



## Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Game Busar terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur pada Murid Kelas 4 dan 5 di SDN 07 Pagi Kebayoran Lama Utara

Alfonsa Reni Oktavia<sup>1✉</sup>, Falah Indriawati Barokah<sup>1</sup>, Irfan Said<sup>1</sup>, Dwi Ayu Lestari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>) Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Pertamedika

### Info Artikel

Diterima 17 Oktober 2021

Disetujui 03 Maret 2022

Diterbitkan 30 Maret 2022

### Kata Kunci:

Pendidikan Kesehatan, Buah, Sayur, Media Games, Pengetahuan

### e-ISSN:

2613-9219

### Akreditasi Nasional:

Sinta 4

✉ **Corresponding author:**

[alfonsareni2710@gmail.com](mailto:alfonsareni2710@gmail.com)

### Keywords:

Health Education, Fruit, Vegetable, Media Games, Knowledge

### Abstrak

**Latar Belakang:** Anak usia sekolah mengonsumsi buah dan sayur kurang dari rekomendasi anjuran kebutuhan dalam sehari. Rendahnya konsumsi buah dan sayur disebabkan tingkat pengetahuan gizi masih rendah. Rendahnya pengetahuan akan mengurangi kemampuan dalam penerapan informasi gizi, sehingga konsumsi makanan sehat akan menurun dan menjadi dampak negatif bagi status gizi anak usia sekolah. Tujuan Untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media *game* Busar terhadap pengetahuan konsumsi buah dan sayur pada murid kelas 4 dan 5 di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 07 Pagi Kebayoran Lama Utara. **Metode:** Studi kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest*. Jumlah populasi dari studi ini adalah 128 siswa dengan besar sampel 56 siswa yang ditentukan menggunakan rumus slovin dan dipilih secara *stratified random sampling*. Analisis data bivariat dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. **Hasil:** Didapatkan nilai *p value* sebesar 0,001 ( $\leq 0,05$ ) yang menunjukkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan dengan media *game* Busar terhadap tingkat pengetahuan konsumsi buah dan sayur. **Kesimpulan:** Metode pembelajaran berbasis *game* Busar terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam memahami pentingnya konsumsi sayur dan buah

### Abstract

**Background:** School-age children consume less fruit and vegetables than the recommended daily requirement. The low consumption of fruits and vegetables is due to the low level of nutritional knowledge. Lack of knowledge will reduce the ability to apply nutritional information, so that the consumption of healthy food will decrease and become a negative impact on the nutritional status of school-age children. Objective To determine the effect of health education with the Busar game media on knowledge of fruit and vegetable consumption in 4th and 5th grades students at Elementary Public School (SDN) 07 Pagi Kebayoran Lama Utara. **Methods:** Quantitative study using pre-experimental design with the type of one group pretest-posttest. The total population of this study was 128 students with a sample size of 56 students who were determined using the Slovin formula and selected by stratified random sampling. Bivariate data analysis was performed using the paired sample t-test. **Results:** A p value of 0.001 ( $\leq 0.05$ ) was obtained which indicates that there is an impact of health education using the Busar game media on the level of knowledge of fruit and vegetable consumption. **Conclusion:** The busar game-based learning method is proven to be effective in increasing students' knowledge in understanding the importance of consuming vegetables and fruits.

## Pendahuluan

Fase anak usia sekolah merupakan tahapan krusial yang membutuhkan asupan makanan bergizi yang diperlukan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak [1]. Salah satu faktor penentu dalam penentuan gizi makanan adalah nutrisi dari makanan yang dikonsumsi. Peranan nutrisi sangatlah penting terutama dalam fase perkembangan dan pertumbuhan anak yang berada pada tingkat sekolah dasar [2]. Konsumsi nutrisi perlu dilakukan dengan kuantitas dan kualitas yang tepat untuk menunjang perkembangan anak secara maksimal [3]. Sedangkan, kurangnya asupan nutrisi dapat menimbulkan masalah yang merugikan kesehatan anak [4].

Beberapa sumber nutrisi yang dapat dikonsumsi adalah melalui buah dan sayur. Menurut rekomendasi World Health Organization, buah dan sayur seharusnya dikonsumsi minimal 5 porsi per hari untuk semua kategori usia termasuk anak di tingkat sekolah dasar [5]. Dampak positif dari sayur dan buah juga terlihat dalam membantu metabolisme tubuh dan dalam menangkal radikal bebas yang memberikan dampak buruk terhadap kesehatan [6]. Konsumsi buah dan sayur pada anak-anak juga memberikan manfaat terhadap kebutuhan zat gizi yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan sistem imun dan membantu sistem pencernaan. Sementara itu, rendahnya konsumsi buah dan sayur akan meningkatkan risiko obesitas dan gangguan pencernaan [7].

