

**Penyuluhan Kesehatan dengan Permainan *Escape Room* melalui Platform *Genial.ly* dalam Meningkatkan Literasi Gizi Seimbang Anak Sekolah Dasar**

**Dita Putri Damayanti**

Prodi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia; ditaputri@upi.edu

**Nunung Siti Sukaesih**

Prodi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia; nunung@upi.edu (koresponden)

**Ria Inriyana**

Prodi S1 Keperawatan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia; riainriyana@upi.edu

**ABSTRACT**

*The use of media is one of the keys to successful education about nutrition. One of the educational media for children is games, one of which can be an Escape Room via the Genial.ly platform. The aim of this research was to assess the effectiveness of counseling using the Escape Room game media via the Genial.ly platform in increasing balanced nutrition literacy in elementary school children. The design of this research was one group pre test and post test. The research sample was 100 elementary school students. Literacy levels in the pre- and post-intervention phases were measured through filling out questionnaires. Next, a comparative analysis of literacy levels was carried out between the two phases using the Wilcoxon test. The results of the analysis showed that there was a difference in the average level of literacy or knowledge of balanced nutrition with a value of  $p = 0.001$ , which has increased significantly from 5.67 to 10.82. Meanwhile, the nutritional functional literacy score increased from 2.63 to 4.33. Furthermore, it was concluded that counseling using the Escape Room game via the Genial.ly platform was effective in increasing elementary school students' nutritional literacy.*

**Keywords:** *extension; nutritional literacy; child; game; escape room*

**ABSTRAK**

Penggunaan media menjadi salah satu kunci keberhasilan penyuluhan tentang gizi. Salah satu media penyuluhan pada anak-anak yaitu permainan, yang salah satunya bisa berupa *Escape Room* melalui platform *Genial.ly*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penyuluhan dengan media permainan *Escape Room* melalui platform *Genial.ly* dalam meningkatkan literasi gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Rancangan penelitian ini adalah *one group pre test and post test*. Sampel penelitian adalah 100 siswa sekolah dasar. Tingkatan literasi pada fase sebelum dan sesudah dilakukan intervensi diukur melalui pengisian kuesioner. Selanjutnya dilakukan analisis perbandingan tingkatan literasi antara kedua fase tersebut menggunakan uji Wilcoxon. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata tingkatan literasi atau pengetahuan gizi seimbang dengan nilai  $p = 0,001$ , yaitu meningkat secara signifikan dari 5,67 menjadi 10,82. Sementara itu, nilai literasi fungsional gizi meningkatkan dari 2,63 menjadi 4,33. Selanjutnya disimpulkan bahwa penyuluhan menggunakan permainan *Escape Room* melalui platform *Genial.ly* efektif dalam meningkatkan literasi gizi siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** penyuluhan; literasi gizi; anak; permainan; *escape room*

**PENDAHULUAN**

Penerapan konsep gizi seimbang di Indonesia adalah salah satu upaya pembangunan berkelanjutan (SDGs) yang salah satunya bertujuan untuk memberantas kelaparan dan malnutrisi. Namun, kenyataannya masih ada masalah terkait pemenuhan gizi seimbang. Data Riset Kesehatan Dasar 2018 mencatat bahwa prevalensi masalah gizi pada anak usia sekolah (5-12 tahun) di Indonesia adalah: sangat pendek (6,7%), pendek (16,9%), sangat kurus (2,4%), kurus (6,8%), obesitas (10,8%), dan gemuk (9,2%). Hasil ini mengindikasikan bahwa masalah gizi, terutama masalah tinggi badan yang tidak sesuai dengan usia (AUS) masih cukup tinggi di Indonesia.<sup>(1)</sup>

Berdasarkan data SSGI pada tahun 2022, prevalensi *stunting* di Kabupaten Sumedang menduduki peringkat pertama di Jawa Barat yakni 27,6%.<sup>(2)</sup> Data Dinas Kesehatan Kabupaten Sumedang tahun 2023 terkait permasalahan gizi anak sekolah dasar kelas 2 sampai kelas 6, menunjukkan bahwa Puskesmas Cisarua menempati tempat pertama di antara puskesmas lainnya yang ada di wilayah Kabupaten Sumedang. Pada wilayah tersebut, prevalensi anak sangat kurus dan kurus sebesar 79%.<sup>(3)</sup> Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian di SDN Ciuyah 1 dan SDN Ciuyah 2 Kelurahan Cisarua Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang. Kejadian permasalahan gizi di Indonesia salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan terkait dengan gizi.<sup>(4)</sup>

