

LITERATURE REVIEW: EFEKTIVITAS EDUKASI KREATIF DAN INOVATIF DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nadya Chika Diyarly¹, Ratih Kurniasari²

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. H.S. Ronggowaluyo, Karawang, Jawa Barat, Indonesia
Email: 2210631220053@student.unsika.ac.id

Article History

Received: 10-06-2026

Revision: 25-06-2026

Accepted: 28-06-2026

Published: 30-06-2026

Abstract. Knowledge of balanced nutrition among elementary school children remains low, despite its importance in developing healthy eating habits from an early age. This study aims to analyze the effectiveness of creative and innovative educational media in improving knowledge of balanced nutrition among elementary school children. The method used was a literature review by examining articles obtained from the Google Scholar and SINTA databases. The articles analyzed met the inclusion criteria, namely being published between 2020 and 2025, available in full text format, involving elementary school children as respondents, and measuring changes in nutritional knowledge after educational interventions. Data analysis techniques were carried out using descriptive qualitative techniques by grouping research findings based on the type of educational media, the form of intervention, and the results of increased nutritional knowledge, then comparing the research results to identify patterns of media effectiveness. The results of the review of five articles showed that the use of educational media such as animated videos, educational games, comics, posters, and the combination method Nutriedutainment proved effective in improving knowledge of balanced nutrition among elementary school children. Media that involve active student participation and the use of more than one sense tend to provide more optimal knowledge gains compared to conventional media, so they can be recommended as supporting strategies in implementing nutrition education in elementary schools.

Keywords: Balanced Nutrition, Nutrition Education, Creative Learning Media, Elementary School Children, Nutrition Knowledge

Abstrak. Pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar masih rendah, padahal penting untuk membentuk perilaku makan sehat sejak dini. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media edukasi kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *literature review* dengan menelaah artikel yang diperoleh dari database *Google Scholar* dan SINTA. Artikel yang dianalisis memenuhi kriteria inklusi, yaitu diterbitkan pada rentang tahun 2020–2025, tersedia dalam bentuk *full text*, melibatkan responden anak sekolah dasar, serta mengukur perubahan pengetahuan gizi setelah intervensi edukasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan jenis media edukasi, bentuk intervensi, dan hasil peningkatan pengetahuan gizi, kemudian membandingkan antarhasil penelitian untuk mengidentifikasi pola efektivitas media. Hasil kajian terhadap lima artikel menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi seperti video animasi, permainan edukatif, komik, poster, serta metode kombinasi Nutriedutainment terbukti efektif meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Media yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan penggunaan lebih dari satu indera cenderung memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih optimal dibandingkan media konvensional, sehingga dapat direkomendasikan sebagai strategi pendukung dalam pelaksanaan pendidikan gizi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Gizi Seimbang, Edukasi Gizi, Media Pembelajaran Kreatif, Anak Sekolah Dasar, Pengetahuan Gizi

How to Cite: Diyarly, N. C & Kurniasari, R. (2026). *Literature Review: Efektivitas Edukasi Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar*. *HORIZON: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 4 (3), 2890-2899. <http://doi.org/10.54373/hijm.v4i3.6306>

PENDAHULUAN

Masalah gizi masih menjadi tantangan kesehatan masyarakat di Indonesia, khususnya pada kelompok anak usia sekolah dasar. Berbagai permasalahan seperti stunting, overweight, serta pola konsumsi yang belum sesuai dengan prinsip gizi seimbang masih banyak ditemukan. Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap kondisi tersebut adalah rendahnya pengetahuan gizi pada anak, yang berdampak pada kesalahan pemilihan makanan dan pembentukan kebiasaan makan yang kurang sehat sejak dini (Yuningsih & Kurniasari, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan gizi pada anak sekolah dasar merupakan kebutuhan yang mendesak dalam upaya pencegahan masalah gizi.