Berdasarkan hasil dalam penelitian sebelumnya, daerah perkotaan memiliki tingkat konsumsi sayuran yang lebih rendah dibandingkan dengan daerah pedesaan. Tapi, masyarakat pedesaan lebih sedikit mengkonsumsi buah-buahan dibandingkan dengan penduduk perkotaan. Secara umum, penduduk Indonesia belum mencapai standar yang disarankan dalam mengkonsumsi buah dan sayur. Hal ini juga berlaku untuk anak usia sekolah seperti yang ditunjukkan di dalam penelitian sebelumnya [8]. Secara khusus, hasil riset kesehatan dasar DKI Jakarta di tahun 2018 menunjukkan bahwa penduduk DKI Jakarta memiliki tingkat kecukupan dalam konsumsi buah dan sayur yang rendah [9].

Untuk itu, perlu dipahami faktor-faktor yang berdampak pada perilaku masyarakat terutama anak-anak dalam mengkonsumsi sayur dan buah. Beberapa diantaranya adalah sikap, pengetahuan, tingkat kesukaan, ketersediaan dan promosi yang dapat mendorong tren konsumsi sayur dan buah melalui media massa [10, 11]. Pendidikan terkait dengan gizi perlu dilakukan dengan mempertimbangkan metode dan

media yang efektif [12]. Hal ini tentunya juga berlaku ketika pengetahuan akan gizi akan diajarkan kepada anak sekolah dasar. Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam proses pengajaran anak sekolah dasar adalah dengan menggunakan *game* [13-16]. Untuk itu, penelitian ini menggunakan media berbasis *game* yang diharapkan dapat meningkatkan tidak hanya pengetahuan terkait gizi, tapi juga dapat meningkatkan ketertarikan murid kelas 4 dan 5 di SDN 07 Pagi Kebayoran Lama Utara, Jakarta Selatan dalam mengkonsumsi buah dan sayur.

## Metode

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest*. Terdapat 128 siswa yang merupakan populasi dari penelitian ini dan 56 siswa yang ditentukan sebagai sampel menggunakan rumus slovin dan dipilih secara *stratified random sampling*. Penelitian ini dilakukan selama dua minggu dengan penyampaian materi sebanyak 2 kali selama kurang lebih 60 menit untuk tiap pertemuan. Pertemuan pertama diadakan melalui ruang *digital meeting* sebagai upaya ketaatan terhadap proses Covid-19.

Pertemuan diawali dengan pelaksanaan *pre-test* dengan menggunakan kuesioner digital yang dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pentingnya ragam buah dan sayur dan manfaatnya dengan media animasi. Media penyuluhan kesehatan konsumsi buah dan sayur dibuat secara *offline* dengan menggunakan aplikasi Unity3D sehingga penjelasan lebih lanjut diberikan saat melakukan penyuluhan. Pada pertemuan kedua, responden diberikan materi menggunakan media berbasis *game* Busar.

*Game* Busar berisi tentang pertanyaan tentang manfaat buah dan sayur. *Game* ini berbasis *online* dengan menggunakan aplikasi worldwall sehingga responden dapat memainkan *game* Busar melalui *link* yang dibagikan saat *digital meeting* berlangsung. Pada pengaturan fungsi *game* ini, responden diberikan kesempatan bermain 3 kali apabila ada jawaban yang salah. Responden yang mendapatkan skor tertinggi akan terlihat di papan skor sehingga *game* ini akan memotivasi responden untuk menjawab pertanyaan dengan tepat. Pelaksanaan *post-test* dilakukan pada hari ke 17 menggunakan *link* kuesioner digital dengan tujuan untuk memastikan bahwa materi yang telah disampaikan mampu dipahami dan diingat oleh responden.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner data responden, kuesioner pengetahuan serta media *game* Busar. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa berisi 10 soal dengan nilai 10 untuk jawaban benar dan 0 untuk

jawaban salah. Skor yang diperoleh dari jumlah jawaban siswa akan dikategorikan berdasarkan klasifikasi tingkat pengetahuan menurut Arikunto dengan kategori kurang, sedang dan baik [17]. Analisis data statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *paired t-test* ( $p < 0,05$ ) untuk menganalisis perbedaan pengetahuan siswa antara sebelum dan setelah diberi penyuluhan kesehatan menggunakan media *game* Busar.