Berbagai isu terkait gizi dan masalah kesehatan bisa muncul akibat kurangnya pemahaman tentang gizi.<sup>(5)</sup> Kurangnya pengetahuan mengakibatkan terhambatnya pencapaian kondisi gizi yang ideal dan mempengaruhi pertumbuhan. Keputusan terkait gizi yang tepat, terpenuhi ketika seseorang memiliki kemampuan dalam menerima, memproses, dan memahami informasi gizi atau disebut juga sebagai konsep literasi gizi.<sup>(6)</sup> Maka, penting memberikan edukasi gizi untuk menghasilkan perubahan yang positif dalam pengetahuan, sikap, dan praktik, dengan tujuan meningkatkan status gizi individu dan masyarakat secara keseluruhan.<sup>(7)</sup>

Dalam edukasi gizi, beberapa faktor yang perlu diperhatikan di antaranya adalah sasaran, teknik penyampaian, materi edukasi, dan pemilihan media yang digunakan.<sup>(8)</sup> Penggunaan media menjadi kunci dalam membantu menyampaikan pesan kepada audiens.<sup>(9)</sup> Dalam dunia anak-anak yang identik dengan kegiatan bermain, penggunaan media melalui permainan merupakan hal yang tepat.<sup>(9)</sup> Adiba *et al.* menyatakan bahwa pemberian edukasi gizi seimbang melalui media ular tangga efektif dalam memberikan informasi tentang gizi.<sup>(10)</sup> Selain itu, media *flashcard* efektif terhadap peningkatan pengetahuan pada siswa.<sup>(7)</sup> Penggunaan permainan *puzzle* pada anak-anak meningkatkan antusias mereka dalam pembelajaran tentang gizi.<sup>(11)</sup>

Menanggapi penelitian-penelitian sebelumnya, pada umumnya permainan yang digunakan tidak terlalu memanfaatkan media dalam *online platform*. Sebagai contoh dalam pemanfaatan teknologi, siswa cenderung lebih

tertarik untuk bermain *online* daripada fokus pada proses belajar. Dalam survei yang dilakukan secara acak pada keluarga muda dengan anak berusia 5–12 tahun, 70-80% anak mereka bermain *online game* melalui Facebook dan iPad.<sup>(12)</sup> Penggunaan *platform Genial.ly* yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten visual dapat mendukung kegiatan interaktif seperti kuis dan permainan.<sup>(13)</sup> Popularitas penggunaan *Escape Room* telah meningkat, menerapkan kegiatan ini di dalam kelas telah meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menjadi pendekatan yang mempermudah proses pembelajaran.<sup>(14)</sup> Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang bertujuan untuk menilai efektivitas penyuluhan dengan media permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* dalam meningkatkan literasi gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

**METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciuyah 1 dan SDN Ciuyah 2 Sumedang, Jawa Barat. Rancangan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *one group pre-test and post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah 230 siswa dengan besaran sampel ditentukan berdasarkan teori Frankell dan Wallen bahwa dalam penelitian yang melibatkan analisis data statistik ukuran sampel minimal adalah 30, sehingga besaran sampel ditentukan sebanyak 100 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportioned stratified random sampling*, berdasarkan kriteria instansi pendidikan dengan strata pembagian berdasarkan kelas dan usia siswa. Sehingga, sampel penelitian terdiri dari 52 siswa SDN Ciuyah 1 dan 48 siswa SDN Ciuyah 2 yang berusia 9-12 tahun. Penelitian dilaksanakan dengan mematuhi etika penelitian kesehatan seperti persetujuan setelah penjelasan, menjaga kerahasiaan, tidak merugikan serta menghormati otonomi responden.

