

Game Ular Tangga: Media Edukatif dan Persuasif Dalam Memilih Jajanan Sehat Bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Rizki Andriani^{1*}, Fitri Apriani¹, Siti Damayanti², Orita Satria³, Yulfa Aulia³, Agus Irmansyah³

¹ Program Studi Profesi Ners, STIKes Medika Seramoe Barat, Meulaboh, Aceh Barat

² Program Studi Kebidanan, STIKes Medika Seramoe Barat, Meulaboh, Aceh Barat

³ Program Studi Ilmu Keperawatan, STIKes Medika Seramoe Barat, Meulaboh, Aceh Barat

*Koresponden Penulis: rizkiandriani.qq@gmail.com

Abstrak Anak usia sekolah dasar sangat menyukai beragam jajanan yang tersedia di lingkungan sekolah dan cenderung konsumsi makanan mengandung bumbu penyebab, makanan dan minuman manis, dan makanan berlemak dimana hal ini akan menimbulkan hal yang tidak baik bagi kesehatan anak. Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar didapatkan meskipun sudah tersedia kantin namun masih banyak siswa yang masih memilih jajanan di luar sekolah. Banyak siswa menyebutkan tidak mengerti tentang jajanan sehat dan pengetahuan terkait jajanan ini masih kurang disosialisasikan. Diperlukan edukasi melalui media yang menarik agar informasi edukasi terserap dengan baik. Salah satunya melalui game ular tangga berbentuk papan permainan berukuran besar berisikan materi dengan desain menarik. Tujuan kegiatan ini meningkatkan pengetahuan dan membentuk perilaku positif jajanan sehat pada siswa melalui game edukatif ular tangga. Pengabdian menggunakan metode edukasi penyuluhan, game ular tangga dan disertai diskusi dengan siswa dalam suasana yang interaktif. Materi yang diberikan dalam edukasi meliputi pedoman gizi seimbang untuk anak sekolah, konsep jajanan sehat dan cara memilih jajanan sehat yang bersih, aman dan bergizi. Keberhasilan edukasi melalui game ular tangga diukur dengan instrument kuesioner sebelum dan sesudah permainan dilaksanakan. Hasil setelah kegiatan menunjukkan peningkatan skor pengetahuan siswa setelah diberikan game ular tangga dibandingkan dengan skor yang didapat sebelum melakukan game ular tangga. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat. Model game yang edukatif dan persuasif yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilaksanakan untuk penyampaian edukasi jajanan sehat untuk meningkatkan pengetahuan dan perubahan perilaku anak sekolah dasar menjadi lebih baik dalam memilih jajanan yang dapat dikonsumsi.

Kata Kunci:

Game Ular Tangga; Jajanan Sehat; Media Edukatif; Media Persuasif; Anak Usia Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi beban ganda masalah gizi pada masyarakat khususnya pada anak yaitu masalah pendek (stunting) dan masalah malnutrisi berupa kondisi kelebihan gizi (kegemukan atau obesitas) & kekurangan gizi (1). Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2018 menunjukkan gizi kurang di Indonesia menurut berat badan per usia mencapai angka 17% dan proporsi obesitas mencapai 21,8% dari seluruh jumlah anak di Indonesia. Masalah gizi tersebut bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan gizi seimbang yang seharusnya diberikan sejak dini (2,3).

Anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) merupakan kelompok yang mudah menderita kelainan gizi. Salah satu yang perlu diperhatikan pada masa ini adalah kebiasaan makan di sekolah. Sekitar 35-47% anak mengonsumsi makanan jajanan di lingkungan sekolah dimana anak memiliki kesempatan untuk memilih maupun membeli sendiri menu makanan yang dikonsumsi (4,5). Menteri Kesehatan Republik Indonesia 2003 menyebutkan makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh pengrajin makanan di tempat

penjualan dan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi umum yang disajikan dengan aman. *Food and Agriculture Organization* (FAO) (7) menyebutkan makanan jajanan yaitu makanan yang diproses secara sederhana dan dijual di tempat umum atau di tepi jalan yang dapat dikonsumsi diantara selang waktu makan utama. Di Indonesia, selain di tempat – tempat umum, makanan jajanan juga dapat diperjualbelikan di lingkungan sekolah atau umumnya dikenal dengan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS).