Pengetahuan gizi memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumsi karena tingkat pemahaman anak akan memengaruhi cara mereka memilih, mengolah, dan mengonsumsi makanan sesuai kebutuhan tubuh. Rendahnya pengetahuan gizi dapat mendorong terbentuknya perilaku makan yang tidak sehat dan meningkatkan risiko terjadinya masalah gizi, baik kekurangan maupun kelebihan gizi (Briliannita et al., 2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan gizi anak sekolah dasar di Indonesia masih berada pada kategori rendah. Penelitian Kurniasari dan Rahmatunnisa (2020), misalnya, melaporkan bahwa skor rata-rata pengetahuan gizi siswa sebelum intervensi hanya mencapai 43,63, yang menegaskan perlunya upaya edukasi gizi yang lebih efektif. Usia sekolah dasar merupakan fase yang tepat untuk pemberian edukasi gizi karena anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka menerima dan memahami informasi dengan baik. Pada usia ini, anak juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran yang menarik dan interaktif (Putriana et al., 2021). Oleh karena itu, strategi edukasi gizi yang diterapkan perlu disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami secara optimal (Khatimah et al., 2025).

Keberhasilan edukasi gizi tidak hanya ditentukan oleh materi yang diberikan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Masdar et al., 2024; Manggala et al., 2024). Berbagai media edukasi kreatif dan inovatif telah dikembangkan untuk anak sekolah dasar, seperti komik, media audiovisual, permainan edukatif, serta media kombinasi. Masing-masing media memiliki karakteristik dan keunggulan tersendiri dalam menyampaikan informasi gizi.

Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas media edukasi tertentu dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak, hasil yang diperoleh masih bervariasi antar media dan belum memberikan kesimpulan yang komprehensif mengenai media yang paling efektif. Selain itu, kajian yang secara khusus membandingkan efektivitas berbagai media edukasi kreatif dan inovatif pada anak sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan melalui metode *literature review* untuk menganalisis efektivitas berbagai media edukasi kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar, sehingga dapat menjadi dasar dalam pemilihan strategi edukasi gizi yang lebih tepat dan efektif.

METODE

Studi ini menggunakan metode *literature review* untuk mengkaji efektivitas berbagai media edukasi gizi dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Penelusuran literatur dilakukan melalui database Google Scholar dan SINTA dengan menggunakan kombinasi kata kunci *nutrition education*, *balanced nutrition*, *nutrition knowledge*, dan *elementary school children*. Artikel yang diperoleh selanjutnya diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu artikel penelitian yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025, tersedia dalam bentuk *full text*, melibatkan responden anak sekolah dasar, serta melaporkan perubahan pengetahuan gizi setelah intervensi edukasi. Kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak dapat diakses secara lengkap, tidak menggunakan responden anak sekolah dasar, atau tidak menyajikan hasil pengukuran pengetahuan gizi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan cara mengelompokkan artikel berdasarkan jenis media edukasi yang digunakan, metode intervensi, serta hasil peningkatan pengetahuan gizi yang dilaporkan. Selanjutnya, dilakukan sintesis naratif untuk membandingkan temuan antarartikel dan mengidentifikasi pola efektivitas media edukasi gizi yang digunakan. Dari proses seleksi dan analisis tersebut, diperoleh lima artikel yang memenuhi kriteria dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

HASIL

Tabel 1. Daftar artikel yang direview

No	Penulis, Tahun	Sampel	Desain	Media/Intervensi	Temuan Utama
1	Kurniasari & Rahmatunnisa (2020)	40 siswa SD	Quasi eksperimen (pretest–posttest dengan kontrol)	Nutriedutainment (video, dongeng, kartu kuartet)	Skor pengetahuan meningkat dari 43,63 menjadi 68,50 dan menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

2	Hidayah et al. (2021)	56 siswa SD	Quasi eksperimen (pretest–posttest dengan kontrol)	Roda putar dan leaflet	Media roda putar lebih efektif dibandingkan leaflet dalam meningkatkan pengetahuan gizi siswa.
3	Sri & Anjani (2025)	33 siswa kelas VI SD	Quasi eksperimen (one group pretest–posttest)	Media komik	Pengetahuan gizi meningkat signifikan, namun tidak berpengaruh signifikan terhadap konsumsi sayur dan buah.
4	Nurfitriani & Kurniasari (2023)	40 siswa SD	Quasi eksperimen (pretest–posttest dengan kontrol)	Video animasi dan poster	Kedua media efektif meningkatkan pengetahuan gizi, dengan peningkatan skor lebih tinggi pada media poster.
5	Azizzah et al. (2024)	40 siswa kelas V–VI SD	R&D (ADDIE) dengan quasi eksperimen	Card game (Gimbang Game)	Pengetahuan dan sikap gizi meningkat signifikan, serta media dinilai sangat layak digunakan.

