

PENGARUH PEMBERIAN MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI GIZI SEIMBANG PADA SISWA SEKOLAH DASAR

The Effect of Providing Flashcard Media on Knowledge and Attitudes of Balanced Nutrition Consumption in Elementary School Students

Elen Putri Milenia^{1*)}, Dhimas Herdhianta¹

^{1*)} Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung, Email: mileniaelen@gmail.com dan herdhianta@gmail.com

ABSTRACT

Background: School-age children are a nutritionally vulnerable group. Bandung Regency nutritional status with indicators (BMI/A) of children aged 5 to 12 years in the very thin category, namely 1.58%, the thin category is 6.83%, fat category by 15.89%, and the category of obesity that is equal to 11.01%. Therefore, it is necessary to provide balanced nutrition education to elementary school students by providing health education regarding balanced nutrition consumption through flashcard media. Purpose: Knowing the effect of flashcard media on knowledge and attitudes of balanced nutrition consumption in elementary school students. Methods: Data was collected by filling out a questionnaire (pretest) and then providing education using flashcard media for 3 times of intervention. After the intervention, the questionnaire was filled again (posttest). This study used a one group pretest – posttest without control design for a total sample of 45 students. Data analysis using Paired T-test and Wilcoxon test to prove the research hypothesis. Result: The percentage increase in knowledge is 37.91%. The percentage increase in attitude is 17,8%. The p value on students' knowledge and attitudes before and after being given flashcard media was ($p = 0.000$). Conclusion: There is an effect of flashcard media on knowledge and attitudes of balanced nutrition consumption in elementary school students.

Keywords: flashcard; knowledge; attitude; balanced nutrition; students.

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak usia sekolah merupakan kelompok rentan gizi. Status gizi dengan indikator Massa Tubuh/Usia (IMT/U) anak usia 5 sampai 12 tahun di kabupaten Bandung dengan kategori sangat kurus sebesar 1,58%, kategori kurus sebesar 6,83%, kategori gemuk sebesar 15,89%, dan kategori obesitas sebesar 11,01%. Oleh karena itu perlu adanya pemberian edukasi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar dengan memberikan pendidikan kesehatan mengenai konsumsi gizi seimbang melalui media *flashcard*. Tujuan: Mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Metode: Pengumpulan data dilakukan dengan pengisian kuesioner (*pretest*) selanjutnya pemberian edukasi menggunakan media *flashcard* sebanyak 3 kali intervensi. Selesai intervensi, diadakannya pengisian kuesioner kembali (*posttest*). Penelitian ini menggunakan rancangan *one group pretest – posttest without control* kepada total sampel sebanyak 45 siswa. Analisis data menggunakan *Paired T-test* dan *uji Wilcoxon* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hasil: Persentase peningkatan pengetahuan sebesar 37,91%. Persentase peningkatan sikap sebesar 17,8%. Nilai *p value* pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan media *flashcard* sebesar ($p=0,000$). Kesimpulan:

Terdapat pengaruh media *flashcard* terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flashcard*; Pengetahuan; Sikap; Gizi seimbang; Siswa.

PENDAHULUAN

Gizi seimbang adalah susunan makanan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh yaitu jenis kelamin, umur dan status kesehatan.¹ Masalah gizi ganda masih menjadi permasalahan utama bagi sebagian besar penduduk Indonesia, termasuk anak usia sekolah karena akan berdampak pada semakin menurunnya kualitas sumber daya manusia (SDM).² Anak usia sekolah merupakan kelompok rentan gizi, gizi seimbang bagi anak sekolah perlu dipenuhi setiap hari dengan makanan yang beraneka ragam karena Anak sekolah mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga membutuhkan konsumsi pangan yang cukup untuk pencapaian gizi seimbang.³ Berbagai masalah gizi dan masalah kesehatan dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai gizi, Pengetahuan gizi yang kurang atau kurangnya menerapkan pengetahuan gizi dalam kehidupan sehari-hari dapat menimbulkan masalah gizi.⁴

