

Pengaruh Media Edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) terhadap Tingkat Pengetahuan Anak tentang Gizi di TK Islam Silmi Samarinda

Ainur Basirah Mulya*, Meiliati Aminyoto, Nurul Hasanah

Fakultas Kedokteran Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

*E-mail: ainurbasirahm@gmail.com

Abstract

The main causes of the nutritional problems is poor diet. Knowledge became one of the aspects that affect it. Therefore, it is extremely important nutrition education given at an early age. This study aims to determine the effect of educational media BOGIMBA (Doll and Tale of Balanced Nutrition) to the level of knowledge of children about nutrition to the type of analytical research quasi-experimental method is based on the design of one group pretest-posttest. This research sample using the entire sample of the population that met the inclusion criteria of research to obtain 51 respondents. The variables measured in this study are BOGIMBA educational media and level of knowledge of children about nutrition. From the research conducted, it was found the influence of educational media BOGIMBA to increase children's knowledge about nutrition ($p = 0,000$).

Keywords: Media Education, Nutritional Sciences, Early childhood

Abstrak

Penyebab utama dari permasalahan gizi adalah pola makan yang buruk. Pengetahuan menjadi salah satu aspek yang memengaruhi hal tersebut sehingga pendidikan gizi sangat penting diberikan sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) terhadap tingkat pengetahuan anak tentang gizi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik dengan metode kuasi-eksperimental berdasarkan rancangan *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian ini menggunakan seluruh sampel dari populasi yang memenuhi kriteria inklusi penelitian sehingga didapatkan 51 responden. Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah media edukasi BOGIMBA dan tingkat pengetahuan anak tentang gizi. Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan adanya pengaruh media edukasi BOGIMBA terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang gizi ($p = 0,000$).

Kata Kunci: Media Edukasi BOGIMBA, Pengetahuan gizi, Anak usia dini

Submitted: 06 Agustus 2020

Accepted: 16 Februari 2021

DOI: <https://doi.org/10.25026/jsk.v3i2.235>

■ Pendahuluan

Masalah nutrisi merupakan masalah global yang menghambat pembangunan suatu negara. Indonesia menduduki predikat sebagai negara dengan tiga beban (*triple burden*) dalam permasalahan gizi yakni terdapat kurang gizi, kelebihan gizi, dan kekurangan zat nutrisi mikro. Berdasarkan data Riskesdas tahun 2018, proporsi status gizi sangat pendek dan pendek (*stunting*) pada balita tahun (2007-2018) sebesar 30,8%. Prevalensi balita kurus dan sangat kurus sebesar 10,2%. Sedangkan proporsi status gizi gemuk pada balita tahun (2013-2018) sebesar 8%, terdapat 13 provinsi dengan prevalensi gemuk di atas prevalensi nasional [1].

Penyebab utama dari permasalahan gizi adalah pola makan serta pola hidup yang buruk. Pengetahuan menjadi salah satu aspek yang memengaruhinya. Pendidikan gizi penting untuk diberikan sejak dini untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan, kesehatan serta kesejahteraan anak-anak di masa yang akan datang. Kementerian Kesehatan RI telah berupaya melaksanakan edukasi gizi seimbang menggunakan metode penyampaian secara langsung dan tidak langsung dengan media edukasi berupa media elektronik (radio, televisi, bioskop, telepon dan video), media cetak (koran, majalah, brosur, *leaflet*, *booklet*, kalender, dan buku saku), media *online* (*web*, *facebook*, *twitter*, dan *youtube*), dan media audio (lagu, *jingle* dan yel-yel). Namun, dalam pelaksanaan pendidikan gizi masih terkendala pada media edukasi yang menarik dan efektif untuk anak-anak [2].

Di antara cara atau metode mendidik anak yang mudah adalah dengan bercerita. Indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata. Hal ini menunjukkan, media edukasi yang mampu ditampilkan secara visual akan lebih mudah diterima oleh anak, salah satunya adalah dengan boneka. Pendidikan gizi menggunakan media boneka dan dongeng dapat dilakukan sejak usia Taman Kanak-Kanak (TK). Pada usia ini, anak cenderung merasa senang untuk mendengarkan cerita. Boneka dipilih sebagai media edukasi yang efektif untuk mengedukasi anak-anak karena bentuknya menarik dan unik [3].

