

## **MEDIA PROMOSI KESEHATAN SCRAPBOOK TENTANG GIZI SEIMBANG BAGI SISWA KELAS 4**

*Health Promotion Media Scrapbook About Balanced Nutrition for Class 4*

**Terst Asmara Pinilih Rosadi <sup>1)</sup>, Ridwan Setiawan <sup>1</sup>**

<sup>1)</sup>Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung,

\* Email: [asmarapinilih@gmail.com](mailto:asmarapinilih@gmail.com) dan [ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id](mailto:ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Indonesia have multiple nutritional problems namely malnutrition and over nutrition (Rahmawati & Marfuah, 2016). Nutritional problems need to be addressed because good nutrition will produce quality human resources namely health, smart, tough physique and productive. Education is the first pillar aimed at promoting healthy living. In carrying out these health promotion effort is needed media (Notoatmodjo, 2010). This study aims to development a scrapbook health promotion media that can be used in balanced nutrition education. The research design used in this study is exploratory sequential mixed method design. At the qualitative stage, the researche explored the of the scrapbook media model, then at the quantitative stage the scrapbook health promotion media have a validated by validators theory expert and validators media expert and tested 13 person at 4 class student at SDN Cisoga 1. The result of qualitative research all respondents not undertstand the meaning of balanced nutrition. Scrapbook media that are interesting to lokk are those that have large images size, have a little writing and have attractive massage. Theme of scrapbook that like student about stories and animated or cartoon. The result of quantitative reearch the studi obtained a theory expert as much 86,6% in "very decent category", a media expert as much 100% in "very decent category" and a tested media as much 98,9% "very decent category". Expected scrapbook media that been tasted can be used as a learning media at SDN Cisoga 1 District Bandung.*

**Key words:** *Balanced Nutrition, Development Media Scrapbook*

### **ABSTRAK**

Indonesia mengalami masalah gizi ganda, yaitu masalah gizi kurang dan masalah gizi lebih. Masalah gizi perlu ditangani karena gizi yang baik akan menghasilkan SDM yang berkualitas yaitu sehat, cerdas dan memiliki fisik yang tangguh serta produktif. Edukasi adalah pilar pertama yang bertujuan untuk promosi hidup sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media promosi kesehatan *scrapbook* yang dapat digunakan dalam edukasi gizi seimbang. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain *Exploratory sequential mixed method*. Pada tahap kualitatif peneliti melakukan eksplorasi kebutuhan model media *scrapbook* kemudian pada tahap kuantitatif media promosi kesehatan *scrapbook* divalidasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media serta diujicobakan kepada 13 siswa kelas 4 di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung. Hasil penelitian kualitatif seluruh responden belum memahami secara benar pengertian gizi seimbang. Media *scrapbook* yang menarik untuk dilihat adalah yang memiliki ukuran gambar yang besar, memiliki tulisan yang sedikit serta memiliki pengemasan pesan yang menarik. Tema *scrapbook* yang disukai siswa adalah mengenai cerita dan bergambar animasi/kartun. Hasil penelitian kuantitatif didapatkan penilaian ahli materi sebesar 86,6% dikategori "sangat layak", penilaian ahli media sebesar 100% dikategori "sangat layak" dan penilaian respon siswa sebesar 98,9%. Diharapkan media *scrapbook* yang sudah teruji dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung.

**Kata kunci:** Gizi Seimbang, Pengembangan Media *Scrapbook*

## PENDAHULUAN

Gizi seimbang adalah susunan pangan sehari-hari yang mendukung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih dan sehat dan memantau berat badan secara teratur dalam rangka mempertahankan berat badan normal untuk menegah masalah gizi (Peraturan Kemenkes RI No 41 tahun 2014).<sup>1</sup> Indonesia mengalami masalah gizi ganda, yaitu masalah gizi kurang dan masalah gizi lebih.<sup>2</sup>

Hasil analisis data pemantauan gizi kemenkes (2017), secara nasional prevalensi status gizi pada anak usia 5-12 tahun sebanyak 8,3% pendek dan 19,4% sangat pendek sedangkan 7,5% kurus dan 3,4% sangat kurus. Di Jawa Barat terdapat 18,3% pendek dan 4,7% sangat pendek sedangkan 6,1 % kurus dan 1,5% sangat kurus. Berdasarkan Riskesdas (2018), di Kabupaten Bandung terdapat 20,6% pendek dan 6,7% sangat pendek sedangkan 4,5% kurus dan 0,4% sangat kurus.<sup>3</sup>

