

Pengembangan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi untuk pengenalan makanan bergizi pada siswa SDN 07 Kubu Gulai Bancah

Ely Nurhalizah Nst¹, Rita Gusmiati², Nuri Arti², Mardaliza Putri², Bunga Wulandari²

¹Informatika Medis, Fakultas Sains, Sosial dan Pendidikan, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi, Indonesia

²Promosi Kesehatan, Fakultas Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi, Indonesia

Penulis korespondensi : Ely Nurhalizah Nst

E-mail : elynurhalizahnst@gmail.com

Diterima: 27 Juni 2026 | Direvisi: 27 Juli 2026 | Disetujui: 30 Juli 2026 | Online: 18 Agustus 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Pengenalan makanan bergizi sejak dini merupakan bagian penting dalam upaya promosi kesehatan untuk mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan pembentukan perilaku hidup sehat pada anak usia sekolah. Namun, pemahaman siswa mengenai makanan bergizi masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam memilih makanan bergizi dibandingkan jajanan sembarangan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan dan menerapkan *game* edukasi berbasis Scratch sebagai media promosi kesehatan mengenai makanan bergizi. Kegiatan dilaksanakan pada " 25 Mei 2026 " di SDN 07 Kubu Gulai Bancah dengan melibatkan 20 siswa kelas V. Pengembangan media menggunakan model ADDIE yang meliputi " tahap *analysis* melalui observasi, wawancara, dan *pre-test*, tahap *design* berupa perancangan *storyboard* dan materi, tahap *development* berupa pengembangan dan validasi media menggunakan indeks Aiken's V, tahap *implementation* melalui penyuluhan berbasis praktik menggunakan *game* edukasi, serta tahap *evaluation* melalui pengukuran peningkatan pemahaman siswa menggunakan *normalized gain* (N-Gain) ". Hasil menunjukkan media memiliki indeks validitas sebesar 0,87 sehingga dinyatakan layak digunakan. Nilai N-Gain sebesar 0,85 dengan kategori tinggi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai makanan bergizi. Media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sekolah sebagai media promosi kesehatan untuk mendukung edukasi gizi secara berkelanjutan.

Kata kunci: *game* edukasi; promosi kesehatan; scratch; makanan bergizi.

Abstract

Introducing nutritious food from an early age is an important component of health promotion to support the growth, development, and establishment of healthy behaviors among school-age children. However, students' understanding of nutritious food still needs to be improved, particularly in choosing nutritious food over unhealthy snacks. This community service activity aimed to develop and implement a Scratch-based educational game as a health promotion medium for nutritious food education. The activity was conducted on "May 25, 2026", at SDN 07 Kubu Gulai Bancah and involved "20 fifth-grade students". The media was developed using the "Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)" model, which consisted of the analysis stage through observations, interviews, and pre-tests; the design stage through storyboard and learning material preparation; the development stage through media development and validation using "Aiken's V"; the implementation stage through practice-based health education using the educational game; and the evaluation stage by measuring students' improvement in understanding using the "Normalized Gain (N-Gain)" method. The results showed that the developed media achieved an "Aiken's V index of 0.87", indicating that it was suitable for use. The "N-Gain score of 0.85", categorized as high, indicated

an improvement in students' understanding of nutritious food. The developed media can be utilized by schools as a health promotion medium to support sustainable nutrition education.

Keywords: educational game; health promotion; nutritious food; scratch.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat dalam mengakses informasi, termasuk informasi di bidang kesehatan (Sembiring & Elyana, 2026). Promosi kesehatan yang sebelumnya mengandalkan media konvensional seperti leaflet dan poster kini telah bertransformasi ke media digital seperti video animasi, konten media sosial, dan infografis (Aprillia et al., 2025). Meski jangkauannya lebih luas, sebagian besar media tersebut masih bersifat satu arah sehingga penerima hanya menyerap informasi tanpa terlibat aktif, dan pesan kesehatan yang disampaikan kerap tidak mendorong perubahan perilaku yang nyata pada sasaran.