Berdasarkan data Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) tahun 2018 disebutkan bahwa Provinsi Jawa Barat status gizi dengan Indikator Massa Tubuh/Usia (IMT/U) anak usia 5 sampai 12 tahun dengan kategori sangat kurus sebesar 2,25%, kategori kurus sebesar 5,75%, kategori normal sebesar 72,74%, kategori gemuk sebesar 12,55%, dan kategori obesitas sebesar 10,45%. Selain itu, pada wilayah Kabupaten dengan kategori sangat kurus sebesar 1,58%, kategori kurus sebesar 6,83%, kategori normal sebesar 78,85%, kategori gemuk sebesar 15,89%, dan kategori obesitas sebesar 11,01%.⁵

Media sangat berperan penting dalam peningkatan pengetahuan gizi pada anak.⁶ Berdasarkan pengembangan dari penelitian Nisaul (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* sebagai alat bantu dalam promosi kesehatan dinilai lebih efektif. Hal ini dikarenakan media *flashcard* merupakan media menarik yang menyajikan animasi kartun dengan deskripsi yang tidak terlalu banyak, cocok untuk anak-anak yang lebih tertarik untuk belajar dengan media yang berwarna, bergambar dan simpel.⁷

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung, dari pengukuran Indikator Massa Tubuh (IMT) siswa sekolah dasar didapatkan hasil bahwa terdapat indikator dengan status gizi kurang yaitu sebanyak 28 orang, indikator dengan status gizi lebih yaitu sebanyak 32 orang dan indikator dengan status obesitas yaitu sebanyak 31 orang. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengaruh Pemberian Media *flashcard* bagi siswa usia sekolah dasar sebagai salah satu alternatif media edukasi terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*.⁸ Populasi pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar kelas 3 berusia 9-10 tahun dengan jumlah 45 peserta didik. Penelitian dilakukan pada salah

satu Sekolah Dasar di Kabupaten Bandung Tahun 2022.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner pengetahuan berupa 13 pertanyaan tertutup dengan alternatif jawaban ABCD dan kuesioner sikap berupa pernyataan positif dan negatif yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan dan sikap responden.⁹

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 12-14 Mei 2022. Calon responden penelitian diberikan Penjelasan Subjek Penelitian (PSP) dan *Informed Consent* terlebih dahulu yang dimuat dalam *google form* untuk melindungi hak privasi calon responden pada saat dilakukan penelitian. Selanjutnya dilakukan pengisian kuesioner *pretest* melalui lembar kuesioner. Pada hari berikutnya, responden diberikan media *flashcard* dengan metode permainan sebagai intervensi penelitian sebanyak 3 kali.

Media *flashcard* yang digunakan telah melewati proses pengembangan media dengan model *PPE (Planning, Production, dan Evaluation)*.¹⁰ Pada tahap *planning*, peneliti membuat rancangan media *flashcard* yang berisi tema, topik, dan konten yang akan dimuat dalam media *flashcard*. Pada tahap *production*, peneliti membuat media *flashcard* sesuai rancangan dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pada tahap *evaluation*, peneliti melakukan uji kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, guru untuk uji coba media.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Kolmogorov-smirnov* untuk variabel pengetahuan dengan hasil data berdistribusi normal dan untuk variabel sikap dengan hasil data tidak berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan *paired sampel t test* untuk variabel pengetahuan dan *Uji Wilcoxon* untuk variabel sikap dengan derajat kesalahan 5%.¹¹

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearence* No.85/KEPK/EC/IV/2022.

HASIL

Pengetahuan

Pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum diberikan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum diberikan Media *flashcard*

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	45	59,98	13,164

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel 1, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan siswa sekolah dasar sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* adalah 59,98.