## Hasil

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini ditampilkan pada Tabel 1 sampai Tabel 4 dan pengambilan data dilakukan pada tahun 2021. Distribusi karakteristik responden siswa kelas 4 dan 5 yang mengisi

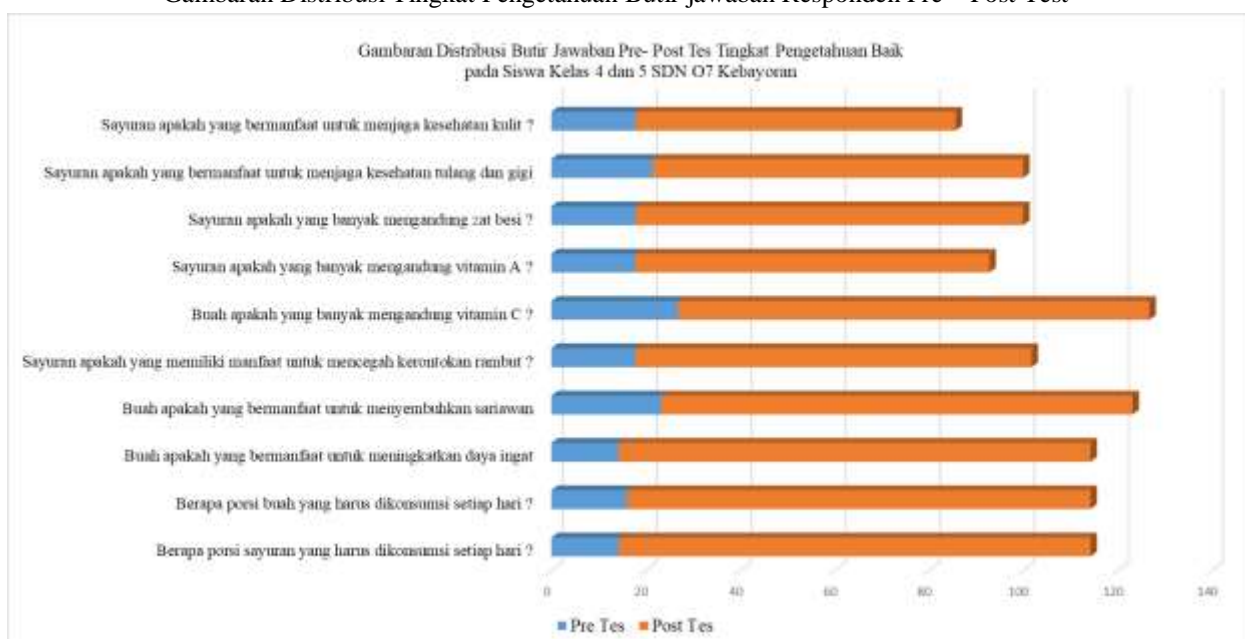
kuesioner yang telah didistribusikan ditampilkan di Tabel 1.

**Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Siswa Kelas 4 dan 5**

Karakteristik siswa	Jumlah (n)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	18	32,1
Perempuan	38	67,9
Umur		
9 tahun	17	30,4
10 tahun	24	42,9
11 tahun	15	26,8
Total	56	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa lebih banyak responden berjenis kelamin perempuan (67,9%) dibandingkan laki-laki (32,1%).

**Gambaran Distribusi Tingkat Pengetahuan Butir jawaban Responden Pre – Post Test**



**Tabel 3. Distribusi Tingkat Pengetahuan *Pre-test* Penyuluhan dengan Media *Game* Busar Pada Siswa Kelas 4 dan 5**

Tingkat Pengetahuan	Jumlah (n)	Persentase (%)
<i>Pre-test</i>		
Baik	11	19,6
Cukup	37	66,1
Kurang	8	14,3
Total	56	100

Dari Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa dari 56 responden, sebanyak 37 orang (66,1%) tingkat pengetahuannya cukup, 11 orang (19,6%) tingkat pengetahuannya baik dan 8 orang (14,3%) tingkat pengetahuannya kurang. Hasil pengukuran tingkat

pengetahuan siswa setelah diselenggarakannya penyuluhan kemudian ditampilkan di Tabel 3.