Hasil pengujian 10.429 sampel jajanan sekolah pada tahun 2013 oleh BPOM diseluruh Indonesia menunjukkan hanya 80,79% sampel yang memenuhi syarat aman dan sehat untuk dikonsumsi. Demikian juga halnya yang terjadi di Provinsi Aceh. Data dari 762 sampel makanan yang diperiksa oleh BPOM Aceh pada sembilan kota, terdapat 55 sampel makanan positif mengandung bahan berbahaya (8). Pengetahuan siswa tentang jajanan sehat di Aceh masih rendah. Penelitian yang dilakukan Fahleni & Tahlil (2016) terhadap 80 siswa dan penelitian Julinar & Lubis (2021) terhadap 67 siswa sekolah dasar menunjukkan hanya 52% responden paham tentang jajanan sehat dan 60% responden yang memiliki perilaku konsumsi jajanan sehat. Sehingga diperlukan sosialisasi pengetahuan tentang jajanan sehat melalui teknik bermain dimana bermain dapat menjadikan kegiatan edukasi menyenangkan dan pemahaman materi lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Meulaboh-Aceh Barat, pada area luar lingkungan sekolah SD Negeri 01 Percontohan Meulaboh banyak dijumpai pedagang jajanan anak usia sekolah dengan karakteristik makanan dominan tidak memenuhi syarat kesehatan seperti makanan tidak ditutup, kudapan gorengan seperti bakso goreng, makanan dan minuman berwarna menyolok, dan makanan siap saji. Secara umum, siswa sekolah ini sering konsumsi makanan kantin, namun mereka juga banyak yang membeli jajanan yang berada di lingkungan luar sekolah. Hasil pertemuan awal antara tim pengusul dengan mitra didapatkan selama ini meskipun sudah tersedia kantin yang dapat memenuhi kebutuhan konsumsi namun masih banyak siswa yang masih memilih jajanan di luar sekolah. Meskipun sudah ada pemberitahuan dari pihak sekolah, namun tidak terlalu banyak perubahan dari siswa terkait perilaku jajanan mereka.

Hasil pengumpulan data awal oleh tim pengusul juga didapatkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sedang. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner kepada 10 siswa SD yang dilakukan secara acak didapatkan hasil 65% siswa tidak mengerti tentang jajanan sehat disekolah. Pihak sekolah menyadari pengetahuan terkait jajanan ini masih kurang disosialisasikan. Selama ini sekolah mengakui pernah memberikan informasi terkait gizi seimbang, namun informasi ini hanya diberikan secara umum. Pihak sekolah berharap adanya sosialisasi atau edukasi yang lebih banyak terkait gizi seimbang khususnya pada bagian jajanan. Harapannya dengan adanya sosialisasi terkait jajanan sehat ini dapat menambah pengetahuan dan membentuk perilaku positif jajanan sehat pada siswa.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dalam memilih dan mengkonsumsi jajanan sehat yang bersih, aman dan bergizi melalui edukasi jajanan sehat dengan memakai permainan edukasi di sebuah sekolah dasar di Meulaboh-Aceh Barat. Kegiatan pengabdian ini juga turut menyukseskan pembangunan nasional serta mensukseskan target SDGs sektor kesehatan bagian kedua yaitu peningkatan gizi yang diarahkan pada anak usia sekolah dimana anak usia sekolah secara aktif partisipasi dan tanggap dengan kebutuhan gizi diri sendiri. Harapannya dengan pengetahuan yang dimiliki, dapat merubah perilaku dan meningkatkan status gizi anak.

