

---

**Pengaruh Edukasi Melalui Media *Puppet Show* dan *Flashcard* Mengenai  
Jajanan Aman di SDN Wanasari 12 Cibitung**

***The Effect of Education Through Puppet Show Media and Flashcards  
on Safe Snacks at SDN Wanasari 12 Cibitung***

**Syifa Kharisma Oleifera<sup>1</sup>, Guntari Prasetya<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Keluarga

(email penulis korespondensi : syifaoleifera01@gmail.com)

**ABSTRAK**

Diare merupakan penyakit infeksi pada anak yang disebabkan oleh konsumsi jajanan yang tidak aman. Berdasarkan hasil pengawasan yang dilakukan oleh BPOM RI menemukan bahwa 4% makanan yang dijual di lingkungan sekolah mengandung bahan berbahaya. Rendahnya pengetahuan menjadi salah satu penyebab dari konsumsi jajanan tidak aman pada anak sekolah pemberian edukasi gizi merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai konsumsi makanan jajanan yang aman. Penelitian ini menggunakan metode experiment dengan rancangan desain penelitian quasi-experiment dengan two group pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi melalui media puppet show dan flashcard terhadap pengetahuan mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar di SDN Wanasari 12 Cibitung. Dalam analisis statistik, dilakukan uji wilcoxon untuk mengetahui peningkatan pengetahuan mengenai jajanan aman pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol p-value=0,0001, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan responden setelah mendapatkan edukasi menggunakan media *flashcard*.

**Kata kunci :** Edukasi Gizi, Puppet Show, Flashcard, Jajanan Aman, Anak Sekolah Dasar

**ABSTRACT**

*Diarrhea is an infectious disease in children caused by the consumption of unsafe snacks. Based on the results of supervision conducted by BPOM RI found that 4% of food sold in the school environment contained hazardous materials. Low knowledge is one of the causes of unsafe snacks consumption in school children, providing nutrition education is one solution in increasing children's knowledge about safe snacks consumption. This study used an experimental method with a quasi-experiment research design with two groups pretest and posttest to determine the effect of nutrition education through puppet show media and flashcards on knowledge about safe snacks in elementary school children at SDN Wanasari 12 Cibitung. In statistical analysis, the Wilcoxon test was conducted to determine the increase in knowledge about safe snacks in the experimental group and the control group p-value = 0.0001, there was a significant increase in respondents' knowledge after receiving education using flashcard media.*

**Keywords:** Nutrition Education, Puppet Show, Flashcards, Safe Snacks, Elementary School Children

**PENDAHULUAN**

Masa anak sekolah adalah fase puncak pertumbuhan yang terjadi pada usia 7-12 tahun. Periode ini, anak-anak cenderung ingin mengeksplorasi identitas mereka dan menetapkan batasan serta norma-norma. Periode ini juga dikenal sebagai masa pertumbuhan dan perkembangan individu, yang mencakup pola aktivitas, konsumsi makanan, perkembangan, kepribadian, serta pola makanan [1].

---

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2015, sekitar 1,5 juta anak-anak di seluruh dunia meninggal setiap tahunnya akibat mengonsumsi makanan dan minuman yang terkontaminasi. Berdasarkan pengawasan oleh Badan Pengawasan Obat dan Makanan (2019), dilaporkan bahwa 4% dari makanan yang dijual di lingkungan sekolah mengandung kandungan bahan berbahaya. Kebiasaan mengonsumsi jajanan yang tidak sehat tanpa memperhatikan kandungan bahan makanan, bahan tambahan makanan, serta kontaminasi dari bakteri dan virus, dapat menyebabkan penyakit seperti diare dan *foodborne disease* [3]. Jajanan yang tidak memenuhi unsur keamanan pangan, dapat menimbulkan risiko kejadian seperti diare, *foodborne disease*, sulit buang air besar atau bahkan keracunan [4].