Mengingat pentingnya pendidikan gizi sejak usia dini maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Media Edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Gizi di TK Islam Silmi Samarinda. Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Wati (2015) di SDN 005 Samarinda Seberang yang membuktikan bahwa ada pengaruh pertunjukan media panggung boneka terhadap tingkat pengetahuan tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah.

■ Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian analitik dengan metode kuasi-eksperimental berdasarkan rancangan *one group pretest-posttest* [4]. Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Silmi Samarinda. Sampel penelitian merupakan seluruh siswa TK Islam Silmi yang berada di kelas A dengan jumlah 51 orang diperoleh dari populasi seluruh siswa yang sesuai dengan kriteria inklusi.

Materi gizi seimbang mencakup pesan gizi seimbang, piring makanku, dan tumpeng gizi seimbang.

Gambaran media edukasi BOGIMBA adalah sebagai berikut:

1. Boneka Tangan/Jari

Boneka tangan/jari dibuat menggunakan flanel agar lebih mudah dibuat dan harganya terjangkau (Gambar 1). Bentuk boneka didesain menyerupai bahan-bahan makanan yang sehat seperti sayur, buah, makanan yang mengandung protein dan karbohidrat. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan makanan sehat serta zat yang dikandungnya kepada anak. Maka dari itu, diharapkan anak dapat mengetahui makanan apa yang bermanfaat, sehat dan dibutuhkan oleh tubuhnya agar tumbuh dan berkembang dengan baik.



Gambar 1. Boneka Tangan/Jari (Sumber: Olahan Penulis)

2. Buku Dongeng Gizi Seimbang

Buku dongeng gizi seimbang terbuat dari bahan flanel (Gambar 2). Buku dongeng gizi

seimbang menceritakan tentang kebiasaan anak yang sarapan pagi dan makan makanan bergizi. Selain cerita, juga dibuat tantangan mengisi piring makan dengan boneka makanan yang telah ada. Buku dongeng ini akan membantu sang ibu atau guru untuk bercerita tentang gizi seimbang.



Gambar 2. Buku Dongeng Gizi Seimbang (lanjutan)

Bentuk tes merupakan soal dengan jawaban yang telah disediakan. Jawaban dibuat dalam bentuk gambar karena keaksaraan anak usia 4-5 tahun hanya mampu mengenali simbol, benda, hewan atau benda yang ada di sekitarnya [5]. Butir-butir soal disusun dengan bentuk memilih jawaban yang paling tepat antara dua pilihan gambar. Butir soal tentang pengetahuan responden mengenai gizi seimbang dengan ketentuan penilaian adalah jika benar maka mendapatkan skor 1 dan jika salah mendapatkan skor 0. Tingkat pengetahuan terdiri atas kurang (Skor 0-2), cukup (Skor 3-4), dan baik (Skor 5-6). Kriteria objektif, skala data yakni 1) Meningkatkan: terdapat peningkatan skor tingkat

pengetahuan, 2) Tetap: tidak terdapat peningkatan skor, 3) Menurun: terdapat penurunan skor tingkat pengetahuan.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga tahap yakni 1) Tahap 1: *pretest* materi; 2) intervensi dengan menggunakan media edukasi BOGIMBA; 3) *posttest* materi. Tes materi dilakukan secara terbimbing dengan membacakan soal lalu responden diminta memilih gambar jawaban yang menurutnya benar. Analisis data dilakukan secara univariat untuk menjelaskan secara deskriptif tentang variabel-variabel yang diteliti dan analisis bivariat untuk mengetahui pengaruh media edukasi BOGIMBA terhadap tingkat pengetahuan anak tentang gizi menggunakan uji *wilcoxon* [6].

Uji coba instrumen tes dilakukan untuk mengetahui validitas butir soal, tingkat realibilitas tes, ketepatan petunjuk dan kejelasan bahasa yang digunakan. Uji coba dilakukan pada subjek yang memiliki karakteristik yang identik dengan subjek penelitian [7]. Uji coba instrumen tes telah dilakukan pada siswa di TK Islam Kreatif Salsabila Samarinda.