Pengetahuan siswa sekolah dasar sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* diukur dari skor *posttest*. Hasil rata-rata pengetahuan siswa sekolah dasar sesudah diberikan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Pengetahuan siswa sekolah dasar sesudah diberikan Media *flashcard*

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	45	82,72	8,864

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel 2, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan siswa sekolah dasar sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* adalah 82,72.

Sikap

Sikap siswa sekolah dasar sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* diukur dari skor *pretest*. Hasil persentase Sikap siswa sekolah dasar sebelum diberikan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Sikap siswa sekolah dasar sebelum diberikan Media *flashcard*

Sikap	Kategori	F	%
Sebelum	Negatif	22	48,9%
	Positif	23	51,1%
Jumlah		45	100%

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel 3, didapatkan hasil terdapat 22 dari 45 siswa dengan nilai sikap negatif atau sebesar 48,9%, dan yang memiliki nilai sikap positif sebanyak 23 siswa atau sebesar 51,1%.

Sikap siswa sekolah dasar sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *flashcard* diukur dari skor *posttest*. Hasil persentase Sikap siswa sekolah dasar sesudah diberikan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Sikap siswa sekolah dasar sesudah diberikan Media *flashcard*

Sikap	Kategori	F	%
sesudah	Negatif	14	31,1%
	Positif	31	68,9%
Jumlah		45	100%

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel 4, didapatkan hasil terdapat 14 dari 45 siswa dengan nilai sikap negatif atau sebesar 31,1%, dan yang memiliki nilai sikap positif sebanyak 31 siswa atau sebesar 68,9%.

Peningkatan pengetahuan dan sikap pada siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan

media *flashcard* dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi SPSS untuk variabel pengetahuan dengan hasil nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,130 > 0,05$ dan untuk variabel sikap dengan hasil nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal untuk variabel pengetahuan dan data tidak berdistribusi normal untuk variabel sikap. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan *paired sampel t-test* (pengetahuan) dan *Uji Wilcoxon* (sikap) dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Pengetahuan konsumsi gizi seimbang

Variabel	Mean	N	t	P
Sebelum	59,98	45	-	0,000
Sesudah	82,72	45	8,951	

*Uji Statistik

Tabel 6
Pengaruh Media *Flashcard* terhadap Sikap konsumsi gizi seimbang

Variabel	Kategori	N	%	Z	p
Sebelum	Positif	23	51.1%	-	0,000
	Negatif	22	48.9%		
Sesudah	Positif	31	68.9%	4,099	0,000
	Negatif	14	31.1%		

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel 5 dan 6, diketahui rata-rata (*mean*) pengetahuan siswa hasil belajar *pretest* sebesar 59,98 dan rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 82,72. Selisih rata-rata peningkatan pengetahuan sebesar 22,74 dengan persentase peningkatan pengetahuan sebesar 37,91%. Sedangkan persentase sikap positif belajar siswa pada *pretest* sebesar

51,1% dan persentase sikap positif belajar siswa pada *posttest* sebesar 68,9%. Selisih rata-rata peningkatan persentase sikap sebesar 17,8%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan validasi para ahli dan uji coba skala kecil pada *flashcard*, didapatkan bahwa media *flashcard* layak digunakan dalam penelitian. Media *flashcard* digunakan sebagai intervensi penelitian untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Pengetahuan anak sekolah tentang konsumsi gizi seimbang merupakan segala sesuatu yang diketahui anak sekolah dasar tentang pemenuhan semua zat gizi seperti karbohidrat, protein hewani dan nabati, vitamin dan mineral serta porsi-porsi dari setiap zat gizi yang dibutuhkan.¹² Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan seseorang yaitu dengan cara memberikan pendidikan gizi sedini mungkin.¹³

Pendidikan kesehatan mempunyai tujuan jangka pendek untuk mengubah atau meningkatkan pengetahuan yang berdampak baik pada sikap seseorang. Apabila tujuan adalah mengembangkan seseorang menjadi positif maka sasaran harus mempunyai kesempatan untuk mencoba.¹⁴ Sejalan dengan teori tersebut, berdasarkan hasil penelitian upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi peningkatan pengetahuan siswa yaitu dengan diberikan media *flashcard* dengan metode permainan sehingga siswa dapat berperan aktif dan mencoba langsung hasil yang diberikan.

