



**PERBEDAAN GAME EDUKASI ENJOY YOUR BREAKFAST (EY-BREAF) BERBASIS ANDROID TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SARAPAN PAGI PADA REMAJA DI SMP NEGERI 21 PONTIANAK**

**Mursalina Fitri, Dahliansyah, Rezza Dewintha**  
Jurusan Gizi, Poltekkes Kemenkes Pontianak, Indonesia

**Abstrak**

Latar Belakang: Remaja merupakan aset masa depan suatu bangsa. Remaja juga merupakan kelompok yang rentan terhadap berbagai masalah gizi, seperti gizi kurang dan gizi lebih. Edukasi gizi tentang sarapan pagi tidak hanya dilakukan dengan metode ceramah, dapat dilakukan dengan bermain game edukasi Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)

Metode: Jenis penelitian ini adalah pre-eksperimental (pra eksperimen) dengan rancangan yang digunakan One-Group Pretest Posttest, dengan perhitungan jumlah sampel menggunakan Total Sampling. Jumlah sampel adalah 33 orang, data diambil menggunakan kuesioner, uji statistik yang digunakan adalah Uji Statistik Wilcoxon untuk data pengetahuan dan sikap karena data tidak berdistribusi normal. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, data dengan menggunakan uji Univariat dan uji Bivariat. Hasil : Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada variabel pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF) ( $p$  value  $0,000 < 0,05$ ), dan terdapat perbedaan yang signifikan pada variabel sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF) ( $p$  value  $0,000 < 0,05$ ). Kesimpulan : Ada perbedaan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi tentang sarapan pagi dengan media game Enjoy Your Breakfast pada remaja di SMP Negeri 21 Pontianak.

Kata kunci : Remaja, Sarapan Pagi, Game, Pengetahuan, Sikap

***THE INFLUENCE OF BACK SHEET MEDIA ON KNOWLEDGE OF DYMNOROREA, CALCIUM INTAKE, DIET AND NUTRITIONAL STATUS OF ADOLESCENT WOMEN IN LIMBUNG VILLAGE, SUNGAI RAYA DISTRICT***

***Abstract***

*Background: Teenagers are an asset for the future of a nation. Adolescents are also a group that is vulnerable to various nutritional problems, such as undernutrition and overnutrition. Nutrition education about breakfast is not only done using the lecture method, it can be done by playing the educational game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)*

*Method: This type of research is pre-experimental (pre-experimental) with a One-Group Pretest Posttest design, with sample size calculation using Total Sampling. The total sample was 33 people, data was taken using a questionnaire, the statistical test used was the Wilcoxon Statistical Test for knowledge and attitude data because the data was not normally distributed. Data collection uses questionnaires, data uses Univariate tests and Bivariate tests. Results: The results of the study showed that there was a significant difference in the knowledge variable before and after being given education using the Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF) game media ( $p$  value  $0.000 < 0.05$ ), and there was a significant difference in the attitude variable before and after being given education using the Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF) game media ( $p$  value  $0.000 < 0.05$ ). Conclusion: There are differences in knowledge and attitudes before and after being given education about breakfast using the Enjoy Your Breakfast game media to teenagers at SMP Negeri 21 Pontianak.*

*Keywords: Teenagers, Breakfast, Games, Knowledge, Attitude*



## Pendahuluan

Sarapan merupakan kegiatan makan yang dilakukan sebelum aktivitas yang melibatkan zat tenaga, zat pembangun, dan pengatur. Sarapan harus mengandung makanan berkualitas baik dan pilihan nutrisi terbaik yang, jika diberi jumlah dan waktu yang tepat, menyediakan hingga 20-35% kebutuhan energi harian. Jarak antar waktu makan sekitar 8 jam, sehingga perut kosong di pagi hari. Waktu makan pagi atau sarapan pada pukul 06.00-10.00 WIB (Saragi *et al.*, 2015). Makan pagi atau sarapan pagi mempunyai peranan penting dalam memenuhi kebutuhan energi anak sekolah, karena dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan memudahkan menyerap pelajaran di sekolah, sehingga prestasi belajar menjadi baik.

Masalah sarapan pagi bisa dilihat dari beberapa penelitian. Hasil penelitian terhadap anak sekolah berusia 15 hingga 18 tahun di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 30% remaja biasanya tidak sarapan (Mughtar *et al.*, 2011). Studi di Bogor oleh Septiadewi dan Briawan (2010) menunjukkan sebanyak 30% remaja wanita untuk memperoleh bentuk tubuh ideal diantaranya dengan cara sengaja melewati waktu makan, baik makan pagi, siang atau malam (Sari *et al.*, 2012).