Kondisi ini mendorong berkembangnya pendekatan promosi kesehatan berbasis permainan atau *game-based learning* (Syukra et al., 2023). Data *Global Gamer Study Newzoo* mencatat bahwa Generasi Alpha (2010–2024) dan Generasi Z (1995–2009) merupakan pengguna *game* paling aktif dengan tingkat partisipasi masing-masing 96% dan 92%, sekaligus menunjukkan preferensi kuat terhadap media yang interaktif dan berbasis eksplorasi (Gunawan et al., 2024). Besarnya keterlibatan generasi ini dengan dunia *game* mendorong pengembangan media promosi kesehatan yang mengintegrasikan unsur permainan, di mana materi kesehatan dan beragam aktivitas pembelajaran dapat disajikan dalam satu media secara terpadu. Salah satu platform yang digunakan untuk keperluan tersebut adalah Scratch, yakni platform berbasis web yang tidak memerlukan kemampuan pemrograman khusus sehingga tenaga promosi kesehatan dapat mengembangkan media interaktif secara mandiri (Ratnaningrum & Semarang, 2025). Karakteristik generasi tersebut menjadikan anak usia sekolah sebagai kelompok sasaran yang relevan untuk menerima promosi kesehatan melalui pendekatan ini (Triadi et al., 2024).

Salah satu isu kesehatan yang penting untuk disampaikan kepada anak usia sekolah adalah pengenalan makanan bergizi (Iqbal et al., 2023). Asupan gizi yang optimal berperan penting dalam mendukung pertumbuhan fisik, perkembangan kognitif, dan konsentrasi belajar anak (Kusumawardani et al., 2024). Namun kenyataannya, pemahaman anak terhadap pentingnya makanan bergizi masih sangat rendah, tercermin dari data survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan *Center for Indonesia's Strategic Development Initiatives* (CISDI) yang mencatat 52% siswa tidak menyukai makanan dari Program Makanan Bergizi Gratis (MBG) bukan semata karena rasa, tetapi karena belum memahami nilai gizi di dalamnya (Simamora et al., 2025). Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI) turut mencatat 98,7% siswa sekolah dasar menyukai jajanan sekolah, sementara temuan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) tahun 2023 menunjukkan 4.441 item (86.034 produk) pangan olahan tidak memenuhi ketentuan beredar di 731 sarana peredaran pangan dengan 52,9% diantaranya merupakan pangan tanpa izin edar yang banyak ditemukan di lingkungan sekolah (Sanjaya & Pitriani, 2024). Kebiasaan ini dalam jangka panjang berisiko menimbulkan keracunan pangan, *foodborne disease*, serta gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak (Andriani et al., 2022).

Kondisi serupa ditemukan di SDN 07 Kubu Gulai Bancuh. Hasil observasi awal terhadap 20 siswa kelas V menunjukkan bahwa 15 siswa (75%) lebih memilih jajanan dibandingkan makanan bergizi, yang mengindikasikan rendahnya kesadaran dan pemahaman siswa terhadap pentingnya gizi. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa sering tidak menghabiskan makanan dari Program Makanan Bergizi Gratis (MBG) dan lebih memilih membeli jajanan yang dijual di sekitar sekolah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh lokasi sekolah yang berdekatan dengan perguruan tinggi sehingga banyak pedagang menjajakan makanan dan minuman di lingkungan sekolah. Meskipun demikian, sekolah memiliki potensi yang mendukung pelaksanaan pengabdian, yaitu dukungan dari pihak sekolah, antusiasme siswa terhadap media pembelajaran interaktif, serta tersedianya televisi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyuluhan. Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut, SDN 07