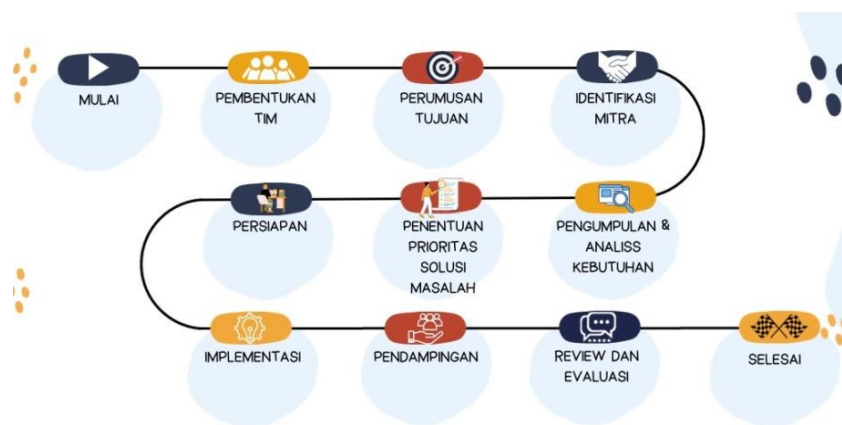
2. METODE PELAKSANAAN

Mitra Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung di bulan Oktober Tahun 2023. Mitra atau sasaran kegiatan pengabdian ini Sekolah di SDN 01 Percontohan Meulaboh, Kecamatan Johan Pahlawan, Kabupaten Aceh Barat. Kegiatan pengabdian dilakukan pada Mitra Sekolah SDN 01 Percontohan Meulaboh dengan sasaran 40 orang siswa sekolah dasar.

Tahapan Kegiatan Pengabdian

Secara runtut, tahapan kegiatan pengabdian ini mulai dari pembentukan tim hingga menentukan kebutuhan dan sasaran baru mengikuti alur kerja sebagaimana yang digambarkan pada diagram alir (Gambar 1) yang diadopsi dari Phillips & Pittman (2015) berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan pembentukan tim pelaksana yang terdiri dari dosen dari tiga program studi dan mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Medika Seramoe Barat. Setelah tim pelaksana terbentuk, maka dilakukan pertemuan tahap awal dengan mitra. Dari penggalian informasi disimpulkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang jajan sehat di sekolah belum optimal dan terbatas dan penggunaan media edukasi yang dipakai di sekolah hanya terbatas pada metode ceramah dan seruan dan belum pernah menggunakan alat permainan edukasi yang dapat dipakai dalam sosialisasi kesehatan. Maka, ditentukanlah topik mengenai kampanye jajan sehat menggunakan permainan edukasi ular tangga. Persiapan implementasi kegiatan dilakukan dengan bekerja sama dan berkoordinasi dengan pihak mitra.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan peningkatan pengetahuan tentang jajan sehat ini terdiri dari dua kegiatan utama: Pemberian edukasi kepada siswa sekolah dasar tentang jajan sehat dan melakukan permainan edukasi berupa ular tangga dan puzzle berisikan materi jajan sehat. Metode pelaksanaan yang dipergunakan adalah sosialisasi, simulasi

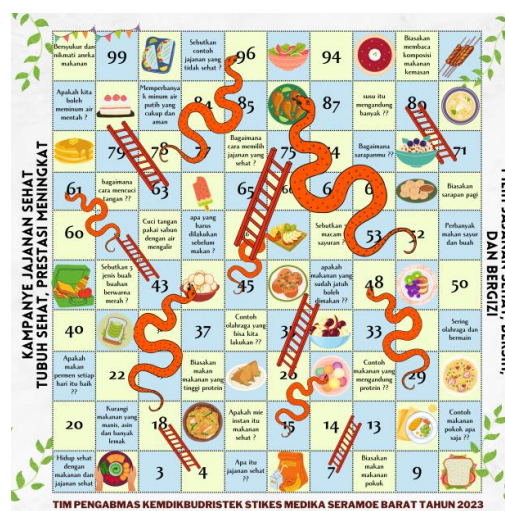
permainan, evaluasi diri dan dokumentasi. Sangat dibutuhkan dukungan dan partisipasi aktif dari pihak manajemen sekolah dalam alokasi waktu dan tempat, partisipasi aktif peserta dan keterbukaan dalam komunikasi dan diskusi. Media yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah LCD proyektor, brosur dan permainan edukasi ular tangga jajan sehat.