Kebiasaan mengabaikan sarapan pagi mengakibatkan tubuh tidak mendapatkan asupan zat gizi yang cukup sehingga menurunkan status gizi dan akhirnya kembali mempengaruhi prestasi belajar anak. Melewatkan sarapan tidak hanya berdampak pada kemampuan berkonsentrasi saat belajar, tetapi juga dapat menyebabkan berkurangnya kemampuan belajar dan tekanan darah rendah pada anak. Tidak makan pagi memiliki risiko menderita gangguan kesehatan yaitu menurunnya kadar gula, dengan tanda – tanda antara lain: lemah, kesadaran menurun, dan bisa mengakibatkan pingsan.

Pengetahuan dan sikap dapat mempengaruhi pola makan sarapan seseorang. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap yaitu dengan memberikan edukasi gizi melalui lingkungan permainan yaitu *game*. *Game* edukasi merupakan salah satu solusi yang ditawarkan sebagai lingkungan belajar yang inovatif. *Game* edukasi berbasis android ini dapat membantu anak belajar berpikir dan memperluas pengetahuan yang kreatif dan maju. Metode permainan dapat membantu siswa merasa nyaman dan senang saat belajar, serta memudahkan mereka untuk mengajak

Media *game* edukasi berbasis android dapat meningkatkan pengetahuan sehingga peneliti menggunakan *game* edukasi berbasis android sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan. Penelitian yang dilakukan oleh (Umbara & Hermawan, 2013) menghasilkan sebuah produk *Game* edukasi, yang selanjutnya diuji oleh pihak guru dan siswa, secara khusus siswa di kelas VIII SMP Negeri 10 Cimahi dan

mendapatkan hasil pengujian bahwa siswa merasa memperoleh tambahan ilmu pengetahuan. *Game* edukasi berbasis android yang dirancang oleh peneliti bernama “*Enjoy Your Breakfast*” yang bermaterikan edukasi tentang sarapan yang dibuat dalam konsep *Game* terdapat 5 level yang dibuat terpisah, *game* ini berisikan tantangan untuk menyusun kata dengan benar, menyusun *puzzle* yang jika dapat diselesaikan akan muncul materi yang dikemas dalam bentuk cerita pendek berisikan soal pilihan ganda yang berisi tentang sarapan pagi.

Hasil penelitian terhadap anak sekolah berusia 15 hingga 18 tahun di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 30% remaja biasanya tidak sarapan (Mughtar *et al.*, 2011). Studi di Bogor oleh Septiadewi dan Briawan (2010) menunjukkan sebanyak 30% remaja wanita untuk memperoleh bentuk tubuh ideal diantaranya dengan cara sengaja melewati waktu makan, baik makan pagi, siang atau malam (Sari *et al.*, 2012). Berdasarkan hasil penelitian Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Pontianak menunjukkan sebagian besar tidak sarapan pagi dengan prestasi belajar kurang sebesar (75,6%) (Marlenywati *et al.*, 2015).

Remaja merupakan aset masa depan suatu bangsa. Remaja juga merupakan kelompok yang rentan terhadap berbagai masalah gizi, seperti gizi kurang dan gizi lebih. Keadaan gizi yang kurang dapat meningkatkan risiko infeksi karena daya tahan tubuh yang melemah sehingga gangguan kesehatan dapat mempengaruhi kondisi status gizi pada remaja. Pemenuhan gizi pada remaja di SMP Negeri 21 Pontianak dapat dilakukan, salah satunya dengan sarapan pagi.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini *Pre-Eksperimental* dengan rancangan yang digunakan *one grup pre and post test design* yaitu pada satu kelompok dilakukan pretest untuk

mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan dan juga diberikan post test setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 21 Pontianak pada bulan Agustus - September. Populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah kelas VII di SMP Negeri 21 Pontianak.

Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *total sampling* dengan sampel sebanyak 33 orang. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah remaja kelas VII, mempunyai hp android, bersedia menjadi responden, bersedia mengikuti seluruh rangkaian Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah sedang sakit dan pindahan dari sekolah lain.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data



primer dan sekunder. Data primer meliputi data identitas responden yang bisa didapatkan pada kuesioner yang telah diisi responden dan juga data seperti, umur, jenis kelamin, *pre-test*, dan *post-test*. Data sekunder meliputi data yang tidak diperoleh secara langsung.