Masalah gizi perlu ditangani karena gizi yang baik akan menghasilkan SDM yang berkualitas yaitu sehat, cerdas dan memiliki fisik yang tangguh serta produktif. Anak-anak perlu mendapatkan zat gizi sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.<sup>4</sup>

Pola makan merupakan perilaku paling penting yang dapat mempengaruhi keadaan gizi.<sup>1</sup> Jafar et al., (2020) menyatakan bahwa "*the use of plate media can be used as new strategy in controlling the amount of food consumed and the impact on food intake in the body*".<sup>5</sup>

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan yang ada pada seseorang diterima melalui indra. Indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan

kedalam otak adalah mata. Kurang lebih 75% sampai dengan 87% dan pengetahuan manusia diperoleh/dialurkan melalui mata. Sedangkan 13% sampai 25% lainnya tersalur melalui indra yang lain.<sup>6</sup> Darisini dapat disimpulkan bahwa alat-alat visual lebih mempermudah cara penyampaian dan penerimaan informasi kesehatan.

Rosihah dan Pamungkas (2018) menyatakan media *scrapbook* bersifat realistis karena gambar didalamnya memberikan detail apa adanya, dengan demikian siswa dapat mudah mengerti dan menarik siswa untuk sering membuka dan membacanya.<sup>7</sup> Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Nindya (2018) bahwa media *scrapbook* lebih efektif dibandingkan media leaflet terhadap peningkatan pengetahuan responden tentang label makanan kemasan.<sup>8</sup>

Hasil survey awal kepada 3 guru di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam penggunaan media yang ada selama ini masih memiliki kekurangan.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Promosi Kesehatan *Scrapbook* Tentang Gizi Seimbang pada Siswa Kelas 4 di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung Tahun 2021.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain *Exploratory sequential mixed method*, diawali pada tahap pertama yaitu penelitian kualitatif dan tahap kedua yaitu penelitian kuantitatif. Prosedur penelitian pengembangan menghasilkan media promosi kesehatan *scrapbook* tentang gizi seimbang pada siswa kelas 4 di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung tahun 2021.

Populasi dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa kelas

4 di SDN Cisoga 1. Dalam penelitian ini sampel merupakan bagian dari populasi yang memenuhi kriteria inklusi. Pada penelitian kualitatif teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* yaitu sebanyak siswa sampai akhir kejenuhan. Pada penelitian kuantitatif teknik sampling yang digunakan adalah *proporsional random sampling* dengan jumlah pengambilan sampel sesuai dengan teori Borg and Gall untuk uji coba skala kecil, sampel yang diperlukan yaitu sebanyak 6-12 responden (Jatmika, et.al, 2019).<sup>9</sup> Berdasarkan teori tersebut dipilih 12 responden dan ditambahkan 10% untuk meminimalisir kendala ketika mengambil data maka sampel ditambahkan menjadi 13 responden untuk sampel pengguna.

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 17-21 juni 2021 dengan instrumen penelitian kualitatif menggunakan pedoman wawancara yang digunakan untuk mengeksplorasi kebutuhan media yang menjadi bahan untuk perancangan prototipe media. Instrumen pada penelitian kuantitatif yaitu angket/ kuesioner yang terdiri dari kuesioner ahli materi, ahli media dan pengguna.

Analisa pada tahap penelitian kualitatif adalah reduksi data, data *display* (penyajian data) dan *conclusion drawing* (penarikan kesimpulan). Selanjutnya analisa data kuantitatif untuk mengetahui persentase kelayakan media dilakukan dengan perhitungan skor dan diinterpretasikan sesuai dengan teori arikunto.

Pertimbangan etis dilakukan dengan memperhatikan *informed consent*, *anonymity* (Tanpa Nama) dan *confidentiality* (Kerahasiaan). Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No.40/KEPK/EC/V/2021.

## HASIL

Pada penelitian kualitatif sebanyak 4 orang siswa kelas 4 yang terlibat dalam wawancara terstruktur.

### 1. Hasil Eksplorasi Kebutuhan Model Media Scrapbook Diperoleh 3 Tema

#### Tema 1: Konsep Gizi Seimbang

Sebagian besar informan sudah tahu mengenai makanan sehat dan komposisinya.