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *flashcard* terhadap pengetahuan konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Perubahan dan peningkatan nilai pengetahuan pada responden di pengaruhi oleh beberapa hal yang

berkaitan dengan proses pendidikan gizi diantaranya adalah materi yang terdapat dan dibuat dalam media yang menarik minat anak sekolah, metode pendidikan yang menarik berupa permainan, sehingga responden mudah untuk memahami isi materi pendidikan gizi yang disampaikan serta penyampaian dan penguasaan materi dari komunikator sebagai pemberi informasi kepada komunikan sebagai penerima informasi.

Sikap seseorang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan pengaruh orang lain. Tanggapan merupakan salah satu dasar untuk membentuk sikap seseorang. Pengalaman menjadi sesuatu yang mempengaruhi tanggapan seseorang. Orang yang mempunyai pengalaman akan cenderung bersikap positif begitupun sebaliknya.¹⁵ Berdasarkan teori tersebut, sejalan dengan penelitian ini bahwa pengalaman yang diberikan kepada siswa untuk mempengaruhi peningkatan sikap siswa menjadi positif yaitu dengan memberikan pengalaman permainan media *flashcard* mengenai konsumsi gizi seimbang.

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media *flashcard* terhadap sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Sikap yang dimiliki seseorang tidak terlepas dari kepercayaan dan pengetahuan yang mereka miliki, sehingga dengan rendahnya pengetahuan anak sekolah dasar tentang konsumsi gizi seimbang membuat anak sekolah dasar yang memiliki sikap negatif dalam konsumsi gizi seimbang. Sebaliknya apabila anak sekolah dasar memiliki pengetahuan yang tinggi tentang konsumsi gizi seimbang membuat anak sekolah dasar memiliki sikap positif dalam konsumsi gizi seimbang.

Hasil analisis pada pengetahuan siswa dengan *paired T-test*, didapatkan nilai t hitung sebesar -8,951 dan *p value* sebesar 0,000 (*p value* < 0,005) dan Hasil analisis pada sikap siswa dengan uji *wilcoxon*, didapatkan nilai z hitung

sebesar -4,099 dan p value sebesar 0,000 (p value < 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara pendidikan kesehatan melalui media *flashcard* terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti juga sejalan dengan penelitian Anggarawati (2014) bahwa salah satu model pembelajaran dengan bantuan media *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan pengetahuan, media *flashcard* ini juga dapat digunakan sebagai media permainan.¹⁶ Penelitian lain yang dilakukan oleh Ariyani (2017) ditunjukkan bahwa adanya hasil peningkatan rata-rata skor pengetahuan yang lebih tinggi dengan metode bermain menggunakan *flashcard* sebesar 8,18 dibandingkan dengan rata-rata skor pengetahuan tanpa menggunakan media *flashcard* sebesar 7,76. Metode bermain dengan media *flashcard* berpengaruh terhadap pengetahuan gizi pada anak usia sekolah.¹⁷

Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan melalui media *flashcard* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa. Penelitian tersebut juga menyebutkan penggunaan media *flashcard* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penerimaan pengetahuan siswa tentang konsumsi gizi seimbang, karena media *flashcard* ini menyajikan animasi kartun berwarna dan sederhana dengan deskripsi yang tidak terlalu banyak, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.