Tabel tersebut menyajikan ringkasan lima penelitian yang mengkaji efektivitas berbagai media edukasi gizi dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Secara umum, seluruh penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen, baik dengan kelompok kontrol maupun satu kelompok pretest–posttest, serta melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Media edukasi yang digunakan beragam, mulai dari Nutriedutainment, permainan interaktif, komik, video animasi, poster, hingga card game berbasis edukasi gizi. Hasil yang ditampilkan pada tabel menunjukkan bahwa seluruh media edukasi yang dikaji mampu meningkatkan pengetahuan gizi seimbang siswa secara signifikan setelah intervensi diberikan. Media yang bersifat interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti permainan edukatif dan Nutriedutainment, cenderung memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih baik dibandingkan media konvensional. Selain itu, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti poster dan komik efektif dalam membantu pemahaman konsep gizi seimbang. Dengan demikian, tabel ini menegaskan bahwa pemilihan media edukasi yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang.

DISKUSI

Berbagai penelitian *dalam literature review* ini menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi kreatif dan inovatif memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Media edukasi merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi kesehatan sehingga pesan yang diberikan lebih mudah dipahami oleh sasaran. Media edukasi yang digunakan pada penelitian-penelitian terdahulu terdiri dari media video animasi, permainan edukatif, komik, hingga kombinasi media interaktif. Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi edukasi menggunakan media kreatif dan inovatif. Peningkatan pengetahuan yang terjadi pada berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kreatif dan inovatif mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Perbedaan efektivitas antar media kemungkinan dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan siswa, jumlah indera yang digunakan selama pembelajaran, serta karakteristik media yang digunakan dalam menyampaikan informasi gizi.

Media Permainan Edukatif

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif merupakan salah satu media yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik perhatian peserta didik (Hikmah et al., 2023). Pembelajaran melalui permainan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga materi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Rahmadhea, 2024).

Efektivitas media permainan dalam edukasi gizi didukung oleh beberapa penelitian. Hidayah et al. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi dibandingkan media leaflet. Kelompok yang menerima edukasi menggunakan roda putar mengalami peningkatan skor pengetahuan rata-rata sebesar 2,4 poin, sedangkan kelompok leaflet hanya meningkat sekitar 1 poin. Hasil serupa ditemukan oleh Azizzah et al. (2024) yang melaporkan bahwa penggunaan media kartu *Gimbang Game* mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi seimbang secara signifikan dengan nilai signifikansi $p=0,000$. Selain itu, media tersebut memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 98,80% pada aspek materi dan 92,26% pada aspek media.

Keberhasilan media permainan dalam meningkatkan pengetahuan gizi dapat dijelaskan karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif melalui diskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan teman sebaya selama permainan berlangsung. Keterlibatan aktif tersebut mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi belajar, serta retensi informasi sehingga pesan gizi lebih mudah dipahami dan diingat. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar karena mampu menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan secara seimbang.

Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam penyampaian materi yang bersifat teoretis karena mampu mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik (Fajar et al., 2023). Media ini dinilai efektif karena melibatkan lebih banyak indera, terutama penglihatan dan pendengaran, sehingga dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan animasi memungkinkan penyampaian materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah (Aulia et al., 2025).

