

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, A. C. (2020). Karbohidrat. In Hardinsyah & I. D. N. Supariasa (Eds.), *Ilmu Gizi Teori & Aplikasi*. EGC.
- Adrillian, H., Nizaruddin., & Aini. A. N. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(1), 72–81.
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814.
- Ahmad, A. (2020). Vitamin. In Hardinsyah & I. D. N. Supariasa (Eds.), *Ilmu Gizi Teori & Aplikasi* (pp. 59–60). EGC.
- Alba, M., Parjito, & Priandika, A. T. (2023). Media Game Edukasi Berbasis Android untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 4(1), 29–40.
- Anjani, K. (2024). *Pengaruh Edukasi Isi Piringku Melalui Media Video terhadap Pengetahuan dan Sikap pada Siswa SMP Islam Darussalam Kota Palangka Raya*. Poltekkes Kemenkes Palangka Raya.
- Apriyanti, D., Rusmilawaty, Rafidah, & Prihatanti, N. R. (2025). Efektifitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Booklet dan Leaflet terhadap Pengetahuan Remaja Putri tentang Tablet Tambah Darah di SMPN 16 Banjarmasin Tahun 2024. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(8), 1467–1477.
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. (2016). Pembuatan Game Labirin Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72.
- Arnisam, & Z, I. (2024). Pengembangan Media Flashcard tentang Sayur dan Buah sebagai Media Pendidikan Gizi pada Anak. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi (JABJ)*, 13(1), 38–47.
- Brito, L. F., Ramos. R. A., Castro, J. F., Araujo, J., & Ramos, R. P. (2021). Effectiveness of an Educational Game-Base Intervention for Enhancing Nutritional Knowledge of Elementary School Students. *RENOTE*, 19(1). 237-247.
- Damayanti, D. (2020). Protein. In Hardinsyah & I. D. N. Supariasa (Eds.), *Ilmu Gizi Teori & Aplikasi* (pp. 37–47). EGC.

- Dinengsih, S., & Hakim, N. (2020). Pengaruh Metode Ceramah dan Metode Aplikasi Berbasis Android terhadap Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Kebidanan*, 6(4), 515–522.
- Fadila, A. N., & Sutanti, S. (2020). Hubungan Pengetahuan Siswa Tentang Makanan Yang Sehat Dengan Pemilihan Makanan Jajanan Siswa SMP Negeri 3 Air Putih. *GARNISH: Jurnal Pendidikan Tata Boga*, 1(2), 44–53.
- Fadila, A. R., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Terhadap Peningkatan Pengetahuan dalam Upaya Pencegahan Obesitas pada Remaja di MTs Al-Khairiyah. *Jurnal Untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS)*, 6(2), 113–119.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Journal Education Research and Development*, 4(1), 1-18.
- Hadi, S. D. P., Soeyono, R. D., Sutiadiningsih, A., & Miranti, M. G. (2024). Pengaruh Pengetahuan Gizi dan Sikap Memilih Makanan dengan Perilaku Makan Remaja di Kabupaten Kediri. *Jurnal Tata Boga (JTB)*, 13(1), 1–7.
- Hake, R. R. (2002). Lessons from The Physics Education Reform Effort. *Conservation Ecology*, 1–60.
- Hakim, Z. R., Taufik, M., & Firdayanti, R. N. (2021). Pengembangan Media Flipchart pada Tema “Diriku” Subtema “Tubuhku” SDN Serang 3. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 3(2), 66–75.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., & Ustiawaty, J. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Pustaka Ilmu.
- Hardinsyah. (2020). Sejarah dan Masa Depan Ilmu Gizi. In Hardinsyah & I. D. N. Supariasa (Eds.), *Ilmu Gizi Teori & Aplikasi* (1st ed., Vol. 2, pp. 1–9). EGC.
- Hartanto, A. D., Mandala, A. S., L, D. R. P., Aminudin, S., & Yudirianto, A. (2019). Implementasi Algoritma Dijkstra Pada Game Pacman. *Creative Communication and Innovative Tchnology Journal*, 12(2), 170–176.
- Haryani, S., Astuti, A. P., & Minardo, J. (2021). Pengetahuan dan Perilaku Mencuci Tangan pada Siswa SMK sebagai Upaya Pencegahan Covid-19. *Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 10(1), 85–91.
- Hasanah, R., & Prayogo, M. S. (2023). Peningkatan Pengetahuan Mengenai Gizi Seimbang pada Siswa Mi Miftahul Ulum Jatiroto Sumberbaru Jember. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(2), 18–23.
- Hermanto, H., Sahertian, J., & Niswatin, R. K. (2024). Pembuatan Game 3D “HOLO-PAC” Dengan Menerapkan Algoritma A*. *Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*, 3(1), 380–387.

- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Iballa, B. D. M., Ramadhan, W., & Putriani, K. (2024). Sosialisasi dan Edukasi Kesehatan tentang Gizi Seimbang dalam Upaya Peningkatan Pengetahuan melalui Terapi Komplementer (Gizi Seimbang) pada Remaja Puteri di Pondok Pesantren Sungai Pinang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi, dan Perubahan*, 4(6), 63–66.
- Jenita, Dewi. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android untuk Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 3(4), 357-364.
- Kamal, F. B., Pasha, I. A., Abridawati, D. K., Naibaho, D. P. S., & Siburian, A. O. (2025). Implementasi Augmented Reality pada Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi pada Anak Usia Sekolah Dasar dengan Konsep Tumpeng Gizi Seimbang. *Jurnal Riset Kesehatan Terapan*, 7(4), 1-11.
- Kasmad, M. R., & Mutmainnah. (2024). Hubungan Pengetahuan Makanan Bergizi Dengan Perilaku Jajan Pada Siswa SMP YP PGRI Makassar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(3), 1445–1450.
- Kemenkes. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014*.
- Kemenkes BKPK. (2023). *Survei Kesehatan Indonesia (SKI)*.
- Khomsan. (2021). *Teknik Pengukuran Pengetahuan Gizi*. PT. Penerbit IPB Press.
- Kurniasari, E. S., Sri Noor Mintarsih, & Yuniarti. (2021). Efektifitas Edukasi Gizi dengan Ceramah dan Media E - Booklet terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Obesitas. *Jurnal Riset Gizi*.
- Kurniawan, A. B., & Hidayat, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97.
- Moestue, H., & Huttly, S. (2008). Adult education and child nutrition: the role of family and community. *Journal of Epidemiology & Community Health*, 62(2), 153–159.
- Mudawaroch, R. E. (2020). Pengaruh Tingkat Pengetahuan dan Persepsi Diri terhadap Keputusan Membeli Makanan Bergizi bagi Mahasiswa. *Jurnal Riset Agribisnis Dan Peternakan*, 4(2), 69–84.
- Munggaran, R. (2012, February 23). Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002

Tentang Hak Cipta Intellectual Property Rights. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from repository.upi.edu

- Murdingrum, S., & Handayani. (2021). Efektivitas Media Edukasi Gizi untuk Peningkatan Pengetahuan Remaja. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 7(3), 53–59.
- Nawangsih, & Isnaningsih, A. (2024). Cooking Class Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Makanan Bergizi Anak Usia 5 6 Tahun. *Journal of Education Research*, 5(3), 3481–3488.
- Nurfiriani, J., & Kurniasari, R. (2023). Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi dan Poster terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(3), 503–506.
- Nurhayati, Batubara, A. P., Hasibuan, A. N., Sari, D. P., & Sari Desi Amanda. (2023). Peningkatan Pengetahuan Siswa/I Mda Nahara Desa Rantau Panjang Kecamatan Pantai Labu Terhadap Makanan Bergizi. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 1103–1112.
- Niruri, R., Rakhmawati, R., Saputri, R. N., & Farixa, Y. (2023). Efektifitas Media untuk Peningkatan Pengetahuan dan Sikap pada Perilaku Hidup Bersih-Sehat Siswa Sekolah Dasar saat Adaptasi Kebiasaan Baru Era COVID-19. *JPSCR: Journal of Pharmaceutical Science and Clinical Research*, 8(3), 291-300.
- Pandityo, H. (2020). *Permainan Pac-Man Berbasis Sistem Multiagen*. Universitas Katolik Parahyangan.
- PerMenKes. (2014). *PerMenKes No. 25 Tahun 2014 (Patent 25)*.
- Pudjono, Marnio. (2015). Teori–Teori Kelupaan. *Buletin Psikologi*, 16(2), 89–93.
- 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), 118–127.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506–516.
- Rahmad, I. F., Simanjuntak, N. A., Safira, H., Kesuma, G., & Sihombing, R. A. F. (2025). Analisis Perancangan Aplikasi Game Matematika Interaktif Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio. *Information System Journal*, 9(2), 42–54.
- Rahmawati, N. D., Achadi, E. L., Dwinugraha, K. W., Alimuddin, H., Barokah, F. I., & Karyoko, D. (2025). *Buku Ajar Konsep Pedoman Gizi Seimbang dalam Daur Kehidupan*. Nuansa Fajar Cemerlang.