Pendidikan gizi akan meningkatkan pengetahuan gizi anak dan akan membantu sikap anak yang dapat mempengaruhi kebiasaan anak dalam memilih makanan.¹⁸ Penelitian lain yang dilakukan oleh Kustanti (2022) dilihat dari hasil analisis penelitiannya, menunjukkan bahwa ada pengaruh *flashcard* sebagai media edukasi terhadap kemampuan responden, baik pengetahuan dan juga praktik/ketrampilan dalam

mempraktikkan teknik, cara dan langkah cuci tangan pakai sabun dan air mengalir (p value 0,000).¹⁹ Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena proses pembelajaran ini, siswa terlibat secara aktif dalam mengikuti proses dan mengamati objek yang dipelajari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar mengenai konsumsi gizi seimbang.

Penelitian ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media *flashcard* terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Peningkatan pengetahuan sebesar 37,91% dari rata-rata skor pengetahuan 59,98 sebelum diberikan media *flashcard* menjadi 82,72 sesudah diberikan media *flashcard*. Peningkatan Sikap positif sebesar 17,8% dari selisih persentase sikap positif 51,1% sebelum diberikan media *flashcard* menjadi 68,9% sesudah diberikan media *flashcard*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan syukur peneliti panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala*. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada kedua orang tua beserta keluarga tercinta, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat didalamnya, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah mendukung serta memajukan do'a demi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

1. Badan POM RI. *Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah untuk Pencapaian Gizi Seimbang*. Jakarta. 2013;130(41):440-442.
2. Afra GN, Sitoayu L, Melani V. *The Effect of the Nutrition Card Game on Changes in Knowledge and Attitudes of Nutrition in Elementary School Students*. Vol 13.; 2021.
3. Noviyanti, Kusudaryati. *Hubungan Kebiasaan Sarapan Pagi Dengan Prestasi Belajar Siswa SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta*. Vol 16.; 2018.
4. Siti S, Tiara N. *Penyuluhan Gizi Dengan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah*.; 2019.
5. Riset Kesehatan Dasar. *Hasil Utama Riskesdas 2018*.; 2018.
6. Eliana D, Solikhah. *Pengaruh Buku Saku Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Pada Anak Kelas 5 Muhammadiyah Dadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta*. *J Kesehat Masy*. 2013;6(2).
7. Maslakah N, Setiyaningrum Z. *Pengaruh Pendidikan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di Sd Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta*. Vol 10.; 2017.
8. Sutrisno R. *Desain penelitian. Penulisan Riset Keperawatan*. Published online 2018.
9. Siyoto S, Sodik MA. *Dasar Metodologi Penelitian*. Vol iii. (Ayup, ed.). Literasi Media; 2015.
10. Jatmika, S. E., Maulana, M., Kuntoro, & Martini S. *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. In: K-Media; 2019.
11. Santoso S. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. In: PT Elex Media Komputindo; 2014.
12. Hamida K, Zulaekah S. *Penyuluhan Gizi dengan Media Komik untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Keamanan Makanan Jajanan*. *J Kesehat Masy*. 2012;8(1):67-73.
13. Wahyudi A, Simanjuntak B. *Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Audio Visual (Video) Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang*. *J Kesehat*. 2020;8(1):10-15.
14. Notoatmodjo S. *Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasinya*. Rineka Cipta; 2018.
15. Marisa M, Nuryanto N. *Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pada Siswa Sdn Bendungan Di Semarang*. *J Nutr Coll*. 2014;3(4):925-932.
16. Anggarawati IGAA, Rini Kristiantari MG, Agung IGA, Asri S, Pendidikan Guru J, Dasar S. *Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Sd*. Vol 2.; 2014.
17. Ariyani YA, Listyarini AD. *Pengaruh Terapi Bermain Flashcard Terhadap Pengetahuan Gizi Anak Usia Sekolah Di SD 2 Tanjungkarang Kabupaten Kudus*. 2017:449-455.
18. Satriana A. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang*. Vol 1.; 2013.
19. Kustanti C, Widyanani L. *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun Dan Air Mengalir Pada Orangtua Dengan Anak Berkebutuhan Khusus*. *Penelitian Keperawatan*. 2022;8(1):93-98.