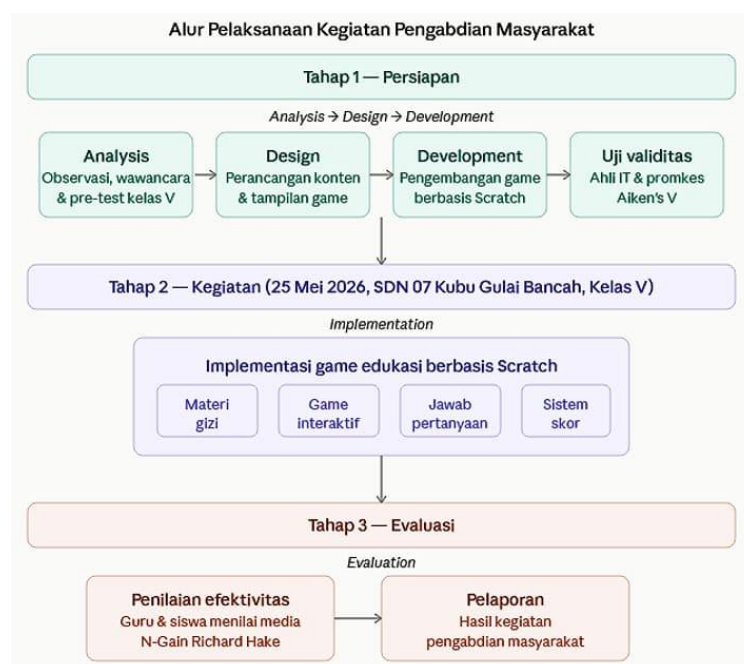
Kubu Gulai Bancuh dipilih sebagai mitra dalam pengembangan dan penerapan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi.

Beberapa penelitian terkait pengembangan *game* edukasi pada anak usia sekolah dasar telah dilakukan sebelumnya, Jimmy (2025) mengembangkan *game* edukasi pengenalan makanan bergizi berbasis Unity yang memerlukan keahlian pemrograman khusus dalam pengembangannya (Moedjahedy et al., 2025), dan Arum (2024) membuktikan efektivitas *game* edukasi berbasis Scratch dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN (Anggraini et al., 2024). Kedua penelitian tersebut menjadi landasan sekaligus membuka peluang untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis Scratch sebagai media promosi kesehatan gizi pada anak sekolah dasar, mengingat Scratch dapat dioperasikan secara langsung tanpa instalasi dan dikembangkan tanpa keahlian pemrograman khusus sehingga lebih mudah diadaptasi oleh tenaga promosi kesehatan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi menggunakan platform Scratch sebagai sarana pengenalan makanan bergizi pada siswa SDN 07 Kubu Gulai Bancuh. Secara khusus, kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenali dan membedakan pilihan makanan sehat dan tidak sehat melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Bagi tenaga promosi kesehatan, media ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis yang dapat dikembangkan dan dimodifikasi secara mandiri sesuai kebutuhan sasaran, sehingga mendukung keberlanjutan program promosi kesehatan di lingkungan sekolah dasar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 di SDN 07 Kubu Gulai Bancuh dengan mitra sasaran 20 siswa kelas V dan tim pelaksana yang terdiri dari 2 dosen dan 3 mahasiswa. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah penyuluhan berbasis praktik menggunakan *game* edukasi berbasis Scratch yang dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Nst et al., 2023). Model ADDIE merupakan model pengembangan media yang terdiri dari lima tahap sistematis, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Nuraini & Susilo, 2026). Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.

Pengembangan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi untuk pengenalan makanan bergizi pada siswa SDN 07 Kubu Gulai Bancuh

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan *pre-test* kepada siswa kelas V terkait preferensi makanan dan kebiasaan bermain *game*. Hasil analisis menjadi dasar tahap *Design* dalam merancang konten materi gizi dan tampilan *game*, yang selanjutnya dikembangkan menjadi media interaktif berbasis Scratch pada tahap *Development*. Media yang telah dikembangkan diuji validitasnya oleh ahli teknologi informasi dan promosi kesehatan menggunakan formula Aiken's V dengan persamaan 1 (Nst et al., 2023):

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (1)$$

Keterangan: s = skor validator dikurangi skor terendah, n = jumlah validator, c = jumlah kategori penilaian. Nilai $V \geq 0,6$ dinyatakan valid (Nst et al., 2023).