Menurut data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2019, diare adalah penyakit kedua yang paling mematikan, menyebabkan sekitar 760.000 kematian anak setiap tahunnya. Indonesia berada di peringkat ke-13 dengan prevalensi sebesar 8,0%. Prevalensi diare di Provinsi Jawa Barat sebesar 7,4% [5]. Data dari Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat tahun 2016 menunjukkan bahwa prevalensi kejadian diare di Kota Bekasi mencapai 30,07% [6].

Makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang disiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan tempat-tempat umum yang ramai, seperti di depan sekolah [7]. Kebiasaan anak sekolah dalam mengonsumsi jajanan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, teman sebaya, orang tua, media massa, serta jenis jajanan itu sendiri [8]. Lingkungan berperan dengan menyediakan beragam pilihan jajanan, yang dapat mempengaruhi keinginan anak sekolah untuk membeli [9]. Selain itu, teman sebaya juga turut mempengaruhi kebiasaan jajan anak, sementara orang tua memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan tersebut, terutama melalui kebiasaan memberikan uang saku kepada anak untuk membeli jajanan di sekolah [10].

Menurut Fentia (2021), pengetahuan anak sekolah dasar tentang pemilihan jajanan masih relatif rendah, sehingga perlu adanya edukasi untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsumsi jajanan yang aman [12]. Memberikan edukasi gizi kepada siswa sekolah dasar merupakan langkah strategis untuk meningkatkan pengetahuan mereka, karena hal ini berdampak langsung pada pencegahan penyakit *foodborne disease* dan diare di Indonesia [13].

Edukasi gizi merupakan penyampaian informasi mengenai gizi dengan tujuan agar anak siswa sekolah dasar dapat mengubah perilaku konsumsi makanan dan meningkatkan pengetahuan mereka. Hal ini penting karena dapat membentuk sikap dan perilaku positif dalam menerapkan kebiasaan makan yang sesuai dengan pedoman gizi seimbang [14]. Dalam proses edukasi gizi, diperlukan alat peraga yang dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik perhatian anak-anak tentang jajanan yang aman [15].

*Puppet Show* adalah media yang sudah banyak dikenal luas, namun masih jarang digunakan. *Puppet show* ini menggunakan boneka dengan teater berbentuk kotak yang dihiasi sedemikian rupa sehingga menarik minat dan perhatian anak sekolah. Pertunjukan boneka cocok diterapkan pada anak sekolah dasar, karena mereka sudah mampu menangkap informasi yang didengar dengan baik dan memahami informasi tentang jajanan yang aman [16].

*Flashcard* adalah media yang berbentuk kartu bergambar yang dibuat menggunakan foto atau gambar, dengan keterangan pada bagian belakang kartu [17]. Media ini sangat menarik perhatian karena memuat huruf atau angka yang sederhana, sehingga merangsang otak untuk

mengingat pesan lebih lama. *Flashcard* sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dan bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan [18].

Oleh karena itu, penelitian ini di SDN Wanasari 12 Cibitung bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi melalui media *puppet show* dan *flashcard* mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang mengenai jajanan aman, ciri-ciri jajanan aman dan tidak aman, serta dampak konsumsi jajanan aman dan tidak aman.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan desain *quasi-experiment* dengan rancangan penelitian *pretest-posttest design*. Penelitian ini membandingkan dua kelompok. Total sampel terdiri dari 60 responden, dengan 30 responden kelompok *puppet show* dan 30 responden kelompok *flashcard*. Intervensi yang diberikan kepada masing-masing kelompok adalah edukasi tentang jajanan aman menggunakan media *puppet show* dan *flashcard*. Pengumpulan data untuk *pre-test* dan *post-test* dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024. Populasi penelitian ini adalah siswa dan siswi di SDN Wanasari 12 Cibitung Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.

Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *consecutive sampling* dengan kriteria inklusi yaitu, anak kelas III dan bersedia berpartisipasi selama penelitian berlangsung, dan kriteria eksklusi yaitu, responden yang tidak hadir saat pengumpulan data awal dan data akhir.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner. Pengetahuan diukur dengan melalui pertanyaan benar atau salah, di mana jawaban yang benar mendapatkan poin 1 dan jawaban yang salah mendapatkan poin 0. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan mengenai definisi jajanan yang aman dan tidak aman, serta dampak konsumsi jajanan yang tidak aman. Kuesioner disajikan dalam bentuk kertas dan penelitian menggunakan media *puppet show* dan *flashcard*.