- Ramadhan, A. W. R., & Udjulawa, D. (2020). Perbandingan Algoritma Dijkstra dan Algoritma A Star Pada Permainan Pac-Man. *Jurnal Algoritme*, 1(1), 12–20.
- Rusdi, F. Y., Rahmy, H. A., & Helmizar. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Instagram terhadap Perubahan Perilaku Gizi Seimbang untuk Pencegahan Anemia pada Remaja Putri di SMAN 2 Padang. *Journal of Nutrition College*, 10(1), 31–38.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa* (R. Hartono, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sahu, P., Singh, A., Verma, N., & Verma, D. (2022). Nutrition Education. In *Advances in Nutrition* (pp. 57–73). AkiNik Publications.
- Salam, D. S. E., & Ruhmawati, T. (2023). Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Flipchart terhadap Pengetahuan Kader Posyandu Mengenai Pencegahan Stunting. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 3(3), 509-514.
- Siahaan, J. G. L., Siregar, H. K., Pangaribuan, Santa Maria, & Siringoringo, L. (2024). Hubungan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Merokok Pada Remaja di SMAN 2 Tambun Utara. *Jurnal Keperawatan Cikini*, 5(2), 151–159.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.
- Slamet, F. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sulistyadewi, N. P. E., & Wasita, R. R. R. (2022). Pengetahuan Gizi Seimbang Terhadap Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan Pada Remaja di SMK Kesehatan Bali Khresna Medika. *Jurnal Kesehatan*, 10(3), 140–148.
- Tanjung, N. U., Amira, A. P., & Mutmainah, N. (2022). Junk Food dan Kaitannya dengan Kejadian Gizi Lebih Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 14(3), 133–140.
- Tarigan, N. (2022). *Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Makanan Jajanan Sehat yang Diberi Pendidikan Gizi Komik dan Booklet*. 11(1), 222–230.
- Tsvyatkova, D., & Storni, C. (2019). Designing an Educational Interactive eBook for Newly Diagnosed Children with Type 1 Diabetes: Mapping a New Design Space. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 19, 1–18.

- Tumanggor, L., Butarbutar, A. F., Gultom, Y. T., Purba, S., & Agrifina, M. (2023). Sosialisasi dan Edukasi Poster Isi Piringku di SMP Negeri 31 Medan. *Jurnal Pengabdian Kesehatan (JUPKes)*, 3(1), 55–59.
- Utami, Qoni Zahira. (2024). Efektivitas Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Video dan Leaflet terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu dalam Penanggulangan Stunting. Yogyakarta: Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta.
- Waluyani, I., Siregar, F. N., Anggreini, D., Aminuddin, & Yusuf, M. U. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Pola Makan, dan Aktivitas Fisik Remaja Terhadap Status Gizi di SMPN 31 Medan, Kecamatan Medan Tuntungan. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 28–35.
- Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan Edukasi Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Konsumsi Sayur Buah pada Remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), 18–25.
- Zamsiswaya., Syawaluddin., & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363-46369.