Evaluasi kegiatan edukasi dan permainan edukasi pada siswa sekolah dasar dilakukan dengan pemberian pretest dan posttest. Sesuai tujuan dilaksanakannya pengabdian, evaluasi dilakukan dengan melihat peningkatan skor pengetahuan tentang jajan sehat. Pengetahuan diukur menggunakan kuesioner yang sudah dilakukan validasi oleh tim pengabdian dan reliable untuk dipakai. Kuesioner berisikan pengetahuan tentang gizi seimbang dan prinsip jajan sehat.

Material Permainan Edukasi Ular Tangga dan Puzzle

Permainan Edukasi ular tangga jajan sehat dikembangkan agar pelaksanaan edukasi menjadi lebih menarik, menyenangkan dan meningkatkan pengetahuan siswa. Media permainan ular tangga telah divalidasi oleh pakar sebelum digunakan untuk penyuluhan materi jajan sehat. Pakar yang dilibatkan untuk memberikan penilaian adalah 2 orang dengan kompetensi dibidang gizi dan media. Hasil penilaian pakar menunjukkan media ular tangga jajan sehat relevan dan valid untuk digunakan sebagai permainan edukasi jajan sehat bagi siswa sekolah dasar.

Permainan Edukasi ular tangga jajan sehat pada kegiatan ini adalah sebuah layar bergambar yang dapat dibentangkan di lantai. Media ini dicetak pada bahan flexi tebal dengan teknologi digital printing dengan ukuran 2x2 meter dengan memuat 100 kotak yang berisikan gambar dan tulisan dengan ukuran masing-masing 4x4 cm. Permainan ular tangga ini juga dilengkapi sebuah dadu berbentuk bantal berukuran 13x13 cm. Permainan Edukasi ular tangga jajan sehat dilakukan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok.



Gambar 2. Permainan Edukasi Ular Tangga Jajan Sehat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Edukasi Jajan sehat dilakukan dengan terlebih dahulu dilaksanakan pretest menggunakan kuesioner. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan memberikan materi

penyuluhan disertai diskusi dengan suasana interaktif. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukasi yaitu permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelompok dengan membagi 40 siswa menjadi 5 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 8 siswa dan dilakukan dengan alokasi waktu 30 menit. Tata cara permainan dimulai dengan seluruh kelompok bersiap di masing masing ular tangga yang telah disediakan tim pengabdian. Lalu kelompok melempar dadu dan berpindah sesuai angka dadu yang keluar. Bidak dalam permainan ini adalah siswa tersebut sendiri dengan siswa yang berdiri di depan bertindak sebagai ketua tim.

Fasilitator yang berasal dari tim pengabdian membacakan pertanyaan yang tertera pada ular tangga sesuai nomor petak yang ditempati siswa dan siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak tersebut dengan cara diskusi. Jika siswa berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas dan jika berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular maka turun ke bawah. Kelompok siswa yang pertama berdiri di kotak selesai dan berhasil menjawab seluruh pertanyaan pada ular tangga merupakan kelompok siswa yang memenangkan permainan dan mendapatkan hadiah berupa *snack* sehat yang telah disiapkan tim pengabdian.



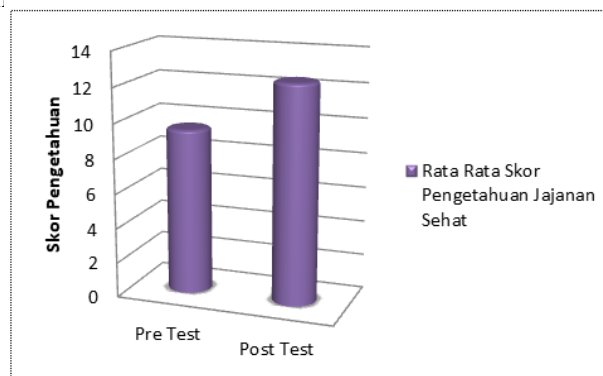
Gambar 3. Pengisian Kuesioner Pretest Pengetahuan Jajanan Sehat dan Edukasi dan Diskusi Jajanan Sehat