Tahap *Implementation* dilaksanakan dengan mengimplementasikan *game* edukasi langsung kepada siswa, sedangkan tahap *Evaluation* dilakukan melalui penilaian guru dan siswa terhadap kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan media menggunakan uji N-Gain Richard Hake, dengan persamaan 2 (Syukra et al., 2023):

$$\langle g \rangle = \frac{\%(Sf) - \%(Si)}{100 - \%(Si)} \quad (2)$$

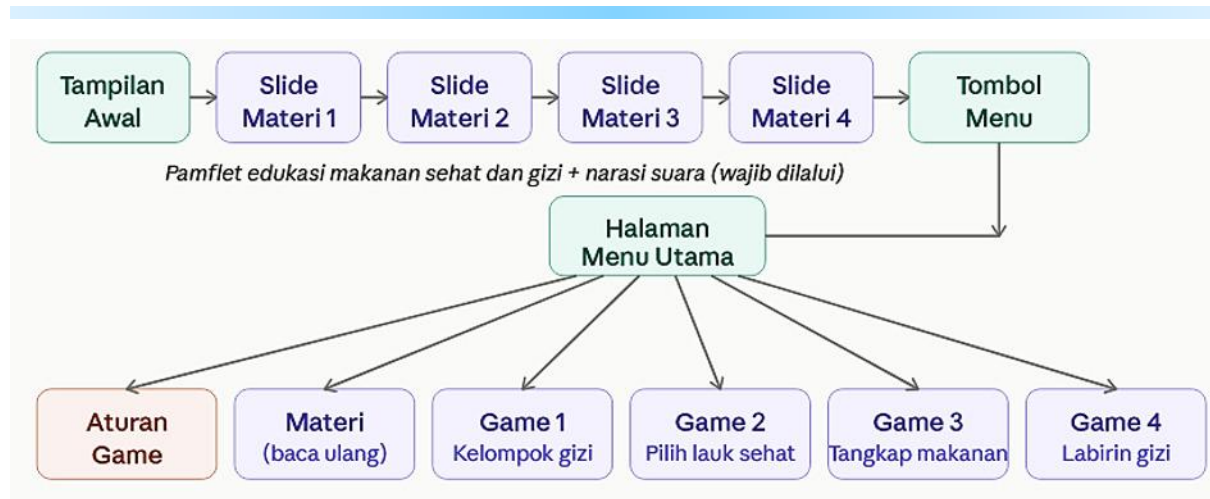
Keterangan: g = G-Score, Sf = skor akhir (angket penilaian setelah penggunaan media), Si = skor awal (*pre-test*). Kriteria: tinggi ($> 0,7$), sedang ($0,3-0,7$), rendah ($< 0,3$) (Syukra et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2026 di SDN 07 Kubu Gulai Bancuh dengan melibatkan 20 siswa kelas V sebagai mitra sasaran. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi sebagaimana dijelaskan pada metode. Setiap tahapan menghasilkan luaran yang saling berkaitan, mulai dari pengembangan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi, pelaksanaan penyuluhan, hingga evaluasi efektivitas media terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai makanan bergizi.

Tahap persiapan mencakup tiga proses utama yaitu analisis kebutuhan (*analysis*), perancangan media (*design*), dan pengembangan media (*development*) yang diakhiri dengan uji validitas sebelum media diimplementasikan. Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru, dan *pre-test* kepada siswa kelas IV dan V. Berdasarkan observasi diketahui bahwa siswa kelas V memiliki kecenderungan lebih tinggi mengonsumsi jajanan dibandingkan siswa kelas IV. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa sering tidak menghabiskan makanan dari Program Makanan Bergizi Gratis (MBG) dan lebih memilih membeli jajanan di sekitar sekolah. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 15 dari 20 siswa (75%) lebih memilih jajanan dibandingkan makanan bergizi, sedangkan seluruh siswa menyatakan menyukai permainan digital sebagai media pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar dalam menentukan sasaran kegiatan sekaligus penyusunan media promosi kesehatan yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, disusun *storyboard* sebagai rancangan awal media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi. *Storyboard* menggambarkan alur penggunaan media yang diawali dari tampilan awal, kemudian siswa diarahkan secara berurutan untuk mempelajari empat slide materi mengenai makanan sehat dan gizi yang disajikan dalam bentuk pamflet edukasi disertai narasi suara. Penyajian materi tersebut bersifat wajib sehingga siswa tidak dapat langsung memainkan permainan tanpa terlebih dahulu memperoleh informasi mengenai makanan bergizi. Setelah seluruh materi selesai dipelajari, siswa diarahkan menuju halaman menu utama yang berisi menu aturan permainan, akses kembali ke materi, serta empat jenis permainan edukatif. Rancangan ini dibuat supaya proses promosi kesehatan berlangsung secara bertahap, yaitu dimulai dengan pemberian pengetahuan, kemudian diperkuat melalui aktivitas bermain sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai makanan bergizi. Rancangan *storyboard* media ditunjukkan pada Gambar 2 :