Variabel yang diteliti meliputi variabel bebas yaitu penyuluhan menggunakan media permainan *Escape Room* dan variabel terikat yaitu literasi gizi seimbang dengan dua sub variabel yaitu pengetahuan gizi seimbang dan literasi fungsional gizi. Data diperoleh melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari 20 pertanyaan dengan 14 pertanyaan mengenai materi gizi seimbang dan 6 pertanyaan instrument NVS yang telah dimodifikasi terkait informasi gizi pada makanan kemasan (produk *snack* kemasan) dalam bentuk kata dan angka. Kuesioner berupa tipe soal *multiple choice* dengan tiga pilihan jawaban. Bila jawaban benar diberi nilai 1 dan apabila jawaban salah diberi nilai 0 dan telah dilakukan uji validitas dengan nilai  $r_{hitung} (0,438-0,762) > r_{tabel} (0,349)$ , dan uji reliabilitas mencukupi dengan nilai *cronbach alpha*= 0,79.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif untuk memberikan gambaran variabel, uji normalitas yaitu *Shapiro-Wilk test* dengan nilai  $p = 0,02$  (data tidak berdistribusi normal), sehingga uji beda yang digunakan adalah *Wilcoxon signed rank test*.

**HASIL**

Tabel 1 menjelaskan bahwa responden penelitian mayoritas siswa perempuan (65%), sedangkan usia didominasi oleh kelompok usia 10-12 (93%).

Tabel 1. Distribusi karakteristik demografi siswa

| Karakteristik demografi | Frekuensi | Persentase |
|-------------------------|-----------|------------|
| Jenis kelamin           |           |            |
| Laki-laki               | 35        | 35         |
| Perempuan               | 65        | 65         |
| Usia                    |           |            |
| 9 tahun                 | 7         | 7          |
| 10 tahun                | 31        | 31         |
| 11 tahun                | 30        | 30         |
| 12 tahun                | 32        | 32         |

Tabel 2. Tingkatan literasi siswa tentang gizi seimbang

| Kategori                  | Pre-test  |            | Post-test |            |
|---------------------------|-----------|------------|-----------|------------|
|                           | Frekuensi | Persentase | Frekuensi | Persentase |
| Pengetahuan gizi seimbang |           |            |           |            |
| Rendah (1-4)              | 28        | 28         | 0         | 0          |
| Sedang (5-9)              | 72        | 72         | 18        | 18         |
| Tinggi (10-14)            | 0         | 0          | 82        | 82         |
| NVS                       |           |            |           |            |
| Average (<2)              | 17        | 17         | 5         | 5          |
| Marginal (2-3)            | 60        | 60         | 16        | 16         |
| Limitation (≥4)           | 23        | 23         | 79        | 79         |

Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan gizi seimbang siswa sebelum dilakukan penyuluhan dengan permainan *Escape Room* kategori pengetahuan tinggi belum ada (0%) dan meningkat setelah dilakukan penyuluhan menjadi 82%. Selain itu, tingkat literasi fungsional gizi siswa banyak dalam kategori *Marginal* (literasi marjinal) yaitu 60% dan meningkat setelah dilakukan penyuluhan menjadi 79% berada dalam kategori *limitation*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan gizi seimbang dan literasi fungsional gizi siswa setelah dilakukan penyuluhan menggunakan media permainan *Escape Room*.

Tabel 3. Perbedaan rata-rata nilai pengetahuan dan literasi fungsional gizi seimbang

| Variabel                  | Pre-test |       |         | Post-test |       |         | z      | Nilai p |
|---------------------------|----------|-------|---------|-----------|-------|---------|--------|---------|
|                           | Mean     | SD    | Min-max | Mean      | SD    | Min-max |        |         |
| Pengetahuan gizi seimbang | 5,67     | 1,843 | 2-9     | 10,82     | 1,946 | 5-14    | -8,584 | 0,001   |
| Literasi fungsional gizi  | 2,63     | 1,203 | 0-5     | 4,33      | 1,371 | 0-6     | -7,480 | 0,001   |

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata meningkat dari 5,67 menjadi 10,82 setelah dilakukan edukasi. Selain itu, nilai rata-rata literasi fungsional gizi meningkat dari 2,63 menjadi 4,33 setelah dilakukan intervensi. Nilai p adalah 0,001 sehingga dapat ditafsirkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan gizi seimbang dan literasi fungsional gizi antara sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan dengan media permainan *Escape Room*. Dengan demikian didapatkan bahwa penyuluhan menggunakan permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan literasi gizi seimbang siswa sekolah dasar.