Alokasi waktu untuk kegiatan edukasi jajanan sehat ini adalah 90 menit. Pengamatan terhadap jalannya kegiatan edukasi menunjukkan adanya partisipasi aktif dari siswa. Pada setiap sesi diskusi dan tanya jawab siswa menunjukkan antusiasme untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari fasilitator. Permainan ular tangga jajanan sehat dilakukan siswa dengan antusias dalam suasana yang gembira dan seluruh siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam permainan. Kegiatan diakhiri dengan pemberian hadiah dan bingkisan bagi kelompok pemenang permainan serta dilanjutkan dengan memberikan posttest. Kegiatan pretest dan posttest dimaksudkan untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat.



Gambar 4. Pelaksanaan Permainan Edukasi Ular Tangga Jajanan Sehat dan Pengisian Kuesioner Posttest Pengetahuan Jajanan Sehat

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa edukasi yang disertai permainan edukasi dapat memperbaiki pengetahuan kelompok sasaran tentang jajanan sehat. Pengetahuan jajanan sehat diukur melalui 13 pertanyaan dengan skor minimal 0 dan skor maksimum adalah 13. Skor Pengetahuan siswa sebelum diberi edukasi dan permainan edukasi tentang jajanan sehat diperoleh rata-rata 9,5 sedangkan persentase pengetahuan responden sesudah diberi edukasi dan permainan edukasi diperoleh skor rata-rata 12,5. Hasil ini menunjukkan peningkatan pengetahuan jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar setelah diberikan edukasi dan menggunakan media permainan edukasi ular tangga. Gambar di bawah ini menyajikan rata-rata skor pengetahuan jajanan sebelum dan sesudah diberikan edukasi sesudah edukasi yang



Gambar 5. Rata-rata skor pengetahuan jajanan sehat sebelum dan

Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) memegang peranan penting dalam kehidupan anak usia sekolah dasar. PJAS dibutuhkan bagi anak yang tidak atau kurang sarapan dan tidak membawa bekal dalam memenuhi kebutuhan energi dan proteinnya (12). Profil pengetahuan jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar di mitra sebelum kegiatan edukasi yang disertai permainan edukasi memberikan gambaran bahwa siswa telah mendapatkan edukasi jajanan sehat namun edukasi tersebut belum komprehensif mencakup seluruh prinsip jajanan sehat. Peningkatan skor pengetahuan jajanan sehat setelah edukasi dan permainan edukasi menunjukkan bahwa pengetahuan jajanan sehat dapat diperbaiki melalui kegiatan edukasi dengan berbagai inovasi media dan metode pembelajaran seperti menggunakan metode permainan.

Pembelajaran menggunakan permainan edukasi membuat siswa memperoleh pengetahuan dalam suasana belajar yang menyenangkan dan terfokus. Anak usia sekolah dasar berada pada fase rasa ingin tahu yang besar mengenai berbagai hal di ada lingkungan sekitarnya. Permainan edukasi juga memberikan siswa kesempatan untuk merasakan pembelajaran topik-topik tertentu dalam lingkungan multi-sensorik, aktif dan eksperimental agar keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah terhadap suatu topik lebih berkembang (13). Penggunaan permainan edukatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi, meningkatkan perhatian dan bahkan dapat meningkatkan komunikasi teman sebaya dan keterampilan sosial (14,15).

Permainan khususnya permainan edukasi memiliki kapasitas untuk memaparkan pesan tentang kesehatan dan salah satu strategi memfasilitasi promosi kesehatan pada anak-anak dimana anak usia sekolah dasar pada usia demikian masih suka bermain. Permainan edukasi dapat menghilangkan kebosanan ketika dalam proses belajar. Permainan ini juga dapat menstimulasi kreativitas dalam bersosialisasi serta pertumbuhan intelektual pada anak dan meningkatkan konsentrasi (16,17).