Gambar 2. Storyboard Media Promosi Kesehatan Berbasis Game Edukasi.

Storyboard yang telah disusun, kemudian dikembangkan menggunakan platform Scratch berbasis web. Scratch dipilih karena mudah digunakan, tidak memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks, serta dapat diakses langsung melalui peramban tanpa instalasi aplikasi. Media terdiri atas halaman awal, empat slide materi yang dilengkapi narasi suara, halaman menu utama, menu aturan permainan, serta empat permainan edukatif yang saling melengkapi. Permainan yang dikembangkan meliputi pengelompokan makanan berdasarkan kandungan gizi (*drag and drop*), pemilihan lauk sehat, permainan menangkap makanan bergizi dengan sistem skor, serta permainan labirin yang mengharuskan siswa memilih makanan sehat pada setiap percabangan jalan. Seluruh permainan dilengkapi umpan balik secara langsung sehingga siswa mengetahui jawaban yang benar maupun yang salah. Selain itu, sistem skor mendorong siswa mengulang permainan untuk memperoleh nilai yang lebih tinggi. Pengulangan tersebut menjadi salah satu bentuk penguatan (*reinforcement*) yang membantu siswa semakin mengenali makanan bergizi dan membedakannya dari makanan yang kurang sehat. Hasil pengembangan media ditunjukkan pada Gambar 3 :



Gambar 3. Tampilan Media Promosi Kesehatan Berbasis Scratch.

"Sebelum digunakan pada kegiatan pengabdian, media divalidasi oleh ahli teknologi informasi dan ahli promosi kesehatan menggunakan instrumen yang terdiri atas 10 butir penilaian, meliputi 5 butir aspek materi dan 5 butir aspek media. Hasil validasi memperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,90 dari ahli teknologi informasi dan 0,85 dari ahli promosi kesehatan, dengan rata-rata 0,87, sehingga media dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Syukra (2023) yang menyatakan bahwa *game* edukasi berbasis Scratch layak digunakan sebagai media pembelajaran (Syukra et al., 2023). Seluruh butir penilaian memperoleh skor 4 (baik) dan 5 (sangat baik). Butir yang

Pengembangan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi untuk pengenalan makanan bergizi pada siswa SDN 07 Kubu Gulai Bancuh

memperoleh skor 4 (baik) meliputi kejelasan penyampaian informasi gizi, kesesuaian materi dengan aktivitas dalam *game*, kemampuan media mendorong perubahan perilaku siswa, kemudahan navigasi, kejelasan narasi suara, serta mekanisme permainan. Masukan tersebut menjadi dasar penyempurnaan media sehingga lebih optimal digunakan sebagai media promosi kesehatan. ”