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel, variabel dependen dan variabel independen. Variabel dependen adalah pengetahuan tentang jajanan aman, sedangkan variabel independen adalah edukasi gizi melalui media *puppet show* dan *flashcard*. Data dianalisis menggunakan program IBM SPSS, dengan analisis univariat dan bivariat. Untuk menguji perbedaan tingkat pengetahuan di masing-masing kelompok, digunakan uji non-parametrik karena data tidak terdistribusi normal. Uji *wilcoxon* digunakan untuk pengetahuan, sementara uji *mann-whitney* digunakan untuk membandingkan efektivitas media *puppet show* dan *flashcard*.

## HASIL

### Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden (n=60)

Karakteristik $\bar{x}$ (n <sub>Minimum</sub> - n <sub>Maximum</sub> )	Penilaian			
	Eksperimen		Kontrol	
	(n)	(%)	(n)	(%)
Usia (Tahun)	9(9-10)			
Jenis Kelamin				
Laki-Laki	17	56,7	14	46,7
Perempuan	13	43,3	16	53,3
Uang Saku (Rp)				

< 5.000	19	63,3	16	53,3
5.000-10.000	5	16,7	5	16,7
> 10.000	6	20,0	9	30,0
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah responden pada kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing berjumlah 30 responden. Usia responden berusia 9-10 tahun, selain itu jenis kelamin yang paling banyak pada kelompok eksperimen yaitu laki-laki sebanyak 17 orang (56,7%) pada kelompok kontrol yaitu perempuan sebanyak 16 orang (53,3%). Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol uang saku sekolah siswa yaitu <Rp. 5.000 dengan jumlah sebanyak 19 orang (63,3%) dan 16 orang (53,3%).

### Tingkat Pengetahuan Mengenai Jajanan Aman

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Mengikuti Edukasi Pada Kelompok Eksperimen

Variabel	Median	Interquartile Range	P-Value
<b>Pengetahuan</b>			
Sebelum Pemberian Edukasi	8,00	10,00-9,00	0,0001
Sesudah Pemberian Edukasi	10,00	10,00-10,00	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa median tingkat pengetahuan sebelum edukasi adalah 8,00 dengan rentang antara kuartil sebesar 1 (berada di antara 9,00 dan 10,00). Sementara itu, median tingkat pengetahuan setelah edukasi gizi adalah 10,00 dengan rentang antara kuartil sebesar 0 (berada di antara 10,00-10,00). Terlihat adanya peningkatan median pengetahuan sebesar 2 poin antara sebelum dan sesudah edukasi dilakukan. Hasil analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa *p-value* adalah 0,0001. Dari hasil ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan responden setelah mendapatkan edukasi menggunakan media *puppet show*.

### Tingkat Pengetahuan Mengenai Jajanan Aman

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Mengikuti Edukasi Pada Kelompok Kontrol

Variabel	Median	Interquartile Range	P-Value
<b>Pengetahuan</b>			
Sebelum Pemberian Edukasi	8,00	9,00-5,75	

Sesudah Pemberian Edukasi	10,00	10,00-8,75	0,0001
---------------------------	-------	------------	--------

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa median tingkat pengetahuan sebelum edukasi adalah 8,00 dengan rentang antara kuartil sebesar 3,25 (berada di antara 5,75 dan 9,00). Sementara itu, median tingkat pengetahuan setelah edukasi gizi adalah 10,00 dengan rentang antara kuartil sebesar 1,25 (berada di antara 8,75-10,00). Terlihat adanya peningkatan median pengetahuan sebesar 2 poin antara sebelum dan sesudah edukasi dilakukan. Hasil analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa *p-value* adalah 0,0001. Dari hasil ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan responden setelah mendapatkan edukasi menggunakan media *flashcard*.