Efektivitas video animasi dalam meningkatkan pengetahuan gizi telah dibuktikan oleh penelitian Nurfitriani dan Kurniasari yang melaporkan adanya peningkatan signifikan pada pengetahuan gizi seimbang setelah pemberian edukasi menggunakan video animasi. Rata-rata skor pengetahuan pada kelompok video animasi meningkat dari 54,80 menjadi 86,80 setelah intervensi diberikan. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Kurniasari dan Rahmatunnisa (2020) yang menggunakan metode *Nutriedutainment*, dimana salah satu media yang digunakan adalah video edukasi. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan skor pengetahuan siswa dari 43,63 menjadi 68,50 setelah intervensi. Penyajian materi melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi dapat membantu siswa memahami konsep gizi yang sebelumnya sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui teks atau ceramah. Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan daya ingat siswa karena informasi diterima melalui berbagai jalur sensorik secara bersamaan. Oleh karena itu, video animasi dapat menjadi alternatif media edukasi gizi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

Media Komik

Media komik merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran karena dapat memfasilitasi siswa memperoleh dan memahami informasi secara mandiri, baik selama kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Nafala, 2022). Penggunaan komik dalam edukasi gizi dinilai sesuai untuk anak sekolah dasar karena karakteristik anak pada usia tersebut cenderung lebih tertarik pada materi yang disajikan dalam bentuk visual dibandingkan teks yang panjang. Selain itu, komik memiliki keunggulan berupa kemudahan penggunaan, praktis dibawa, dapat dibaca berulang kali, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran (Sutardi & Wulansari, 2026).

Efektivitas media komik dalam meningkatkan pengetahuan gizi didukung oleh penelitian Sri dan Anjani (2025) Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa edukasi gizi menggunakan media komik mampu meningkatkan rata-rata skor pengetahuan siswa dari 12,91 menjadi 16,03 dengan hasil yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$). Namun demikian, penelitian tersebut belum menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap perilaku konsumsi sayur dan buah pada responden setelah intervensi diberikan. Peningkatan pengetahuan yang diperoleh menunjukkan bahwa komik efektif digunakan sebagai media penyampaian informasi gizi. Kombinasi gambar dan cerita mampu menyederhanakan konsep-konsep gizi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, perubahan perilaku konsumsi memerlukan proses yang lebih panjang dibandingkan peningkatan pengetahuan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti kebiasaan makan di rumah, lingkungan keluarga, serta ketersediaan makanan. Oleh karena itu, media komik lebih berperan sebagai sarana peningkatan pengetahuan dan kesadaran gizi dibandingkan sebagai media yang secara langsung mampu mengubah perilaku konsumsi.

Media Kombinasi atau Interaktif

Media kombinasi atau interaktif merupakan pendekatan edukasi yang mengintegrasikan lebih dari satu jenis media pembelajaran dalam satu rangkaian kegiatan. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui perpaduan unsur visual, audio, permainan, dan aktivitas partisipatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik bagi anak usia sekolah dasar. Dalam konteks edukasi gizi, salah satu bentuk media kombinasi yang banyak digunakan adalah Nutriedutainment, yaitu metode yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan melalui berbagai media seperti video edukasi, dongeng, permainan, dan kartu edukatif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan Nutrientainment efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak sekolah dasar (Kurniasari & Rahmatunnisa, 2020). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi gizi, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diterima dan dipahami. Dengan demikian, keberhasilan metode ini tidak hanya terletak pada isi materi, tetapi juga pada cara penyampaian yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Secara teoritis, efektivitas media kombinasi atau interaktif dapat dijelaskan melalui keterlibatan multisensori dalam proses belajar. Penggunaan berbagai media secara bersamaan dapat mengurangi kejenuhan, meningkatkan fokus perhatian, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran (Ali et al., 2025). Aktivitas yang bersifat menghibur juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang positif, sehingga siswa lebih terbuka terhadap pesan-pesan gizi yang disampaikan. Oleh karena itu, media kombinasi atau interaktif dipandang memiliki potensi yang lebih besar dibandingkan media tunggal dalam mendukung peningkatan pengetahuan gizi pada anak sekolah dasar.