**PEMBAHASAN**

Pendidikan gizi yang diselenggarakan di lingkungan sekolah mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman, sikap, dan perilaku anak-anak.<sup>(15)</sup> Pendidikan gizi kepada anak-anak melalui penyuluhan perlu

disajikan dengan media yang menarik guna mempermudah pemahaman.<sup>(16)</sup> Salah satu cara penyampaian informasi kepada anak-anak sekolah adalah melalui media permainan.<sup>(10)</sup> Hal tersebut menunjukkan pentingnya edukasi gizi yang disampaikan pada anak-anak dengan media yang menarik salah satunya melalui permainan.

Penggunaan permainan dinilai efektif dalam penyampaian penyuluhan dan pendidikan gizi. Hal tersebut dibuktikan melalui penelitian terdahulu bahwa permainan ular tangga meningkatkan pemahaman anak tentang gizi seimbang.<sup>(10)</sup> Selain itu, permainan *puzzle* dapat membantu anak-anak usia sekolah memahami apa yang diajarkan, menunjukkan bahwa *puzzle* meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya gizi seimbang.<sup>(17)</sup> *Board game* terbukti pula dapat membuat anak tertarik untuk mempelajari lebih banyak tentang gizi seimbang.<sup>(17)</sup> Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini dilakukan memberikan inovasi baru dengan penggunaan media *game* interaktif secara *online* yaitu permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata pengetahuan gizi seimbang sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan dengan media permainan *Escape Room*. Ini sejalan dengan penelitian Fuentes-Cabrera *et al.* bahwa responden mengalami peningkatan akademik yang signifikan setelah menerapkan *Escape Room* sebagai alat pembelajaran.<sup>(18)</sup> Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil akademik ujian persamaan dibandingkan dengan tahun sebelumnya, dengan pembelajaran menggunakan media permainan *Escape Room*.<sup>(14)</sup>

Peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan menggunakan permainan *Escape Room* karena di dalamnya terdapat materi mengenai pedoman gizi seimbang. Materi dikemas dalam bentuk petunjuk untuk menyelesaikan permainan. Anak-anak akan mengingat setiap materi yang terdiri dari pengertian gizi seimbang, 4 pilar gizi seimbang, pedoman isi piringku, kebutuhan air, penerapan pola hidup bersih dan aktivitas fisik yang dilakukan setiap hari. Pengenalan konsep gizi seimbang pada anak sangat penting karena dapat membentuk pola pikir mereka untuk menjalani gaya hidup dengan pola makan yang seimbang. Selain itu, pengetahuan tentang gizi seimbang juga akan berdampak pada sikap dan kebiasaan yang akan diadopsi dalam gaya hidup sehari-hari.<sup>(16)</sup>

Permainan *Escape Room* yang digunakan dalam penyuluhan gizi tepat digunakan sebagai media pembelajaran. *Escape Room* menunjukkan manfaat yang besar baik dalam proses pengajaran, maupun dalam berbagai indikator terkait pembelajaran.<sup>(18)</sup> Pada usia 9-12 tahun, anak-anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis dalam berbagai situasi. Dalam permainan, anak bekerja sama dengan teman sebaya yang membantu memahami cara menangani konflik dan menyelesaikan masalah.<sup>(19)</sup> Oleh karena itu, penerapan permainan *Escape Room* dalam penyuluhan gizi mampu meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar terkait gizi seimbang.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan nilai rata-rata nilai literasi fungsional gizi sesudah dilakukan permainan *Escape Room*. Peningkatan kemampuan literasi gizi pada anak sekolah dasar melalui permainan *Escape Room* dikarenakan pemberian penjelasan mengenai informasi label gizi pada makanan divisualisasikan secara langsung. Peningkatan kemampuan literasi gizi yang baik dapat meningkatkan pemenuhan status gizi sesuai dengan kebutuhan. Dalam suatu studi, dari 70 remaja yang memiliki literasi gizi yang baik, 69 orang memiliki status gizi yang normal, sedangkan hanya 1 orang yang memiliki status gizi yang tidak normal.<sup>(6)</sup>