Salah satu permainan edukasi yang dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang jajanan sehat adalah bermain ular tangga. Permainan ini dipilih karena sangat efektif dalam menciptakan suasana interaktif antar anak. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang berasal dari India dan sudah dikenal sejak Abad Ke-2 yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih dan permainan ini cukup populer di Indonesia. Tujuannya adalah mencapai kotak terakhir pada papan permainan dengan menggerakkan bidak melalui dadu sebagai penentu berapa langkah yang harus dijalani.

Permainan ular tangga dapat menciptakan suasana menyenangkan sekaligus mendidik kemampuan anak. Karakteristik dari permainan ini, para pemain dapat belajar apa saja yang harus diperhatikan dalam memilih gizi seimbang serta jajanan sehat dimana kombinasi yang menarik pada tiap kotak bergambar tangga dan ular menjadikan permainan ini layak digunakan media anak dalam bermain sambil belajar meningkatkan pengetahuan dalam memilih jajanan sehat. Permainan ular tangga menciptakan perasaan bahagia ketika anak berharap menang, kepuasan ketika berhasil menjawab pertanyaan dan menaiki tangga, kegagalan yang menyenangkan, komunikasi dan hubungan sosial yang intensif antara pemain mengajarkan anak untuk menjalin relasi sosial yang baik (18)

Permainan edukasi yang dilakukan dalam kegiatan pengabmas ini pada tujuan akhirnya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak terkait jajanan sehat yang diharapkan juga bertujuan pada perubahan perilaku yaitu dapat memilih jajanan sehat yang seharusnya. Kemampuan kognitif anak sangat penting untuk mendapatkan stimulus. Kemampuan kognitif

merupakan suatu proses berpikir individu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognisi berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat. Kemampuan kognitif mencakup berbagai aspek, seperti pemecahan masalah, kreativitas, berpikir logis, memori, bahasa, dan kemampuan berhitung (19).

Penggunaan permainan dalam edukasi nutrisi merupakan suatu hal yang penting untuk dipelajari dikarenakan menggunakan permainan dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi dalam kegiatan belajar. Permainan edukasi pada umumnya menunjukkan hasil yang efektif dalam mempengaruhi aktivitas pada anak dan sangat membantu dalam edukasi pola makan sehat pada anak (20). Pembelajaran melalui permainan edukasi lebih menarik karena dalam proses pembelajarannya lebih banyak bermain dan hal ini sesuai tahap usia anak pada sekolah dasar dimana pada usia ini lebih menyukai belajar yang menyesuaikan dengan pengalaman-pengalaman yang telah mereka lalui dan melihat pembelajaran itu sesuai dengan kenyataan (21).

Pada Pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat ini terdapat beberapa faktor penghambat yang terjadi pada saat pelaksanaan aktifitas yaitu: keterbatasan cara dalam mengatur siswa yang ikut dalam kegiatan sehingga memerlukan bantuan dari para guru agar kondisi menjadi kondusif. Selain itu karena melakukan dua permainan edukasi diperlukan waktu penjelasan yang lebih lama terkait metode dan tata cara bermain sehingga siswa dapat memahami segala aturan main.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian pada masyarakat melalui hasil evaluasi kegiatan dapat disimpulkan bahwa upaya kampanye jajanan sehat dengan media permainan edukasi ular tangga dan puzzle jajanan sehat terbukti dapat meningkatkan pengetahuan jajanan sehat pada siswa secara signifikan. Disarankan kepada pihak sekolah agar secara kontinyu mengalokasikan waktu secara reguler untuk edukasi jajanan sehat bagi seluruh siswa. Upaya edukasi jajanan sehat pada masa yang akan datang disarankan menambah khalayak sasaran yaitu orang tua siswa. Hal ini dikarenakan perbaikan aspek sikap dan praktik tentang jajanan sehat pada siswa juga sangat membutuhkan peran orang tua sebagai pihak yang paling bertanggung jawab pada penyediaan makanan siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan kesempatan Hibah Pengabdian Masyarakat Tahun Anggaran 2023, STIKes Medika Seramoe Barat dan LPPM Medika Seramoe Barat yang telah memberikan dukungan dalam terselenggaranya kegiatan ini serta SDN 01 Percontohan Meulaboh yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