■ Hasil dan Pembahasan

Distribusi karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 1, didapatkan mayoritas responden berusia 4 tahun sebanyak 31 responden (60,8%) dan mayoritas jenis kelamin responden adalah perempuan sebanyak 26 responden (51,0%).

Tabel. 1. Distribusi Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

No.	Karakteristik	Frekuensi	Persentase (%)
1	Usia		
	4 Tahun	31	60,8
	5 Tahun	20	39,2
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	26	51,0
	Perempuan	25	49,0
	Total	51	10,0

Tingkat pengetahuan tentang gizi seimbang sebelum dilakukan intervensi dapat dilihat pada

tabel 2, didapatkan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik pada hasil *pretest* sebanyak 20 responden (39,2%) yaitu mendapatkan nilai 5-6. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori kurang sebanyak 5 responden (9,8%) yaitu mendapatkan nilai 0-2.

Tabel. 2. Distribusi Hasil *Pretest* Pengetahuan Gizi Seimbang

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	5	9,8
Cukup	26	51,0
Baik	20	39,2
Total	51	100,0

Tingkat pengetahuan responden tentang gizi seimbang setelah diberikan intervensi dapat dilihat pada tabel 3, didapatkan siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik pada hasil *posttest* sebanyak 47 responden (92,2%) yaitu mendapatkan nilai 5-6.

Tabel. 3. Distribusi Hasil *Posttest* Pengetahuan Gizi Seimbang

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Kurang	0	0
Cukup	4	7,8
Baik	47	92,2
Total	51	100,0

Pada tabel 4, hasil penelitian didapatkan 29 responden (56,9%) yang mengalami peningkatan nilai pada hasil tes materi pengetahuan tentang gizi seimbang setelah diberikan intervensi edukasi menggunakan media BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang). 2 responden meningkat dari kategori kurang menjadi cukup, 3 responden meningkat dari kategori kurang menjadi baik, dan 24 responden meningkat dari kategori cukup menjadi baik. Terdapat 22 responden (43,1%) yang mendapatkan nilai tetap pada hasil *pretest* maupun *posttest* materi. Berdasarkan output “*Test Statistics*” menggunakan uji *Wilcoxon*, diketahui *signifiancy* adalah 0,000, diperoleh nilai $p < 0,05$ yang artinya

ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil ini menandakan bahwa ada pengaruh media edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) terhadap tingkat pengetahuan anak tentang gizi di TK Islam Silmi Samarinda.

Tabel. 4. Perbandingan Rata-rata Nilai Pengetahuan Responden

Nilai <i>Pretest-Posttest</i>	Frekuensi	Persentase (%)	P value
Menurun	0	0	
Tetap	22	43,1	
Meningkat	29	56,9	0,000
Total	51	100,0	

Para responden mendapatkan intervensi dalam kegiatan pembelajaran tentang gizi seimbang menggunakan media edukasi BOGIMBA. Sebelum dilakukan intervensi, terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang gizi seimbang, didapatkan responden yang mendapatkan nilai dengan kategori baik sebanyak 20 responden (39,2%).

Sebelum dilakukan intervensi, materi tentang gizi seimbang pernah diberikan oleh guru yang ada di TK Silmi menggunakan metode mewarnai gambar buah dan sayuran. Namun, ada beberapa materi seperti piring makanku dan tumpeng gizi seimbang yang belum pernah diajarkan sebelumnya. Responden yang mendapat nilai dengan kategori baik sebelum diberikan intervensi jumlahnya lebih sedikit dibandingkan dengan setelah diberikan intervensi karena edukasi tentang pengetahuan gizi yang dilaksanakan masih dengan metode seperti biasa yakni hanya memperlihatkan bentuk atau gambar makanan sehat dan menjelaskannya seperti biasanya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Harsono, Soesanto, & Samsudi yang menyatakan bahwa hasil evaluasi pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional memberikan efek yang lebih buruk dari pada metode pembelajaran dengan bantuan media animasi [8].

Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam proses tersebut dibutuhkan media atau alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian dari pesan-pesan pendidikan. Media edukasi berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Adapun dampak positif tersebut adalah: 1) Membuat pembelajaran menjadi lebih baku; 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) Pembelajaran lebih interaktif; 4) Waktu pembelajaran akan lebih efisien; 5) Kualitas pembelajaran lebih meningkat; 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik; 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif [9].

Penggunaan boneka sebagai media edukasi kreatif dapat mengembangkan keterampilan anak. Boneka adalah salah satu alat peraga tiruan yang sejak lama digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan boneka sebagai alat peraga masih menjadi pilihan yang membantu guru dalam menjelaskan pelajaran karena boneka dianggap mendekati naturalisasi dalam bercerita dan anak menganggap boneka adalah sesuatu yang hidup dalam imajinasinya. Penggunaan boneka sebagai sarana simulasi kreatif bersifat peranan tidak langsung yakni pemeran diwakili oleh boneka dengan cara menggerakkan boneka tersebut [3].

Dongeng adalah media penyampaian informasi yang sangat efektif bagi anak. Anak-anak sangat menyukai dongeng baik yang dibacakan dari buku atau dongeng yang disampaikan langsung secara lisan tanpa melihat teks. Dongeng mengaktifkan aspek-aspek intelektual, kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi, dan imajinasi.

Setelah diberikan intervensi, didapatkan hasil *posttest* tentang pengetahuan siswa tentang gizi seimbang dengan kategori baik sebanyak 47 responden (92,2%).

Pada penelitian ini didapatkan peningkatan pengetahuan pada 29 responden terjadi setelah dipapar oleh edukasi menggunakan media BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang). Selain itu, didapatkan nilai $p = 0,000$, nilai ini lebih kecil dari $<0,05$ sehingga secara statistik dapat

disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari media edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) terhadap tingkat pengetahuan anak tentang gizi di TK Islam Silmi Samarinda.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Darajat (2015) yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan anak-anak di SDN Makamhaji 3 Kartasura setelah diberikan pendidikan gizi melalui metode dongeng. Pembelajaran dengan metode dongeng sangat sesuai dengan anak-anak karena dapat merangsang melalui penggambaran karakter. Metode dongeng merupakan salah satu strategi untuk membangkitkan rasa ingin tahu. Siswa didorong untuk menyimak dongeng agar tidak mudah bosan dengan materi pembelajaran dan tertarik untuk mengikuti alur dongeng yang menyimpang pesan atau informasi tentang makanan bergizi dan seimbang [7].

Peningkatan pengetahuan pada anak Taman Kanak-kanak (TK) terkait pentingnya mengonsumsi makanan sehat dan bergizi diharapkan dapat sejalan dengan perubahan perilaku konsumsi makanan. Upaya dalam mewujudkan perilaku sehat dapat dilakukan dengan upaya promosi kesehatan dengan cara yang menarik dan disenangi anak tanpa mengurangi isi dari informasi yang akan disampaikan.

Sesuai dengan tujuan upaya promotif dan preventif Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2014) di bidang permasalahan gizi masyarakat yang menyatakan bahwa media promosi kesehatan digunakan sebagai alat bantu dengan tujuan agar masyarakat mampu memahami informasi-informasi kesehatan gizi dengan lebih mudah [2].

Media edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) adalah paduan yang sangat efektif untuk menjadi alat bantu dalam menyampaikan pesan gizi seimbang kepada anak-anak sejak usia dini karena dapat merangsang perhatian anak sehingga lebih mudah memahami materi gizi seimbang.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wati (2015) di SDN 005 Samarinda Seberang bahwa ada pengaruh pertunjukan media panggung boneka terhadap tingkat pengetahuan tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah [10]. Pada penelitian Desi, Mesyamtia, & Ginting (2018) bahwa adanya pengaruh yang sangat signifikan dari permainan wayang terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang konsumsi buah dan sayur yang ditunjukkan dengan nilai $p = 0,000$. Permainan wayang dalam penelitian tersebut menggunakan gambar kartun dan disosialisasikan dengan cara dipertontonkan. Penggunaan wayang dalam penelitian tersebut memiliki dasar teori bahwa media edukasi visual akan lebih mudah diserap oleh anak-anak usia dini [11]. Teori ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyani (2013) yang menyatakan bahwa 75% sampai 87% pengetahuan manusia disalurkan melalui mata (visual) [3]. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Desi & Kusnandar (2015), menyatakan bahwa pendidikan gizi melalui permainan model ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kadar hemoglobin dan konsumsi protein hewani. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $p = 0,000$ [12]. Penelitian serupa dilakukan oleh Anggraini, Gunawan, & Diffah (2014) bahwa pelajaran gizi menggunakan media animasi juga berpengaruh terhadap pengetahuan tentang gizi [13]. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Delimanugari (2015) yang menyatakan bahwa media monopoli layak atau baik untuk digunakan menjadi media pembelajaran [14].