Peningkatan kemampuan literasi fungsional gizi pada anak mengalami peningkatan setelah dilakukan penyuluhan dengan permainan *Escape Room* menjadi mayoritas literasi fungsional gizi dalam kategori *limitation* (literasi rata-rata). Namun, ada 5 siswa yang tetap dalam kategori literasi fungsional gizi *avarage* (keterbatasan literasi). Hal tersebut dikarenakan siswa memiliki kemampuan membaca dan berhitung yang kurang serta tidak terbiasa dalam membaca label nutrisi kemasan makanan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa selain kurangnya pengalaman partisipan dalam melakukan survei semacam ini sebelumnya, tetapi partisipan juga tidak tahu cara membaca label nutrisi yang biasanya ada di lingkungan sekitar sehari-hari.<sup>(20)</sup>

Informasi literasi gizi melalui permainan *Escape Room* dapat melatih kemampuan anak dalam membaca, berhitung dan memahami informasi gizi yang tertera pada kemasan makanan. Sebuah riset pada tahun 2017 menyatakan bahwa konsep literasi gizi melibatkan pemahaman dan penerapan pola makan sehat. Kemampuan membaca dan menulis diperlukan untuk memahami konsumsi makanan yang bernutrisi.<sup>(21)</sup> Selain itu, anak-anak diberikan informasi terkait jumlah kebutuhan nutrisi dalam satu hari, sehingga anak dapat menghitung kandungan nutrisi dalam makanan dan mempertimbangkan konsumsi makanan secara tepat sesuai kebutuhan nutrisi. Literasi gizi pada anak usia dini membantu mereka belajar tentang konsumsi makanan yang beragam, mendorong mereka untuk membuat pilihan makanan secara sadar, dan mengembangkan sikap positif terhadap makanan.<sup>(21)</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ini, pengetahuan gizi seimbang dan literasi fungsional gizi meningkat setelah penggunaan permainan *Escape Room*. Riset terdahulu menyatakan bahwa manfaat intelektual permainan *Escape Room* yaitu mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis, daya ingat, konsentrasi, fokus, kreativitas, daya imajinasi, ketangkasan mental dan manajemen waktu. Selain itu, *Escape Room* memfasilitasi pengalaman dalam permainan untuk memotivasi siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir dalam pemecahan masalah.<sup>(14)</sup>

Media permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* dalam kegiatan penyuluhan gizi, membiasakan anak-anak dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Permainan ini dapat menghindari kebosanan dari rutinitas pembelajaran normal dan mampu meningkatkan pemahaman diri.<sup>(14)</sup> Siswa dapat berinteraksi melalui alat teknologi, sehingga memberikan keterampilan digital yang sangat berharga dalam masyarakat saat ini dan di masa depan, serta memperkuat merangsang proses belajar-mengajar terutama kegiatan membaca dan menulis.<sup>(22)</sup> Permainan *Escape Room* yang diterapkan di kelas membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar sehingga penjelasan terkait gizi seimbang dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, penyuluhan menggunakan media permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* dinilai efektif dalam meningkatkan literasi gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Namun penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam sarana prasarana yang mendukung penyampaian penyuluhan melalui media *online*, seperti adanya gangguan pada jaringan dan keterbatasan penggunaan gawai pada siswa. Selain itu, jangkauan wilayah penelitian masih sangat terbatas. Oleh karena itu, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat bekerjasama dengan instansi pendidikan dan pemerintah setempat dalam penyediaan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran interaktif secara online, serta penerapan pendidikan gizi melalui

permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* dapat dilakukan di setiap sekolah dalam membantu meningkatkan literasi gizi pada anak sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penyuluhan dengan permainan *Escape Room* melalui *platform Genial.ly* efektif dalam meningkatkan literasi gizi siswa sekolah dasar di SDN Ciuyah 1 dan SDN Ciuyah 2. Selain itu, para siswa memiliki antusias yang tinggi selama pelaksanaan kegiatan penyuluhan. Sehingga, penggunaan media permainan *Escape Room* dapat menjadi salah satu media alternatif dalam penyampaian pendidikan gizi.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Fitriyanti R, Sriprahastuti B, Cicih HM. Intervensi permainan monopoli dan diskusi gizi seimbang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar di Kabupaten Bogor. *J Nutr Coll.* 2021;10(3).
2. Kemenkes RI. Hasil survei status gizi Indonesia (SSGI) 2022. Jakarta: Kemenkes RI; 2022.
3. Dinkes Kab. Sumedang. Data status gizi anak sekolah dasar kelas 2-6. Sumedang: Dinkes Kab. Sumedang; 2023.
4. Affianjar C, Rahmad AH Al, Alfridsyah A, Suryana S. Faktor risiko gizi kurus pada anak SDN Kulam Data Kecamatan Lhoknga Kabupaten Aceh Besar. *J SAGO Gizi dan Kesehatan.* 2019;1(1):1–8.
5. Nova M, Yanti R. Hubungan asupan zat gizi makro dan pengetahuan gizi dengan status gizi pada siswa MTs.S An-Nur Kota Padang. *J Kesehat Perintis (Perintis's Heal Journal).* 2018;5(2):169–75.
6. Syafei A, Badriyah L. Literasi gizi (nutrition literacy) dan hubungannya dengan asupan makan dan status gizi remaja. *J Ilmu Kesehat Masy.* 2019;8(04):182–90.
7. Selviyanti S, Ichwanuddin I, Suparman S, Tiara N, D. Penyuluhan gizi dengan media flashcard terhadap pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa sekolah. *Jurnal Ris Kesehat Poltekkes Depkes Bandung.* 2019;8(2).
8. Annisa D, Gunawan IMA, Suryani II. Efektivitas penyuluhan gizi menggunakan media slide power point dan poster terhadap pengetahuan tentang sarapan pagi anak usia sekolah. Yogyakarta: Poltekkes Kemenkes Yogyakarta; 2018.
9. Yuningsih R, Kurniasari R. Pengaruh edukasi gizi melalui media bergambar dan permainan terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. *HEARTY J Kesehatan Masyarakat.* 2022;10(1):1–7.
10. Adiba TR, Supriyadi S, Katmawanti S. Efektivitas permainan ular tangga sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Prev Indones J Public Heal.* 2020;5(1):1–7.
11. Oktafiani H, Sunarti, S. Pengaruh media puzzle terhadap pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SD Negeri 001 Samarinda Seberang. *BSR.* 2020;8(2).
12. Kurnia I, Noviantiningtyas T, Nur Rohmania Q. Game hago sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *J Pendidik dasar Nusant.* 2021;7(1):119\_29.
13. Koinonia F, Santa F, De A, Venezuela C, Ponce-Sacoto DH, Constantino Ochoa-Encalada S. Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de educación General Básica. *Unirioja.* 2021;2016000010.
14. Jiménez C, Arís N, Ruiz AM, Sciences LO-E, 2020 U. Digital escape room, using Genial. Ly and a breakout to learn algebra at secondary education level in Spain. *MDPI.* 2020;8(2): 271.
15. Priawantiputri W, Rahmat M, Purnawan AI. Efektivitas pendidikan gizi dengan media kartu edukasi gizi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku makanan jajanan anak Sekolah Dasar. *J Kesehat.* 2019;10(3):374.
16. Ahmad H, Antoni A, Muhamad Z. Edukasi gizi seimbang pada anak di SD Negeri Pijorkoling Kota Padangsidimpuan. *J Ilm Pengabd Masy Bid Kesehat.* 2023;1(1):1–6.
17. Rizkha IA, Anggapuspa ML. Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9-12 tahun. *BARIK-J S1 Desain Komun Vis.* 2022;4(1):175–89.
18. Fuentes-Cabrera A, Elena Parra-González M, López-Belmonte J, Segura-Robles A. Learning mathematics with emerging methodologies— The escape room as a case study. *MDPI.* 2020;8(9):1586.
19. Wijayanti A, Nugrahanta GA, Kurniastuti I. Pengembangan modul dengan lima permainan tradisional guna mempertajam hati nurani anak usia 9-12 tahun. *J Bid Pendidik Dasar.* 2021;5(2):90–103.
20. Sopamena Y, Pongtambing YS, Andriani WOAS, Fitriani Y, Anshari D. Adaptasi alat ukur literasi gizi pada mahasiswa angkatan pertama program sarjana di Universitas Pattimura, Maluku. *JGMI J Indones Community Nutr.* 2020;9(2):83–92.
21. Kurniawaty L. Literasi gizi: survei pelibatan anak usia dini dalam penyajian makanan di Jakarta Timur. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini.* 2022;6(6):6110–22.
22. Figueredo Losada A. Fortalecer la conciencia fonémica haciendo uso del software genial.ly en losestudiant es detransición. *Report.* 2021;c9ed5aed-6e01-4465-9d42-dda7f3cdc458