*"Itu sayuran dan buah-buahan. Pernah belajar 4 sehat 5 sempurna, emm itu namanya ikan, daging, pokoknya isi makan harus ada itu"* (I1)

*"Kalo di 4 sehat 5 sempurna gak diterangin banyaknya, setiap hari ya makan sih yang penting ada"* (I2)

Seluruh informan belum mengetahui berapa jumlah/porsi makanan yang dibutuhkan tubuh sesuai dengan usianya. Selain itu informan belum bisa menjelaskan pengertian antara "4 sehat 5 sempurna" dan "gizi seimbang."

#### Tema 2: Media yang Diminati

Informan menyatakan bahwa *scrapbook* yang menarik untuk dilihat adalah yang memiliki ukuran gambar yang besar, memiliki tulisan yang sedikit serta memiliki pengemasan pesan yang menarik. Saat peneliti menanyakan tema buku yang disukai mereka mengungkapkan buku cerita, kartun dan superhero.

*"Yang kayak yang besar gambarnya, tulisannya yang sedikit, bukunya yang besar biar bisa keliatan"* (I1)

*"Euu, karenaaaa bacaannya sih, tentang apa gitu bacaannya yang menarik"* (I4)

*"Euu buku cerita"* (I4)

*"Yang gambar kartun"* (I2)

#### Tema 3: Pengembangan Ide/Pesan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan diperoleh bahwa media cetak sesuai dengan kondisi yang ada di SDN Cisoga 1. Saat diperlihatkan contoh media *scrapbook* siswa tertarik agar media tersebut menjadi media alternatif yang menyajikan gizi seimbang.

*Scrapbook* dibuat menghadirkan gambar, warna dan pesan yang dikemas secara menarik dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 4 atau anak berumur 10 tahun serta contoh yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Tema yang disukai anak beragam namun penulis akan menggabungkan tema bergambar kartun dan cerita.

*"Jenis-jenis makanan kaya sayur sama buah, pengertian sama porsi nya"* (I3)

*"Pengertian gizi seimbang, Berapa porsi sekali makan, Pesan-pesan gizi seimbang"* (I2)

## 2. Prototipe Model Media Promosi Kesehatan *Scrapbook* Gizi Seimbang

Setelah melakukan pengumpulan data melalui wawancara selanjutnya peneliti melakukan desain media *scrapbook* sesuai dengan hasil eksplorasi kebutuhan.

### a. Analysis

Berdasarkan hasil eksplorasi media, penulis merumuskan tujuan setelah itu peneliti membuat *storyboard* sebagai konsep dasar pembuatan media. Pesan yang akan disampaikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan literatur yang ada dan dibagi menjadi 3 tema. Tema pertama adalah pengertian gizi seimbang, tema kedua adalah pesan-pesan gizi seimbang dan tema ketiga adalah panduan makan gizi seimbang "piring makanku".

### b. Design

Penulis mencari gambar dan emoji yang dibutuhkan di internet setelah itu peneliti juga membuat gambar sesuai yang dibutuhkan untuk memvisualisasikan beberapa pesan. Aplikasi pembuatan media yang digunakan adalah *coreldraw x7* dengan ukuran cover buku 21cm x 21 cm dan ukuran isi 20cm x 20cm. Penyusunan media dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah disusun. Penyusunan pesan didalam media disesuaikan dengan tema yang diminati anak dan literatur, pesan yang disajikan

dilengkapi visualisasi gambar yang sesuai. Penyajian contoh juga dibuat sesuai dengan kondisi siswa sehari-hari. Prototipe media dapat diakses pada laman <http://bitly.ws/fQSj>.

### c. Development

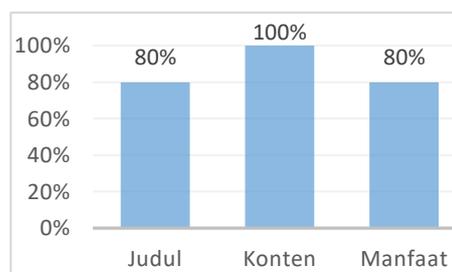
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, untuk mengetahui kelayakan media *scrapbook* yang telah dikembangkan penulis melakukan tahap validasi oleh validator selanjutnya penulis memperbaiki media *scrapbook* sesuai masukan validator.