Hal tersebut sejalan dengan apa yang telah disampaikan Moerdiyanto (dalam Wati, 2015), bahwa pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam proses belajar dibutuhkan alat bantu untuk mempermudah penyampaian pesan kepada sasaran. Pemilihan media belajar harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan kemampuan siswa. Pembelajaran dengan metode dongeng sangat sesuai dengan anak usia dini. Pada usia inilah anak dapat mengikuti cerita dengan menggunakan tokoh-tokoh boneka saat bercerita

mengenai pentingnya mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi [10].

Namun hal ini tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Destiyani (2015) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh media *finger puppets* terhadap pengetahuan dan sikap anak tentang konsumsi buah dan sayur. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $p = 2,228$ yang lebih dari $>0,05$ yang dapat diartikan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan [15].

Penelitian ini sudah dilakukan dengan upaya maksimal untuk menghindari faktor pengganggu. Upaya tersebut berupa: 1) telah menetapkan naskah cerita dongeng; 2) melakukan pretest dan posttest dengan cara memandu responden satu per satu; 3) Sebelum memulai dongeng terlebih dahulu mengatur tempat duduk responden.

Walau demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat memengaruhi penelitian. Adapun keterbatasan penelitian adalah yakni responden yang masih anak-anak sehingga relatif sulit untuk melakukan *pretest-posttest* materi.

■ Kesimpulan

Ada pengaruh media edukasi BOGIMBA (Boneka dan Dongeng Gizi Seimbang) terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang gizi di TK Islam Silmi Samarinda. Penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mengetahui pengaruh tingkat pengetahuan anak tentang gizi seimbang terhadap sikap pola makan sehat.

■ Daftar Pustaka

- [1] BALITBANGKES. (2018). *Hasil Risesdas 2018*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- [2] Kementerian Kesehatan RI. (2014). *Panduan Gizi Seimbang*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- [3] Mulyani, S. (2013). Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1(2), 20-25.
- [4] Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Susilo, S. (2016). *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*. Jakarta: Bee Media Pustaka.

- [6] Arifin, M. & Asfani, K. (2014). *Instrumen Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Pengembangan*. Program Pasca Sarjana Pendidikan Kejuruan Universitas Negeri Malang, Malang.
- [7] Harsono, B., Soesanto, & Samsudi. (2009). Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal PTM*, 9(2).
- [8] Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [9] Delimanugari, D. (2015). *Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar siswa Mi/SD Di Gungkidul*. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [10] Wati, S. (2017). *Pengaruh Media Panggung Boneka Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Konsumsi Buah dan Sayur di SDN 008 Kelurahan Baqa Samarinda Seberang*. Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Mulawarman, Samarinda.
- [11] Desi, Mesyamtia, B., & Ginting, M. (2018). Pendidikan Gizi Melalui Permainan Wayang Terhadap Peningkatan Konsumsi Sayur Dan Buah. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 4(1).
- [12] Desi, D. H., & Kusnandar. (2015). Pendidikan Gizi Melalui Permainan Model Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kadar Hemoglobin Dan Konsumsi Protein Hewani Bagi Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 2(2), 103-113.
- [13] Anggraini, E., Gunawan, T. D., & Diffah, H. (2014). Perbedaan Pengaruh Pelajaran Gizi Menggunakan Media Animasi Dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Gizi, Sikap Dan Perilaku Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 1(2), 169-182.
- [14] Delimanugari, D. (2015). *Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Mi/SD Di Gungkidul*. Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [15] Destiyani, C. (2015). *Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Finger Puppets Terhadap Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Baru*. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Pontianak, Pontianak.