REFERENSI

- Global Nutrition Report. Country Nutrition Profiles : Indonesia (The burden of malnutrition at a glance). 2020.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar 2018. Kementerian Kesehatan RI. 2018.
- Almatsier S. Prinsip dasar ilmu gizi. Cetakan 8. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama; 2009.
- Mâsse LC, de Niet-Fitzgerald JE, Watts AW, Naylor PJ, Saewyc EM. Associations between the

- school food environment, student consumption and body mass index of Canadian adolescents. *Int J Behav Nutr Phys Act*. 2014 Mar;11(1):1–9.
- Tim Penyusun Direktorat Sekolah Dasar. *Gizi Seimbang dan Kantin/Jajanan Sehat di Sekolah Dasar*. Indonesia: Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; 2021. 1–24 p.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. KEPUTUSAN MENTERI KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 942/MENKES/SK/VII/2003 TENTANG PEDOMAN PERSYARATAN HYGIENE SANITASI MAKANAN JAJANAN. Kementerian Kesehatan RI 2003 p. 1–21.
- Fellows P, Hilmi M. Selling street and Snack food. *Food Agric Organ United Nations*. 2012;96.
- Pusat Komunikasi Publik Sekretariat Jenderal Kementerian Kesehatan RI. Kementerian Kesehatan RI. 2014. p. 1 Perluas Cakupan Melalui Gebyar Aksi Nasional Pangan Jajanan Anak Sekolah.
- Fahleni R, Tahlil T. Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Usia Sekolah di Aceh Besar. <http://jim.unsyiah.ac.id/FKep/article/view/1677/2904>. 2016;I(1):1–6.
- Julinar, Lubis SY. Hubungan Kebiasaan Jajan Dengan Status Gizi Sisw SD Negeri 55 Kota Banda Aceh. *J Sains Ris*. 2021;11(September):303–14.
- Phillips R, Pittman RH. *An introduction to community development*. New York: Routledge; 2015. 423 p.
- Rohmawati N, Rachmawati SN, Antika RB. *Buku Ajar Penilaian Konsumsi Pangan*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember; 2023. 216 p.
- Adachi PJC, Willoughby T. More than just fun and games: the longitudinal relationships between strategic video games, self-reported problem solving skills, and academic grades. *J Youth Adolesc*. 2013 Jul;42(7):1041–52.
- Sun-Lin HZ, Chiou GF. Effects of gamified comparison on sixth graders' algebra word problem solving and learning attitude. *Educ Technol Soc*. 2019;22(1):120–30.
- Liao CCY, Chen ZH, Cheng HNH, Chen FC, Chan TW. My-Mini-Pet: a handheld pet-nurturing game to engage students in arithmetic practices. *J Comput Assist Learn*. 2011 Feb;27(1):76–89.
- Baranowski T, Blumberg F, Buday R, DeSmet A, Fiellin LE, Green CS, et al. Games for Health for Children - Current Status and Needed Research. *Games Health J*. 2016 Feb;5(1):1–12.
- Vozza I, Guerra F, Marchionne M, Bove E, Corridore D, Ottolenghi L. A multimedia oral health promoting project in primary schools in central Italy. *Ann Stomatol (Roma)*. 2014 Jul;5(3):87.
- Kartika N, Stkip P, Mandiri BI. Peningkatan Dalam Penggunaan Media Ular Tangga Mata Kuliah Pendidikan PKn SD Materi Strategi Pembelajaran Pada Kemampuan Kognitif Mahasiswa Semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. *J Bid Pendidik Dasar*. 2018 Jan;2(1):9–17.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya*. Perdana Publishing. Medan: Perdana Publishing; 2016. 62–76 p.
- Brown JM, Savaglio R, Watson G, Kaplansky A, LeSage A, Hughes J, et al. Optimizing Child Nutrition Education With the Foodbot Factory Mobile Health App: Formative Evaluation and Analysis. *JMIR Form Res* 2020;4(4)e15534 <https://formative.jmir.org/2020/4/e15534>. 2020 Apr;4(4):e15534.
- Suparno P. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jogjakarta: Kanisius; 2001. 1–158 p.