**Tabel 4. Distribusi Tingkat Pengetahuan *Post-test* Penyuluhan dengan Media *Game* Busar pada Siswa Kelas 4 dan 5**

Tingkat Pengetahuan	Jumlah (n)	Persentase (%)
<i>Post-Test</i>		
Baik	50	89,3
Cukup	6	10,7
Total	56	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 56 responden, sebanyak 50 orang (89,3%) tingkat pengetahuannya baik dan 6 orang (10,7%) tingkat pengetahuannya cukup. Tabel 4 berikutnya menampilkan hasil analisa perbedaan tingkat pengetahuan sebelum menggunakan media *game* busar dan sesudah menggunakannya.

Tabel 5 Analisa Tingkat Pengetahuan dengan Media *Game* Busar Sebelum (*Pre*) dan Sesudah (*Post*)

Variabel	Mean	SD	SE	N	P-Value
Tingkat Pengetahuan					
Pre-test	6,43	0,850	0,114	56	0,000
Post-test	8,75	0,837	0,112		

Dari Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa terdapat selisih rata-rata tingkat pengetahuan pada pre-test dan post-test yaitu 2,32. Nilai p value  $0,001 < \alpha$  (0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tingkat pengetahuan dengan media *game* Busar sebelum (pre) dan sesudah (post) pada siswa kelas 4 dan 5 SDN 07 Kebayoran Lama Utara, Jakarta Selatan di tahun 2021.

## Pembahasan

Dari 41 responden diketahui bahwa sebagian besar Masa anak merupakan masa keemasan [18-20], dimana terlihat transisi secara cepat dalam perkembangan emosional, fisik, sosial dan kognitif. Di masa ini, seluruh aspek perkembangan kecerdasan spiritual mengalami perkembangan secara signifikan [21]. Anak sekolah juga mengalami proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupannya di masa depan [22]. Teori perkembangan kognitif Piaget menggambarkan periode usia sekolah sebagai tahap operasi konkret. Pemikiran logis dan penalaran induktif dasar tentang dunia dan peristiwa kehidupan membimbing anak dalam memproses informasi dan mengembangkan strategi berpikir [23].

Anak usia sekolah juga merupakan periode kritis untuk pembentukan perilaku makan sehat, seperti asupan buah dan sayur yang dapat dijadikan suatu kebiasaan diet yang nantinya akan berkembang dan bertahan sampai usia dewasa. Anak akan bersedia mengkonsumsi sayur dan buah jika mereka mengetahui dan paham manfaatnya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa pengetahuan siswa terhadap kebiasaan konsumsi buah dan sayur sebelum diberikan pendidikan kesehatan melalui *game* Busar.

Sedangkan, pengetahuan siswa setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui *game* Busar mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini dikarenakan adanya kemauan dan ketertarikan dalam diri responden untuk mengetahui informasi tentang buah dan sayur. Selain itu, metode pendidikan yang digunakan dapat menstimulasi responden dalam peningkatan pengetahuan tentang konsumsi buah dan sayur. Terdapatnya peningkatan pengetahuan siswa dalam kebiasaan konsumsi sayur dan buah yang ditemukan sejalan dengan hasil yang diperoleh pada penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat kaitan antara pendidikan kesehatan dan pengetahuan anak dalam konsumsi sayur dan buah [24-26].

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan melalui *game* Busar. Salah satu hal yang menyebabkan adanya peningkatan signifikan ini adalah dilibatkannya aspek *audio visual* yang menarik bagi siswa melalui implementasi *game* Busar. Sistem pembelajaran berbasis *audio visual* telah terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional [27-29]. Selain itu, media *game* Busar menambahkan tingkat ketertarikan siswa untuk mempelajari pentingnya mengkonsumsi buah dan sayur. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya yang juga menggunakan *game online* yang terbukti efektif dalam proses pembelajaran [30-32].

## Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah ditemukan bahwa pengetahuan dalam konsumsi sayur dan buah dari siswa SD kelas 4 dan 5 di SDN 07 Pagi Kebayoran Lama Utara meningkat secara signifikan setelah mengikuti metode pembelajaran yang diselenggarakan berbasis *game* Busar. Hal ini menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis *game* yang dapat diterapkan untuk peningkatan minat belajar siswa. Untuk itu, diharapkan agar metode ini tidak hanya dapat digunakan untuk peningkatan pengetahuan siswa dalam konsumsi sayur dan buah, tapi juga untuk dapat dikembangkan dengan aplikasi yang lebih luas.

