minat siswa untuk membaca dan memahami cerita dengan tulisan yang dibantu dengan ilustrasi sehingga anak mampu berfikir dengan pola pikir mereka sendiri (Farendra, 2018).

Komik Cerita

Terdapat 2 penelitian yang berhubungan dengan komik begitu pula penelitian dari Hamida dkk, (2012) di Surakarta, beliau mendeskripsikan hasil penelitian intervensi dengan menggunakan media komik. Media komik adalah sebuah media komunikasi yang didalamnya mengandung gambar dan tulisan yang dirangkai menjadi sebuah cerita untuk menyampaikan sebuah informasi dengan mudah dimengerti (Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, 2018). Hal ini terdapat perubahan pengetahuan akhir siswa setelah dilakukan intervensi menggunakan 2 kelompok: yaitu kelompok perlakuan yang diberikan ceramah tanpa media komik (SD Al-Irsyad) dan kelompok yang diberikan ceramah menggunakan komik (SD Muhammadiyah 2 Kauman Surakarta) cara pengambilan data dilakukan dengan mengisi sebuah kuesioner lalu masing-masing siswa diminta untuk mengisi kuesioner tersebut yang ditunggu dengan peneliti dan dikembalikan secara langsung. Dengan menggunakan media komik tersebut tingkat pengetahuan akhir siswa mendapatkan perubahan yang signifikan, sedangkan penelitian menurut Reskiadian (2023) juga memberikan intervensi menggunakan komik dengan kelompok kontrol menggunakan media poster, media poster tersebut yang digunakan sebagai media pembandingan di Jambi, hasil menyimpulkan penelitian menggunakan komik terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengaruh pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Hal ini manfaat dari intervensi menggunakan media komik dapat meningkatkan pengetahuan siswa lebih tinggi karena komik mempunyai manfaat siswa menjadi tidak mudah

bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung dan melatih siswa meningkatkan ketampilan untuk berfikir kritis (Putri et al., 2023).

Puzzle gizi

Terdapat 2 penelitian dengan pembahasan edukasi gizi menggunakan puzzle gizi terkait penelitian dari Nasution (2020) mendeskripsikan puzzle merupakan sejenis permainan berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, tujuannya yaitu melatih kesabaran, memudahkan dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik (Husna et al., 2017). Pada penelitian Nasution menjelaskan bahwa intervensi yang digunakan yaitu menggunakan puzzle gizi yang berisi game untuk edukasi gizi seimbang, lalu dilakukan edukasi gizi seimbang sebanyak 2 kali pertemuan, yang terakhir dilakukan pengukuran perilaku menggunakan kuesioner untuk mengetahui perubahan (pengetahuan, sikap, dan tindakan) kemudian pretest dilakukan dengan jarak 6 hari untuk mengetahui terdapat perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dengan media puzzle gizi. Terdapat hasil yang awalnya kurang menjadi meningkat lebih baik secara pengetahuan, hal ini puzzle gizi dinyatakan berhasil dalam penelitiannya untuk mengembangkan pengetahuan anak. Sedangkan penelitian dari Laili (2018) di Sidoarjo menjelaskan cara intervensinya dengan memberikan wawancara kepada anak dengan beberapa pertanyaan mengenai seberapa jauh pengetahuan anak tentang bahaya jajan sembarangan dan jenis-jenis jajanan yang menyehatkan apa saja, hasil jawaban dari 10 anak 7 anak menjawab bahwa mereka mengacungkan semua jajanan sama saja yang membedakan hanya warna dan rasanya saja, setelah itu baru peneliti melakukan intervensi edukasi gizi seimbang dengan menggunakan permainan puzzle gizi untuk menilai persepsi anak. Terdapat hasil yang signifikan setelah dilakukan intervensi menggunakan puzzle tentang persepsi anak mengenai sikap dalam memilih jajanan. Kesimpulan penelitian menggunakan media kreatif puzzle gizi ini sangat efektif untuk memberikan edukasi pengetahuan dan perubahan sikap bagi anak untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, dan memberikan semangat untuk mempelajari dengan sesuatu yang menyenangkan dan memberikan kepuasan (Suarti, 2015).

Poster Gizi

Terdapat 2 penelitian yang berhubungan dengan penggunaan poster dalam media kreatifitas yang digunakan untuk edukasi anak. Poster merupakan salah satu media edukasi visual yang didesain secara menarik sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2020), diantaranya penelitian dari Indraswari (2019) beliau meneliti menggunakan media poster gizi melalui cara intervensi memberikan pre-test pengetahuan, sikap dan tindakan (praktik) sarapan pagi kepada responden, memberikan intervensi melalui media animasi poster gizi tentang sarapan pagi yang berisi pengertian sarapan pagi, jenis-jenis sarapan pagi, dan yang terakhir memberikan post test pengetahuan, sikap dan tindakan sarapan pagi

kepada anak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap tingkat pengetahuan, sikap, antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi menggunakan media poster. Sedangkan penelitian dari Reskiadin (2023) menjelaskan dari cara intervensi menggunakan 2 kelompok: Kelompok komik dan kelompok media poster, media poster tersebut yang digunakan sebagai media pembanding. Sehingga terdapat perubahan sikap pada siswa yang signifikan setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media poster. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa intervensi edukasi melalui media kreatif berupa media poster itu sangat bermanfaat karena dapat dengan mudah dan mempercepat pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan, sehingga efektif dan mendukung untuk proses pembelajaran pada siswa (Astuti et al., n.d. 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Dari hasil literature review dari 8 article nasional dan internasional dapat disimpulkan bahwa penyuluhan intervensi dengan edukasi menggunakan media kreatif berupa buku cerita bergambar, komik gizi, puzzle gizi, poster dan kartu gizi dapat meningkatkan daya ingat bagi anak semakin tinggi selain itu juga memberikan keefektifan dalam belajar sehingga anak mampu mengembangkan kreatifitas dan antusias yang tinggi untuk belajar dengan semangat, sehingga upaya edukasi dengan menggunakan media kreatif tersebut dapat dilakukan dalam suatu objek penelitian.