Sintesis Efektivitas Edukasi Kreatif dan Inovatif

Berdasarkan hasil sintesis lima penelitian yang dianalisis, seluruh media edukasi kreatif dan inovatif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Media permainan edukatif, komik, video animasi, dan media kombinasi sama-sama menunjukkan peningkatan pengetahuan setelah intervensi diberikan. Meskipun demikian, perbedaan desain penelitian, jumlah sampel, durasi intervensi, serta instrumen pengukuran yang digunakan menyebabkan efektivitas antar media tidak dapat dibandingkan secara langsung. Oleh karena itu, belum dapat disimpulkan bahwa satu jenis media lebih unggul dibandingkan media lainnya. Namun, media yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan melibatkan lebih banyak indera cenderung memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dalam penyampaian materi gizi seimbang.

Keterbatasan Penelitian

Literature review ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah artikel yang memenuhi kriteria inklusi masih relatif terbatas sehingga hasil yang diperoleh belum dapat menggambarkan seluruh variasi media edukasi gizi yang digunakan pada anak sekolah dasar. Selain itu, terdapat perbedaan desain penelitian, jumlah sampel, durasi intervensi, serta instrumen pengukuran yang digunakan pada masing-masing penelitian sehingga membatasi

perbandingan secara langsung antar media. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih besar dan metode yang lebih beragam untuk memperoleh kesimpulan yang lebih kuat mengenai efektivitas masing-masing media edukasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *literature review*, berbagai media edukasi kreatif dan inovatif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Media yang melibatkan partisipasi aktif siswa dan penggunaan lebih dari satu indera, seperti video animasi, permainan edukatif, dan metode kombinasi (*Nutriedutainment*), cenderung memberikan peningkatan pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan media konvensional. Sementara itu, media komik juga efektif meningkatkan pengetahuan meskipun belum menunjukkan perubahan perilaku konsumsi secara signifikan. Secara keseluruhan, efektivitas suatu media dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman materi, sehingga pemilihan media edukasi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

REFERENSI

- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Aulia, P., Zakiyah, N., & Desiningrum, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi CapCut pada Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Benda Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 4(5), 8332–8337.
- Azizzah, S., Kurniawan, A., Paramita, F., & Katmawanti, S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, 2(1).
- Briliannita, A., Sada, M., & Matto, M. A. (2022). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Peran Gizi Seimbang Dengan Komposisi Isi Piringku Pada Masa Pandemi Covid-19 Increased People ' s Knowledge About The Role of Balanced Nutrition With The Composition of The Contents of My Plate During the Covid-1. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 420–427.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur : Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil*, 1(3).
- Hidayah, E. R., Hidayat, N., & Siswati, T. (2021). Efektivitas Penyuluhan Gizi melalui Roda Putar dan Leaflet terhadap Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar. 23(1), 22–31. <https://doi.org/10.29238/jnutri.v23i1.206>

- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8, 1809–1822.
- Khatimah, H., Saputri, D. A., Natasya, L., Ananda, N., Ilaina, S., Khoirunnisa, & Budiono, H. (2025). Mengembangkan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pertanyaan Provokatif Dan Gambar Menarik Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Kurniasari, R., & Rahmatunnisa, R. (2020). Pendidikan Gizi Menggunakan Media Nutriedutainment terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, 1, 33–40.
- Manggala, S. A., Laurenza, D., & Sikhah, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Siswa Kelas 5. 8, 30692–30700.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Ningrum, S. O. W. (2024). Relationship between Nutrition Knowledge And Eating Patterns With Nutritional Status Of Elementary School Children at LPQ Nurul Hikmah Candisari. *Nutrizione: Nutrition Research And Development Journal*, 04, 103–111.
- Nurfitriani, 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. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i3.2929>
- Putriana, S., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Perkembangan Intelektual pada Usia Sekolah Dasar*. 5(2019), 1771–1777.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains Minat. *Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
- Sri, N., & Anjani, R. (2025). Edukasi gizi menggunakan komik terhadap pengetahuan gizi dan konsumsi sayur buah. *Jurnal Lentera Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 75–85.
- Sutardi, L. A., & Wulansari, E. R. (2026). Implementasi Media Edukatif Multimodal untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 02(01), 9–18.
- 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