## Daftar Pustaka

- [1] I. D. Lestari, Y. Ernalina, and T. Restuastuti, "Gambaran status gizi pada siswa sekolah dasar kecamatan bangko kabupaten rokan hilir," *JOM FK*, vol. 3, no. 2, pp. 1-14, 2016. <https://doi.org/10.26576/profesi.140>
- [2] M. S. Jadgal, S. Sayedrajabizadeh, S. Sadeghi, and T. Nakhaei-Moghaddam, "Effectiveness of Nutrition Education for Elementary School Children Based on the Theory of Planned Behavior," *Current Research in Nutrition and Food Science Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 308-317, 2020. <https://doi.org/10.12944/CRNFSJ.8.1.29>
- [3] K. Noviani, E. Afifah, and D. Astiti, "Kebiasaan jajan dan pola makan serta hubungannya dengan status gizi anak usia sekolah di SD Sonosewu Bantul Yogyakarta," *Jurnal Gizi dan Dietetik Indonesia (Indonesian Journal of Nutrition and Dietetics)*, vol. 4, no. 2, pp. 97-104, 2016.

- [https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4\(2\).97-104](https://doi.org/10.21927/ijnd.2016.4(2).97-104)
- [4] Z. P. Perdani, R. Hasan, and N. Nurhasanah, "Hubungan praktik pemberian makan dengan status gizi anak usia 3-5 tahun di Pos Gizi Desa Tegal Kunir Lor Mauk," *Jurnal Jkft*, vol. 1, no. 2, pp. 9-17, 2017. <https://doi.org/10.31000/jkft.v2i2.59>
- [5] A. Mohammad and S. Madanijah, "Konsumsi buah dan sayur anak usia sekolah dasar di Bogor," *Jurnal Gizi dan Pangan*, vol. 10, no. 1, pp. 71-76, 2015. <https://doi.org/10.25182/jgp.2015.10.1.%25p>
- [6] S. S. Toripah, "Aktivitas Antioksidan dan Kandungan Total Fenolik Ekstrak Daun Kelor (Moringa oleifera LAM)," *Pharmakon*, vol. 3, no. 4, 2014. <https://doi.org/10.35799/pha.3.2014.6043>
- [7] S. Gerritsen *et al.*, "Improving low fruit and vegetable intake in children: Findings from a system dynamics, community group model building study," *PloS one*, vol. 14, no. 8, p. e0221107, 2019. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0221107>
- [8] A. R. Oktavia, A. Syafiq, and A. Setiarini, "Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Konsumsi Buah-Sayur pada Remaja di Daerah Rural-Urban, Yogyakarta," *Jurnal Keperawatan Raflesia*, vol. 1, no. 1, pp. 33-44, 2019. <https://doi.org/10.33088/jkr.v1i1.400>
- [9] I. KKR, "Hasil utama RISKESDAS 2018," *Jakarta Badan Penelit dan Pengemb Kesehatan, Kementrian Kesehat Republik Indones*, 2018. <https://www.litbang.kemkes.go.id/hasil-utama-riskesdas-2018/>
- [10] J. Di Noia and I. R. Contento, "Fruit and vegetable availability enables adolescent consumption that exceeds national average," *Nutrition Research*, vol. 30, no. 6, pp. 396-402, 2010. <https://doi.org/10.1016/j.nutres.2010.06.008>
- [11] J. Di Noia and C. Byrd-Bredbenner, "Adolescent fruit and vegetable intake: influence of family support and moderation by home availability of relationships with afrocentric values and taste preferences," *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, vol. 113, no. 6, pp. 803-808, 2013. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2013.02.001>
- [12] H. N. Fitri and O. Esem, "Pendidikan Gizi dengan Audio Visual Meningkatkan Pengetahuan Ibu Menyusui tentang Pemberian Makan pada Bayi dan Anak," *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, vol. 9, no. 04, pp. 200-207, 2020. <https://doi.org/10.33221/jikm.v9i04.794>
- [13] Y. Siswanto and B. E. Purnama, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar," *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 5, no. 4, pp. 32-37, 2013. <http://dx.doi.org/10.3112/speed.v5i4.1019>
- [14] M. Erfan, A. Widodo, U. Umar, R. Radiusman, and T. Ratu, "Pengembangan Game Edukasi "Kata Fisika" Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya," *Lectura: Jurnal Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 31-46, 2020. <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i1.3642>
- [15] R. M. P. Siregar and E. Sudarmilah, "Rancang Bangun Virtual Reality Educational Game Penanggulangan Sampah berbasis Android untuk Anak Usia Sekolah Dasar," *JUITA: Jurnal Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 49-54, 2019. <https://doi.org/10.30595/juita.v7i1.4315>
- [16] R. Wulandari, H. Susilo, and D. Kuswandi, "Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, vol. 2, no. 8, pp. 1024-1029, 2017. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>
- [17] S. A. Kunto, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik," *Penerbit: Rineka Cipta, Jakarta*, 2010. [http://repository.upi.edu/6141/8/D\\_AD\\_P\\_080\\_0790\\_BIBLIOGRAPHY.pdf](http://repository.upi.edu/6141/8/D_AD_P_080_0790_BIBLIOGRAPHY.pdf)
- [18] L. Uce, "The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak," *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 1, no. 2, pp. 77-92, 2017. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1322>
- [19] P. Hermoyo, "Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini," *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, 2015. <http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v1i1.21>
- [20] G. D. Pradipta, "Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak untuk Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak B," *Jendela Olahraga*, vol. 2, no. 1, pp. 140-147, 2017. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i1.1292>
- [21] N. Widhianawati, "Pengaruh pembelajaran gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik anak usia dini," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 2, pp. 220-228, 2011. [http://jurnal.upi.edu/file/22-NANA\\_WIDHIANAWATI-bl.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/22-NANA_WIDHIANAWATI-bl.pdf)
- [22] N. R. Hayati, "Pendidikan Pra Sekolah (Pendidikan Anak Usia Dini) Dalam Islam," *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 01, pp. 72-82, 2017. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i2.2679>
- [23] T. Keenan, S. Evans, and K. Crowley, *An introduction to child development*. Sage, 2016.