Media yang telah dinyatakan valid kemudian diimplementasikan melalui kegiatan penyuluhan kepada siswa kelas V SDN 07 Kubu Gulai Bancuh. Kegiatan diawali dengan pendampingan siswa mempelajari empat slide materi mengenai makanan sehat dan gizi yang disajikan dalam bentuk pamflet edukasi disertai narasi suara. Setelah seluruh materi selesai dipelajari, siswa diarahkan menuju halaman menu utama untuk membaca aturan permainan, kemudian memainkan empat *game* edukasi secara bergantian dengan pendampingan tim pengabdian. Siswa yang berhasil menyelesaikan permainan dengan skor terbaik diberikan doorprize sebagai bentuk apresiasi sekaligus untuk meningkatkan motivasi belajar.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif memperhatikan materi, berdiskusi dengan teman ketika menentukan jawaban, serta berusaha memperoleh skor terbaik pada setiap permainan. Beberapa siswa secara sukarela mengulang permainan agar memperoleh nilai yang lebih tinggi setelah mengetahui jawaban yang benar melalui umpan balik yang diberikan sistem. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Pelaksanaan kegiatan penyuluhan dapat dilihat pada Gambar 4 :



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Promosi Kesehatan Berbasis *Game* Edukasi.

Antusiasme siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam penyuluhan. Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan evaluasi setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai menggunakan angket yang diberikan kepada guru dan siswa melalui *pre-test* dan *post-test*. ” Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa mengenai makanan bergizi masih relatif rendah, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator, terutama dalam membedakan makanan sehat dengan jajanan tidak sehat, memahami bahaya mengonsumsi jajanan sembarangan, serta memilih makanan yang mengandung gizi baik. Peningkatan tersebut dianalisis menggunakan metode *Normalized Gain* (N-Gain) dan memperoleh nilai rata-rata 0,86 dengan kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi efektif digunakan dalam penyuluhan mengenai makanan bergizi. Hasil ini sejalan dengan penelitian Arum (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Anggraini et al., 2024). ”

Efektivitas media didukung oleh penyajian materi dan permainan yang terintegrasi dalam satu alur pembelajaran. Siswa mempelajari materi terlebih dahulu, kemudian menerapkannya melalui permainan yang dilengkapi sistem skor dan umpan balik. Mekanisme tersebut mendorong siswa mengulang permainan untuk memperoleh skor yang lebih baik, sehingga pengetahuan mengenai

makanan bergizi semakin melekat. Pendekatan ini juga membuat penyuluhan lebih aktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung. Selama pelaksanaan kegiatan, kendala yang dihadapi adalah keterbatasan jumlah perangkat sehingga siswa memainkan *game* secara bergantian. Kendala tersebut diatasi dengan pembagian kelompok kecil dan pengaturan giliran bermain sehingga seluruh siswa tetap dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Selain itu, media berbasis web memungkinkan siswa mengakses kembali materi dan *game* setelah kegiatan penyuluhan sehingga pembelajaran dapat terus dilakukan secara mandiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui penyuluhan menggunakan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi Scratch di SDN 07 Kubu Gulai Bancah berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan pemahaman siswa mengenai makanan bergizi. Media yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil uji Aiken's V dengan nilai rata-rata 0,87 serta efektif meningkatkan pemahaman siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi. Selain meningkatkan pemahaman, media juga mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama kegiatan penyuluhan melalui penyajian materi yang terintegrasi dengan permainan interaktif. Dengan demikian, media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi Scratch dapat digunakan sebagai media edukasi digital untuk mendukung pelaksanaan promosi kesehatan mengenai makanan bergizi di sekolah dasar secara menarik, interaktif, dan berkelanjutan.