2. SARAN

- a. Dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan media kreatif lebih meningkat dan berkelanjutan.
- b. Dapat membenahi proses pembelajaran yang kurang efektif di Sekolah.
- c. Terus menggunakan metode pembelajaran yang memadai dan terbukti efektif dilingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiyah, A. (2022). *Google Jamboard Alternatif Media Kreatif Untuk Pemahaman Tata Bahasa Perancis*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i01.705>
- 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. <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Anggraini, F. D., Nisa, F., Hasina, S. N., & Munjidah, A. (2021). *The effect of nutritional education using cognitive approaches and psychomotor approaches on fruit and vegetable consumption behavior in children*. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9, 1161–1165. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.7288>
- Astuti, H., Universitas, F., Unggul, E., Universitas, F., & Jaya, B. (n.d.). *Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan*.
- Citra Palupi, K., Sa'pang, M., & Swasmilaksmita, P. D. (2018). *Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar Di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara*. *Jurnal Abdimas*, 5(1), 49–53. <https://www.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2018/02/9.-Edukasi-Gizi-Seimbang->

Pada-Anak-Sekolah-Dasar-Di-Kecamatan-Cilincing-Jakarta-Utara.pdf

- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2020). *Perkembangan Anak Usia Dini Modul 2*. In Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Farendra, M. F. (2018). pengembangan buku cerita bergambar untuk Literasi pembelajaran Sains di sekolah dasar. *Skripsi*, 1(2), 1–12.
- Fitriani, F., Farisni, T. N., Yarmaliza, Y., Reynaldi, F., Zakiyuddin, Z., Safrizal, S., Putra, O., & Syahputri, V. N. (2023). Animated Video Media on Breakfast Behavior Analysis of Nutritional Education Effect Through. *Jurnal Aisyah: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 8(2), 1133–1140. <https://doi.org/10.30604/jika.v8i3.2123>
- Hamida, K., & Zulaekah, S. (2012). Penyuluhan Gizi dengan Media Komik untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(1), 67–73.
- Husna1, N., Sar, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–71.
- Indraswari, S. H. (2019). Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Poster Dan Kartu Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Anak Tentang Gizi Seimbang Di Sdn Ploso I-172 Surabaya. *The Indonesian Journal of Public Health*, 14(2), 210. <https://doi.org/10.20473/ijph.v14i2.2019.211-222>
- Istri Mas Padmiswari, A., Treesna Wulansari, N., Wayan Sukma Antari, N., Studi Sarjana Teknologi Pangan, P., Teknologi, F., Teknologi dan Kesehatan Bali Bali, I., Tukad Balian No, J., Studi Sarjana Keperawatan, P., Kesehatan, F., & Teknologi dan Kesehatan Bali, I. (2022). EFEKTIVITAS EDUKASI GIZI SEIMBANG MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR (Effectiveness Of Balanced Nutrition Education Toward Story Book Media). *Jurnal Riset Kesehatan Nasional* |, 19. <https://ejournal.itekes-bali.ac.id/jrkn>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kemenkes. (2022). Hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022. Kemenkes, 1–150.
- Laili, S. I., & Ningsih, S. M. (2018). the Effect of Nutritional Education Through Puzzle Games To Children'S Perception About Snacks Selection in Sd Pesawahan Sidoarjo School. *International Journal of Nursing and Midwifery Science (Ijnms)*, 2(02), 211–216. <https://doi.org/10.29082/ijnms/2018/vol2/iss02/151>
- 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>
- Putri, D. A., Rohmanurmeta, F. M., & Hadi, F. R. (2023). Manfaat Media Komik Digital Sebagai Upaya Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Peran Pendidikan Dasar Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Era 5.*, 4, 898–901. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rahmawati, R., Rahmah, S. F., Mahda, D. R., Purwati, T., Utomo, B. S., & Nasution, A. M. (2020). Edukasi protokol kesehatan dalam menjalankan new normal di masa pandemik melalui media poster. *Prosiding: SEMINAR NASIONAL PENGABDIAN MASYARAKAT 2020*, 1–5. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Rahmy, H. A., Prativa, N., Andrianus, R., Kesehatan, F., & Universitas, M. (2020). EDUKASI GIZI

PEDOMAN GIZI SEIMBANG DAN ISI PIRINGKU PADA ANAK SEKOLAH DASAR NEGERI 06 BATANG ANAI KABUPATEN PADANG PARIAMAN Hafifatul Auliya Rahmy , Nurul Prativa , Rahmania Andrianus , dan Mesa Putri Shalma PENDAHULUAN Anak sekolah merupakan salah satu k. 3(2), 162–172.

- Reskiaddin, L. O., Ibnu, I. N., & Aprilia, F. (2023). Pengaruh Media Komik terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Kebersihan Diri dan Keamanan Makanan di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Jambi. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(3), 457–463. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i3.2954>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Suarti, N. K. A. (2015). Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian pada Anak Usia Dini. *Jurnal Paedagogy*, 2(1), 13–21.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 141–152.