### Perbandingan Media Edukasi

Tabel 4. Analisis Perbedaan Media *Puppet Show* dan *Flashcard*

Kategori	n	Mean Ranks	P-Value
Media <i>Puppet Show</i>	30	35,37	0,008
Media <i>Flashcard</i>	30	25,63	

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa nilai *mean rank* pada kelompok media *puppet show* dan media *flashcard* yang di uji menggunakan *mann whitney*. Berdasarkan uji tersebut didapatkan nilai *mean rank* pada kelompok media *puppet show* yaitu 35,37 dan nilai kelompok media *flashcard* yaitu 25,63 dan nilai *p-value* dari kedua kelompok media *puppet show* dan media *flashcard* yaitu 0,008 yang bermakna terdapat perbedaan yang signifikan antara media *puppet show* dan media *flashcard* dengan demikian nilai tertinggi menunjukkan bahwa kelompok media *puppet show* lebih efektif dibandingkan dengan kelompok media *flashcard* dalam meningkatkan pengetahuan mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

### Pengaruh Media *Puppet Show* terhadap Pengetahuan Jajanan Aman saat *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa melalui pemberian edukasi menggunakan media *puppet show* mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar, terjadi kenaikan rata-rata pengetahuan siswa sebesar 2 poin antara sebelum dan sesudah edukasi. Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai *p-value* adalah 0,0001. Nilai *p-value* tersebut mencerminkan tingkat signifikansi dari perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan edukasi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden setelah mengikuti edukasi mengenai jajanan aman menggunakan media *puppet show*.

---

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Saputri *et al* (2020) yang menyatakan bahwa edukasi melalui media bedah boneka memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dengan nilai signifikan  $p$ -value sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) di SDN 09 Pontianak Utara.

Menurut Anbarwati *et al* (2021) selain sebagai alat penyampaian informasi, media boneka tangan dapat mengembangkan dan menemukan pengetahuan baru berdasarkan caranya sendiri, serta dapat melatih imajinasi dan dapat mengembangkan kreativitasnya, sehingga siswa cenderung lebih banyak bermain peran dan dengan penggunaan media boneka tangan dapat terjalin interaksi dan komunikasi antar siswa lainnya dengan cara yang menyenangkan.

### **Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Pengetahuan Jajanan Aman saat *Pre-test* dan *Post-test***

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa melalui pemberian edukasi menggunakan media *flashcard* mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar, terjadi kenaikan rata-rata pengetahuan siswa sebesar 2 poin antara sebelum dan sesudah edukasi. Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai  $p$ -value adalah 0,0001. Nilai  $p$ -value tersebut mencerminkan tingkat signifikansi dari perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan edukasi. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada responden setelah mengikuti edukasi mengenai jajanan aman menggunakan media *flashcard*.

Hal ini sejalan dengan penelitian Aini (2023) yang menyatakan bahwa edukasi melalui media *flashcard* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dengan nilai signifikan  $p$ -value sebesar 0,000 ( $<0,05$ ) di SDN 004.

Menurut Prihatmojo (2020) selain sebagai media penyampaian informasi, media kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa dengan gambar dan kombinasi warna. Media kartu bergambar dapat meningkatkan daya imajinasi siswa yang dapat menimbulkan ingatan yang kuat, sehingga siswa dapat menerima informasi yang disampaikan dengan baik.

### **Perbandingan Pemberian Edukasi mengenai Jajanan Aman menggunakan Media *Puppet Show* dan Media *Flashcard* terhadap Pengetahuan pada Anak Sekolah Dasar**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai *mean ranks* pada kelompok media *puppet show* yaitu 35,37 dan nilai kelompok media *flashcard* yaitu 25,63 dengan nilai  $p$ -value dari kedua kelompok *puppet show* dan *flashcard* yaitu 0,008 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara media *puppet show* dan *flashcard*. Dengan demikian nilai tertinggi menunjukkan bahwa kelompok media *puppet show* lebih efektif dibandingkan dengan media *flashcard* dalam pemberian edukasi mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media *puppet show* memiliki kelebihan yang mampu menarik perhatian siswa dengan karakter yang berbeda.

