

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, T. R., Supriyadi, & Katmawanti, S. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*, 5(1), 1–7.
- Aditia, C., & Budhi, G. (2016). Media Interaktif Pembelajaran Kandungan Gizi Dalam Sayuran Serta Manfaat Dalam Tubuh Manusia. *Jurnal Infra*, 4(1), 1–5.
- Ahmada, H., Antonia, A., & Muhamad, Z. (2023). Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak di SD Negeri Pijorkoling Kota Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Kesehatan*, 1(1), 1–6.
- Almira, R., Melani, V., Angkasa, D., & Dewanti, L. P. (2022). Pengaruh Media Nutrition Bingo Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Serta Keanekaragaman Pangan Pada Anak Usia 10-12 Tahun Di Jakarta Timur. *Journal of Nutrition College*, 11(4), 310-321.
- Afni, N. (2017). Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Jajanan Di SDN Natam Kecamatan Badar Tahun 2017. *Jurnal Berkala Kesehatan*, 3(2), 59–66.
- Apriansyah, R., Azahra, Y., Insani, F. N., & Setiawan, U. (2023). Kajian Terhadap Pemilihan Media Dan Pengimplementasiannya Bagi Peserta Didik Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 9(1), 33–48.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Azadirachta, F. L., & Sumarmi, S. (2018). Pendidikan Gizi Menggunakan Media Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Media Gizi Indonesia*, 12(2), 107–115.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementrian Kesehatan RI. (2018) *Riset Kesehatan Dasar Provinsi Sumatera Utara Tahun 2018*. Laporan Riset Kesehatan Nasional 2018.
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., & Cicih, L. H. M. (2021). Intervensi Permainan Monopoli Dan Diskusi Gizi Seimbang Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(3), 197–206.
- Hartono, R., Andini, M., Sartika, D., & Hasanah, B. U. (2018). Peningkatan Kapasitas Kader Posyandu Dalam Mencegah Stunting Melalui Edukasi Gizi Berbasis Media Di Kecamatan Biringkanaya Dan Mamajang. *Media Implementasi Riset Kesehatan*, 1(1), 22–24.
- Ibnu, I. N., & Guspianto, G. (2021). Papan Permainan Edukasi Untuk Pencegahan

- Penyakit Infeksi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal Health & Science : Gorontalo Journal Health and Science Community*, 5(2), 258–269.
- Julianto, I. N. L., Artawan, C. A., & Cahyadi, I. W. A. E. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna Sebagai Stimulus. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400.
- Rasyid, I. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Kartini, T., Manjilala, & Yuniawati, S. E. (2019). Pengaruh Penyuluhan Terhadap Pengetahuan dan Praktik Gizi Seimbang. *Media Gizi Pangan*, 26(2), 201–208.
- Kemenkes. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 Tentang Pedoman Gizi Seimbang*.
- Kholid, A. (2014). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Laswati, D. T. (2019). Masalah Gizi Dan Peran Gizi Seimbang. *Agrotech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pertanian*, 2(1), 69–73.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press
- Nugroho, A. (2018). Pengaruh Media Pendidikan Gizi (Komik) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Perubahan Berat Badan pada Anak Sekolah Dasar dengan Obesitas. *Jurnal Kesehatan*, 9(1), 57–63.
- Nur Adiningsih, A., Wahyurin, I. S., & Hapsari, P. W. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Gizi (Monozi) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Siswa Di SDN Gunung Telu 1 Kabupaten Cilacap. *Journal of Community Health Development*, 3(1), 73–79.
- Nurjanah & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Ispring Suite Pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 126–134.
- Perdana, F., Madanijah, S., & Ekayanti, I. (2017). Pengembangan media edukasi gizi berbasis android dan website serta pengaruhnya terhadap perilaku tentang gizi seimbang siswa sekolah dasar. *Jurnal Gizi Dan Pangan*, 12(3), 169–178.
- Putri, A. A., & Kurniasari, R. (2022). Literature Review : Effectiveness of the Use of Nutrition Education Media on Knowledge and Attitudes of Elementary School Students on Balanced Nutrition. *Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 14(2), 216–223.

- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Safitri, Y. L., Sulistyowati, E., & Ambarwati, R. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Sayur Dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal of Nutrition College*, 10(2), 100–104.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Supariasa, I. D. N. (2013). *Pendidikan dan Konsultasi Gizi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Syahnina, N., & Patria, A. S. (2021). Ilustrasi Pada Merchandise Sebagai Media Untuk Membangun Cultural Awareness Anak Sekolah Dasar Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(1), 127–141
- Syahroni, M. H. A., Astuti, N., Indrawati, V., & Ismawati, R. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan makan. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 12–22.
- Yuningsih, R., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Bergambar Dan Permainan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar (Suatu Pendekatan Studi Literature Review). *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 10(1), 1–7.