- <https://www.amazon.com/Introduction-Child-Development-Foundations-Psychology/dp/1446274020>
- [24] F. L. Azadirachta and S. Sumarmi, "Pendidikan Gizi menggunakan media buku saku meningkatkan pengetahuan dan praktik konsumsi sayur dan buah pada siswa sekolah dasar," *Media Gizi Indonesia*, vol. 12, no. 2, pp. 107-115, 2017. <https://doi.org/10.20473/mgi.v12i2.107-115>
- [25] T. Isnaningsih, "Pendidikan Kesehatan Melalui Media Booklet dan Audio Visual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Konsumsi Buah dan Sayur," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, vol. 2, no. 1, pp. 48-56, 2019. <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i1.528>
- [26] F. Farhati, R. Resmana, and D. Nurhadianti, "Pendidikan Kesehatan dengan Pendekatan Model Information Motivation Behavior Skill (IMB) terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Pola Konsumsi Sayur dan Buah pada Ibu Hamil," *Jurnal Kesehatan*, vol. 10, no. 3, pp. 320-328, 2019. <https://doi.org/10.26630/jk.v10i3.1433>
- [27] S. Haryoko, "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran," *Jurnal Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 1-10, 2012. <https://docplayer.info/30865133-Efektivitas-pemanfaatan-media-audio-visual-sebagai-alternatif-optimalisasi-model-pembelajaran.html>
- [28] R. Tahir, "Efektivitas Metode Audiovisual dan Metode Konvensional Terhadap Pengetahuan Basic Life Support Pada Masyarakat Pesisir di Wilayah Kerja Puskesmas Soropia," *Jurnal Keperawatan*, vol. 3, no. 01, pp. 13-17, 2019. <https://stikesks-kendari.e-journal.id/JK/article/view/4>
- [29] M. Kahfi, Y. Ratnawati, W. Setiawati, and A. Saepuloh, "Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran IPS Terpadu," *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, vol. 7, no. 1, pp. 84-89, 2021. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- [30] N. Putranti, "Cara membuat media pembelajaran online menggunakan edmodo," *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol. 2, no. 2, pp. 139-147, 2016. <http://dx.doi.org/10.31571/saintek.v2i2.224>
- [31] H. Bahar, D. Setyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 155-162, 2020. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- [32] I. Irwan and A. Waldi, "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran," *Journal of Civic Education*, vol. 2, no. 1, pp. 126-140, 2019. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>