## 3. Pengujian Validitas Media Promosi Kesehatan *Scrapbook* Gizi Seimbang

Validasi desain media *scrapbook* yang dilakukan penulis dengan validator ahli yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Berikut adalah rangkaian dari validasi yang dilakukan oleh penulis:

### a. Validasi Ahli Materi

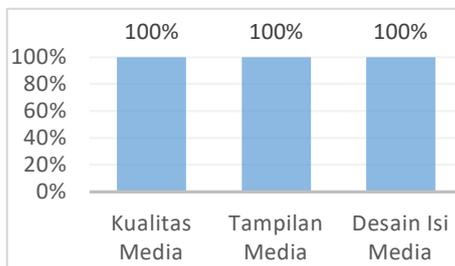
**Grafik 1**  
**Hasil Ahli Materi**



Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat dilihat bahwa persentase skor pada setiap indikator yaitu aspek judul *scrapbook* didapatkan persentase skor 80%, aspek konten dengan persentase skor 100% dan aspek manfaat dengan persentase 80%. Dengan demikian, media promosi kesehatan *scrapbook* yang dikembangkan menurut ahli materi dikatakan sangat layak dengan jumlah skor 86,6%. Berdasarkan penilaian validator ahli materi, penulis mendapatkan komentar bahwa media dapat diuji cobakan dengan syarat memperbaiki penyusunan pesan.

b. Validasi Ahli Media

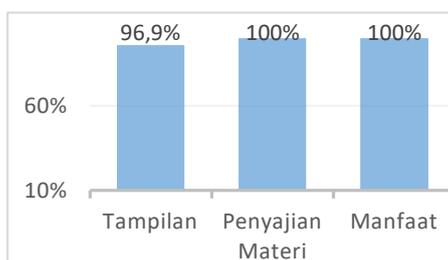
**Grafik 2**  
**Hasil Ahli Materi**



Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media, skor setiap aspek didapatkan persentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media promosi kesehatan *scrapbook* yang dikembangkan menurut ahli materi dikatakan sangat layak dengan jumlah skor 100%. Berdasarkan penilaian validator ahli media, penulis mendapatkan komentar bahwa desain media sudah sesuai dengan prinsip media *scrapbook* serta sasarannya.

c. Uji Coba Lapangan

**Grafik 3**  
**Respon Siswa**



Uji coba dilaksanakan secara langsung/*offline* dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok pada 2 sesi. Hasil respon peserta didik yang peneliti lakukan di SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung, yaitu pada aspek penilaian tampilan mendapatkan skor sebesar 96,9%, aspek penyajian materi mendapatkan skor persentase sebesar 100% dan aspek manfaat mendapatkan skor persentase sebesar 100%. Dengan

demikian, media promosi kesehatan *scrapbook* yang dikembangkan menurut siswa dikatakan sangat baik dengan jumlah skor 98,9%.

## PEMBAHASAN

### 1. Eksplorasi Kebutuhan Model Media *Scrapbook*

Hasil eksplorasi kebutuhan media promosi kesehatan *scrapbook* yang telah dilakukan terhadap siswa kelas 4, sebagian besar informan sudah tahu mengenai makanan sehat dan komposisinya. Namun, seluruh informan belum mengetahui berapa jumlah/porsi makanan yang dibutuhkan tubuh sesuai dengan usianya. Artinya responden belum memahami secara benar pengertian gizi seimbang menurut Kemenkes, yaitu gizi seimbang adalah susunan pangan sehari-hari yang mengandung zat gizi dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman makanan, aktifitas fisik, perilaku hidup bersih dan mempertahankan berat badan normal.<sup>1</sup>

Selain itu informan belum bisa menjelaskan pengertian antara “4 sehat 5 sempurna” dan “gizi seimbang”. Padahal empat sehat lima sempurna telah berubah menjadi gizi seimbang sebagaimana Kemenkes RI mengeluarkan standar kesehatan empat sehat lima sempurna menjadi pedoman gizi seimbang yang bertujuan menjadi pedoman makan sehat bagi masyarakat Indonesia (Christoper et.al, 2021).<sup>10</sup> Setelah diperlihatkan contoh media *scrapbook* informan tertarik agar media tersebut dijadikan sebagai media pembelajaran mengenai gizi seimbang. Hal ini sesuai dengan penelitian Rosihah dan Pamungkas (2018), menyatakan media *scrapbook* bersifat realistis karena gambar didalamnya memberikan detail apa adanya, dengan demikian siswa dapat mudah mengerti dan menarik siswa untuk sering membuka dan membacanya.<sup>7</sup> Tema *scrapbook* yang disukai siswa adalah

mengenai cerita dan bergambar animasi/kartun. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini menurut Soehendro dalam (Dellya Halim, 2019) yang menyatakan bagi anak usia dini mendengarkan cerita adalah kegiatan yang menyenangkan, karena pada umumnya setiap anak menyukai cerita.<sup>11</sup>