Menurut Aulia *et al* (2021) boneka tangan merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sambil belajar bagi anak-anak. Media ini merupakan benda tiruan yang cukup mudah untuk dimainkan, yaitu dengan menggunakan satu tangan. Boneka tangan ini dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Boneka tangan dapat digunakan sebagai media edukasi dan pembelajaran yang menarik.

Kelebihan dari penggunaan media boneka tangan adalah menambah suasana menyenangkan dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, meningkatkan daya imajinasi,

---

melatih kemampuan menyimak, dan tidak membutuhkan banyak waktu, biaya, serta persiapan yang rumit [23]. Media edukasi boneka tangan mampu menarik perhatian siswa dalam proses edukasi pada anak sekolah dasar. Hal ini telah terbukti dari kelebihan media boneka tangan, dilihat dari rata-rata setelah dilakukan penyuluhan terkait jajan aman dengan menggunakan media boneka pada anak sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Karakteristik responden pada penelitian ini rata-rata berusia 9 tahun. Pada kelompok eksperimen mayoritas berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 17 orang (56,7%), sedangkan pada kelompok kontrol mayoritas berjenis kelamin perempuan, yaitu sebanyak 16 orang (53,3%). Sementara itu, pada kelompok eksperimen dan kontrol mayoritas berturut-turut memiliki uang saku sekolah < 5.000 sebesar (63,3%) dan (53,3%). Pengetahuan responden mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti edukasi gizi melalui media *puppet show* dan *flashcard* dibandingkan dengan sebelumnya. Terdapat hubungan antara pengaruh edukasi melalui media *puppet show* terhadap pengetahuan mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar di SDN Wanasari 12 Cibitung dengan hasil *p-value* sebesar 0,0001. Terdapat hubungan antara pengaruh edukasi melalui media *flashcard* terhadap pengetahuan mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar di SDN Wanasari 12 Cibitung dengan hasil *p-value* sebesar 0,0001. Terdapat perbedaan peringkat rata-rata antara penggunaan media *puppet show* dengan media *flashcard* terhadap pengetahuan mengenai jajanan aman pada anak sekolah dasar di SDN Wanasari 12 Cibitung dengan hasil *p-value* sebesar 0,008.

## SARAN

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperhatikan faktor-faktor keberhasilan dalam dilakukannya edukasi seperti pemilihan waktu dengan membuat susunan acara, membuat boneka tangan lebih besar, memilih warna yang lebih menarik, dan memperhatikan letak duduk agar siswa lebih mudah menerima informasi yang diberikan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pada pengelola program studi di jurusan Gizi Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Mitra Keluarga, kepada pihak sekolah SDN Wanasari 12 Cibitung yang telah memfasilitasi tempat penelitian dan dosen pembimbing yang telah membantu serta memberikan saran dan masukkan dalam melakukan penulisan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Damayanti dan N. Pritasari, *Gizi-Dalam-Daur-Kehidupan-Final-Sc\_*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2017.
- [2] BPOM RI, "Laporan Tahunan Badan Pengawasan Obat dan Makanan." Badan POM, Aceh, hal. 1–365, 2019.
- [3] Windy Ermawaty & Muhammad Ramdhan, *Peran Puskesmas untuk Deteksi Cemaran Bakteri*. Pekalongan: NEM, 2022.
- [4] H. Amila, Eva, S, Ester, S, "Edukasi Pencegahan Keracunan Makanan Jajanan Pada Anak Di SD Swasta Amal Luhur Medan," *J. Abdimas Mutiara*, vol. 5, hal. 99–104, 2023.
- [5] K. RI, *Konseling Gizi*, vol. 01. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2018.
- [6] Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat, "Profil Kesehatan Provinsi Jawa Barat." Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat, Bandung, 2016.
- [7] S. Q. Aini, "Perilaku Jajan Pada Anak Sekolah Dasar Snacking Behaviour of Elementary