Pengabdian selanjutnya disarankan memperluas penerapan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi Scratch pada sekolah dasar lain serta mengembangkan materi promosi kesehatan yang lebih beragam. Selama pelaksanaan kegiatan, keterbatasan jumlah perangkat menyebabkan siswa menggunakan media secara bergantian. Oleh karena itu, diperlukan dukungan perangkat yang lebih memadai agar setiap siswa dapat menggunakan media secara optimal. Selain itu, guru diharapkan memanfaatkan media berbasis web sebagai pendukung pembelajaran sehingga edukasi mengenai makanan bergizi dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 07 Kubu Gulai Bancah atas izin dan sambutan hangat selama pelaksanaan kegiatan, validator bidang Teknologi Informasi dan Promosi Kesehatan Universitas Prima Nusantara Bukittinggi, serta seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, D. A., Anggreini, M., & Sudarti. (2022). Edukasi clean and healthy life pada anak usia sekolah dengan “jahat” jajanan sehat. *Jurnal Pengabmas Nusantara*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.37874/jpn.v1i1.17>
- Anggraini, A. P., Damayani, D., & Putri, D. A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Scratch Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Hak Dan Kewajiban Pembelajaran PKN SD Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal KII*, 8(6), 1168–1171.
- Aprillia, Y. T., Notoatmodjo, S., Ulfa, L., & Sari, R. K. (2025). Promosi Kesehatan Melalui Pemberdayaan Masyarakat Dalam Transformasi Digital. *Jurnal JPPKM*, 3(2), 52–57. <https://doi.org/10.52643/jppkm.v3i2.7043>
- Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital. *Jurnal Dewantara*, 3(4), 277–297. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661>
- Iqbal, M., Desreza, N., & Susi Handa Resta. (2023). Edukasi Pentingnya Makanan Bergizi Dan Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah. *Jurnal JIPM*, 1(3), 129–135. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i3.448>
- Kusumawardani, E. F., Rimonda, R., Paradhiba, M., Saputra, F., Putra, O., & Fadillah, M. (2024). Promosi Kesehatan Pentingnya Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar di Meulaboh, Aceh Barat Tahun 2023. *Jurnal ABdi Mahosada*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.54107/abdimahosada.v2i1.263>

Pengembangan media promosi kesehatan berbasis *game* edukasi untuk pengenalan makanan bergizi pada siswa SDN 07 Kubu Gulai Bancah

- Moedjahedy, J. H., Buyung, J. S., & Sihotang, J. I. (2025). Pengenalan Makanan Bergizi Melalui Game Edukasi Untuk Anak Usia 6-9 Tahun. *Jurnal JELC*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v8i1.449>
- Nst, E. N., Efriyanti, L., Zakir, S., Teknik, P., & Keguruan, I. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Pemilihan Topik Judul Skripsi Menggunakan Metode Logika Fuzzy. *Jurnal Fasikom*, 13(3), 464–470. <https://doi.org/10.37859/jf.v13i3.6101>
- Nuraini, P., & Susilo, claudya Z. (2026). Pengembangan Media Game Quiz Interaktif Berbasis Model Addie Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas II SD. *Jurnal Pendas*, 11(1), 2548–6950.
- Ratnaningrum, I., & Semarang, U. N. (2025). Pengembangan Media Scratch Game Edukasi Berbasis Gaya Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nusantara*, 5(3), 701–718. <https://doi.org/10.62491/njpi.2025.v5i3-12>
- Sanjaya, K., & Pitriani. (2024). Edukasi Pangan Jajanan Anak Sekolah (Pjas) Dengan Media Belajar Kreatif Untuk Peningkatan Pengetahuan Siswa Di Sdn Tondo Kota Palu. *Jurnal Dedikatif Pengabmas*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.22487/dedikatifkesmas.v5i1.1628>
- Sembiring, A., & Elyana, M. (2026). Transformasi digital ibu posyandu : peningkatan kapasitas melalui konten kreatif media sosial untuk edukasi dan ekonomi kreatif. *Jurnal Selaparang*, 10(April), 1435–1442. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v10i2.38630>
- Simamora, A. A., Simamora, F. A., Yasin, K. A., Hasibuan, A. S., Angreni, D., Royhan, A., Kota, D., Di, R., & Padangsidimpuansarjana, K. (2025). Edukasi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal JPMA*, 7(1), 315–321. <https://doi.org/10.51933/jpma.v7i1.1952>
- Syukra, A. J., Zakir, S., Ilmi, D., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Sebagai Media Pembelajaran TIK di SMPN 03 Sungai Pua. *Jurnal JISED*, 1(3), 1–5.
- Triadi, I. T., Subekti, E. E., Pendidikan, F. I., & Article, H. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pegandan 02. *Jurnal Literasi*, 4(24), 306–314. <https://doi.org/10.26877/literasi.v4i2.20487>