## 2. Protipe Media Promosi Kesehatan Scrapbook Gizi Seimbang

Prototipe merupakan versi awal suatu produk yang dipakai untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba pilihan desain, dan pada umumnya untuk menemukan lebih banyak masalah-masalah dan solusinya.<sup>12</sup> Prototipe dibuat untuk lebih memudahkan proses dalam pembuatan media *scrapbook*.

Langkah pertama dalam pembuatan media *scrapbook* adalah pembuatan *storyboard*. Menurut Binanto dalam (Andaru, M. & Henny, D. 2014) *storyboard* mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia.<sup>13</sup> *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Scrapbook* yang di desain memiliki permainan pada tema 1 dan 3 dimana tema 1 adalah permainan untuk memilih gambar menu sehat dan pada tema 3 terdapat permainan kolaborasi untuk menempelkan menu makan terhadap objek piring kosong.

Anak sudah berani menyalahkan sesuatu dengan alasan-alasan yang ilmiah. Moh. Rifa'i (dalam Bujuri, D. A 2018) pada fase ini, dalam pembelajaran, anak sudah bisa diterapkan sistem belajar kooperatif yaitu sistem pembelajaran dengan cara anak belajar dan bekerja sama (kolaboratif) dalam kelompok-kelompok kecil.<sup>14</sup> Siswa dapat mengetahui konsep gizi seimbang serta dapat merubah pola konsumsi makanannya dan mengetahui apakah energi dari makanan yang sudah dikonsumsinya sudah mencukupi kebutuhan atau kurang dan/atau bahkan lebih. Siswa dapat menilai kembali pola konsumsi makanannya tersebut sebagai

evaluasi sehingga siswa dapat memperbaiki apabila belum sesuai dengan kecukupan yang seharusnya. Dengan demikian diharapkan siswa mempunyai tubuh yang sehat berat badan normal, tidak kurus ataupun kegemukan/obesitas.

## 3. Pengujian Validitas Media Promosi Kesehatan Scrapbook Gizi Seimbang

Pengembangan media *scrapbook* dibuat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Aryani dalam (Asih, P. K, et.al, 2020) media pembelajaran *scrapbook* membuat siswa lebih berpartisipasi, berantusias, berani menyatakan pendapat dalam proses pembelajaran dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran.<sup>15</sup> Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* merupakan pengemangan media dalam bentuk buku.

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media menyatakan bahwa kelayakan *scrapbook* tentang gizi seimbang mencapai 100% dengan kategori sangat layak. Begitu pula berdasarkan hasil validasi dari segi materi, menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media mencapai 86,6% dengan kategori sangat layak. Ahli media sangat setuju dengan *scrapbook* yang dikembangkan sehingga media dapat diuji cobakan tanpa refisi. Ahli materi sangat setuju dengan *scrapbook* yang dikembangkan dengan syarat harus melakukan perbaikan yaitu dalam urutan penyusunan materi. Setelah melakukan beberapa perbaikan maka *scrapbook* bisa langsung diuji cobakan. Kuesioner digunakan untuk melihat hasil respon siswa dalam mengumpulkan data uji lapangan. Pada uji lapangan rata-rata skor persentase yang diperoleh sebesar 99% dengan kategori sangat baik.

Media pembelajaran *scrapbook* dapat digunakan dalam pembelajaran apabila memenuhi beberapa kelayakan (Asih, P. K, 2020).<sup>15</sup> Pengembangan produk final yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *scrapbook* tentang gizi seimbang. Sehingga terdapat kelebihan-kelebihan *scrapbook*

sebagai media promosi kesehatan, yaitu:

- 1) Media *scrapbook* memuat ilustrasi gambar dalam kehidupan sehari-hari untuk mengurangi kesalahan persepsi, mempermudah pengertian dan mempermudah penyampaian informasi.
- 2) Pesan yang digunakan mudah dimengerti karena disertai contoh.
- 3) Dapat memotivasi sasaran untuk berperan aktif dalam edukasi karena terdapat permainan memilih makanan sehat dan menempelkan objek makanan kepada piring yang kosong.