- 
- School Student,” *J. Litbang*, vol. XV, no. Desember, hal. 133–146, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejurnal-litbang.patikab.go.id>
- [8] S. L. R. Nasution, T. Suyono, E. Girsang, dan A. A. Bangun, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Jajan Siswa-Siswi terhadap Kejadian Diare Akut,” *J. Telenursing*, vol. 4, no. 2, hal. 1038–1046, 2022, doi: 10.31539/joting.v4i2.4721.
- [9] S. Alif, “Analisis Dampak Konsumsi Jajanan, Aktifitas Fisik, Dan Status Gizi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Smk Swasta Pharmaca Medan,” *J. Komunitas Kesehat. Masy.*, vol. 1, no. 2, hal. 31–39, 2020, doi: 10.36090/jkkm.v1i2.576.
- [10] S. I. Widianingtyas dan Y. Dinda, “Pengaruh Teman Sebaya dengan Perilaku Jajan pada Anak Usia Sekolah,” *Adi Husada Nurs. J.*, vol. 8, no. 1, hal. 22, 2022, doi: 10.37036/ahnj.v8i1.211.
- [11] Fentia, “Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Pemilihan Jenis Makanan Jajanan Pada Siswa/Siswi Sekolah Dasar,” *J. Kesehat. Maharatu*, vol. 2, no. 1, hal. 44–62, 2021.
- [12] A. . Manjilala, Hendrayati, “Edukasi Gizi Melalui Media Brosur Dapat,” *Media Gizi Pangan*, vol. 30, 2023.
- [13] Puspikawati, “Pendidikan Gizi tentang Anemia dan Konseling Kesehatan Mental pada Remaja melalui Program Kenal Sebaya,” *Media Gizi Kesmas*, vol. 10, no. 2, hal. 278–283, 2021.
- [14] F. Y. Rusdi, H. Helmizar, dan H. A. Rahmy, “Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Instagram Terhadap Perubahan Perilaku Gizi Seimbang Untuk Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri Di Sman 2 Padang,” *J. Nutr. Coll.*, vol. 10, no. 1, hal. 31–38, 2021, doi: 10.14710/jnc.v10i1.29271.
- [15] G. I. Saputro, S. Handajani, A. Bahar, dan R. Dewi, “Game Card Sebagai Media Edukasi Konsumsi Jajanan Sehat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa SD,” *J. Tata Boga*, vol. 11, no. 1, hal. 50–58, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- [16] F. A. Habeahan, D. C. Marta, dan I. Anita, “Penerapan Media Puppet Show dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa SD Kelas V,” *Educare*, vol. 17, no. 2, hal. 144–150, 2019.
- [17] S. Wahyuni, “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku,’” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, hal. 9, 2020, doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.
- [18] S. W. Saputri, “Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris,” *ABDIKARYA J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, hal. 56–61, 2020, doi: 10.47080/abdikarya.v2i1.1061.
- [19] D. A. Anbarwati, F. Hilmiyati, dan O. Farhurohman, “Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa,” *Al-Mudarris (Jurnal Ilm. Pendidik. Islam.*, vol. 4, no. 2, hal. 153–166, 2021, doi: 10.23971/mdr.v4i2.3608.
- [20] A. N. Aini Rofiqoh, “Pengaruh Promosi Peningkatan Konsumsi Sayur Dan Buah Melalui Media Kartu Kuartet Terhadap Perbaikan Pengetahuan Dan Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Usia Sekolah Di Sdn 004 Samarinda ULU,” *J. Multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 8, hal. 2290–2301, 2023, doi: 10.58344/jmi.v2i8.450.
- [21] A. Prihatmojo, “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Tanjung Aman,” *Pedagog. J. Ilm. Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 1, no. 1, hal. 89–100, 2020, doi: 10.52217/pedagogia.v1i1.409.
- [22] R. Aulia, N. Na’imah, dan R. R. Diana, “Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini,” *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, hal. 106, 2021, doi: 10.35473/ijec.v3i2.981.
- [23] L. Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana, 2017.
-