## SIMPULAN

Hasil eksplorasi kebutuhan model media promosi kesehatan *scrapbook* didapatkan bahwa informan belum memahami secara benar pengertian gizi seimbang. Informan menginginkan media *scrapbook* yang memiliki gambar besar, tulisan sedikit, pengemasan pesan yang menarik serta memiliki tema cerita bergambar animasi/kartun. Peneliti mendesain prototipe media promosi kesehatan *scrapbook* sesuai dengan eksplorasi kebutuhan. Media dapat diakses pada laman <http://bitly.ws/fQSj>. Hasil validasi media *scrapbook* menunjukkan sebagai berikut: (1) Uji validitas rancangan media *scrapbook* dengan persentase 100%, kategori “sangat layak” dan sudah sesuai dengan prinsip media *scrapbook* serta sasarannya. (2) Uji validitas materi *scrapbook* dengan persentase 86,6%, kategori “sangat layak” dengan perbaikan penyusunan materi. (3) Uji coba pengguna sebesar 99% kategori “sangat baik”.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti berterimakasih kepada Dr. Ir. H. R. Osman Syarief, M.KM, sebagai Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung. Peneliti juga berterimakasih secara khusus kepada Ridwan Setiawan, S.Kp

M.Kes sebagai Kepala Jurusan Promosi Kesehatan sekaligus pembimbing yang sudah terlibat dalam studi penelitian ini. Serta Kepala Sekolah SDN Cisoga 1 Kabupaten Bandung yang sudah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

1. Kementerian Kesehatan RI. Pedoman PGSKesehatan,. *Pedoman Gizi Seimbang*. Published online 2014:1-99.
2. Rahmawati T, Marfuah D. Gambaran Status Gizi Pada Anak Sekolah Dasar the Description of Nutritional Status of Children At Primary Shcool. *Profesi*. 2016;14(1):72-76.
3. Kementerian Kesehatan RI. Buku saku pemantauan status gizi. *Buku saku pemantauan status gizi tahun 2017*. Published online 2018:7-11.
4. Anggiruling DO, Ekayanti I, Khomsan A, Masyarakat DG, Manusia FE, Bogor IP. Analisis Faktor Pemilihan Jajanan , Kontribusi Gizi dan Status Gizi Siswa Sekolah Dasar Factors Analysis of Snack Choice , Nutrition Contribution and Nutritional Status of Primary School Children. *J MKMI*. 2019;15(1):81-90.
5. Jafar N, Nusu AC, Suriah S. The implementation of balanced nutrition using “piring Makanku” on food consumption of orphanage children in Makassar city. *Open Access Maced J Med Sci*. 2020;8(T2):75-80. doi:10.3889/oamjms.2020.5202
6. Notoatmodjo. *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. PT. Rineka Cipta; 2014.
7. Rosihah I, Pamungkas AS. Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Muallimuna J Madrasah Ibtidaiyah*. 2018;4(1):35.

- doi:10.31602/muallimuna.v4i1.1405
8. Nindya ZS. Skripsi Penggunaan Media Leaflet dan Scrapbook dalam Penyuluhan Gizi Terhadap Pengetahuan. Published online 2018.
  9. Jatmika SED, Maulana M, Kuntoro, Martini S. *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan.*; 2019.
  10. Christoper EV, Rahman Y, Prajana AM, Sehat G, Seimbang PG. MEDIA INFORMASI PEDOMAN GIZI BAIK UNTUK ANAK USIA BALITA BERBASIS APLIKASI SMARTPHONE. 2021;8(2):44-47.
  11. Munthe AP, Halim D. Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya.* 2019;35(2):98-111. doi:10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p98-111
  12. Wirattama A. Rancang bangun prototipe E-Reporting Bidang pemberdayaan Kesehatan dan Sanitasi Lingkungan Dinas Kesehatan Kabupaten Malang. Published online 2013.
  13. Mahardika A, Destiana H. Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan Dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak - Kanak. *J Pilar Nusa Mandiri.* 2014;10(1):100-111.
  14. Bujuri DA. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan).* 2018;9(1):37-50. doi:10.21927/literasi.2018.9(1).37-50
  15. Asih PK, Hawanti S, Wijayanti O. Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Keterampilan Membaca. 2020;4(1):87-100.