### Uji Normalitas

Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data Uji Normalitas Pengetahuan dan Sikap Remaja Diberikan Edukasi menggunakan Media *Game EY-BREAF*

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pengetahuan dan Sikap Diberikan Edukasi menggunakan Media Game EY- BREAF**

dalam penelitian ini, yaitu data mengenai jumlah siswa kelas VII serta profil dan gambaran SMP Negeri 21 Pontianak.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu pengetahuan dan sikap sarapan pagi pada remaja. Variabel bebas yaitu media *Game Edukasi Berbasis Andoid (Enjoy Your Breakfast)*. Analisis yang digunakan adalah analisis univariat dan bivariat menggunakan program SPSS. Data yang digunakan dalam analisis univariat ini adalah jenis kelamin, umur. Teknis analisa data secara bivariat untuk melihat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Setelah melakukan Uji Normalitas *Saphiro-Wilk* didapatkan data berdistribusi tidak normal. Data dianalisa dengan menggunakan uji statistik yaitu *Uji Wilcoxon* untuk melihat perbedaan skor pengetahuan dan sikap sarapan pagi pada saat *pre-test* dan *post-test*. Hal ini dimaksud untuk melihat adanya perbedaan setelah dilakukan edukasi menggunakan *game* edukasi *Enjoy Your Breakfast*.

### Hasil dan Pembahasan Hasil

#### Karakteristik Subjek Penelitian

Identitas responden berikut menjelaskan distribusi frekuensi dari karakteristik responden berdasarkan (Jenis kelamin dan umur)

**Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur di SMP Negeri 21 Pontianak Tahun 2023**

Umur		
12 tahun	25	75,8
13 tahun	8	24,2
Total	33	100,0
Jenis Kelamin	n	Persentase
Laki-laki	14	42,4
Perempuan	19	57,6

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah jenis kelamin perempuan yaitu 19 orang

(57,6%) dan umur sebagian besar berumur 12 tahun (24,2%).

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa hasil uji normalitas menggunakan *Uji Saphiro-Wilk* menunjukkan bahwa setiap data memiliki nilai Sig < 0,05 yang artinya semua data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, analisis data selanjutnya akan menggunakan analisis pengolahan *Uji Wilcoxon*.

### Analisis Bivariat

**Tabel 3. Distribusi Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Game EY-BREAF**

Variabel	Sig (Saphiro-Wilk)
Pengetahuan Sebelum	0,011
Pengetahuan Sesudah	0,000
Sikap Sebelum	0,015
Sikap Sesudah	0,000

Nilai Statistik	Sebelum	Sesudah	Selisih
Median	70	90	20
Std. Deviation	6,407	5,357	1,05

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai tengah yaitu 70 dan 90 dengan selisih 20 poin yang artinya ada peningkatan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)*.

**Tabel 4. Nilai Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Remaja di SMP Negeri 21 Pontianak**

Deskripsi	n	Mean Rank	Sum Ranks	of <i>p-value</i>
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00	
Positive Ranks	32 <sup>b</sup>	16.50	528.00	0,000
Ties	1 <sup>c</sup>			

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)* memperoleh nilai negative ranks yaitu 0, data ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang mengalami penurunan pengetahuan sedangkan nilai positive ranks sebanyak 32 data yang menunjukkan bahwa responden mengalami peningkatan. Selain itu, nilai ties 1 yang artinya 1 responden yang tidak mengalami perubahan pengetahuan, jadi jumlah keseluruhan data ada 33 data. Hasil uji menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000 (<0,05) sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sesudah diberikan edukasi melalui media *Game EY-BREAF*.



**Tabel 5. Distribusi Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan *Game***

<u>EY-BREAF</u>			
Nilai Statistik	Sebelum	Sesudah	Selisih
Median	80	100	20
Std. Deviation	5,440	4,111	1,329

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai tengah yaitu 100 dan 80 dengan selisih 20 poin yang artinya adanya peningkatan sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)*.

**Tabel 6. Nilai Sikap Sebelum dan Sesudah Remaja di**

<u>SMP Negeri 21 Pontianak</u>				
Deskripsi	n	Mean Rank	Sum of Ranks	p-value
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00	
Positive Ranks	33 <sup>b</sup>	17.00	561.00	0,000
Ties	0 <sup>c</sup>			
<b>Total</b>	<b>33</b>			

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)* memperoleh nilai negative ranks yaitu 0, data ini menunjukkan bahwa tidak ada responden yang mengalami penurunan sikap sedangkan nilai positive ranks sebanyak 33 data yang menunjukkan bahwa responden mengalami peningkatan. Selain itu, nilai ties 0 yang artinya tidak ada responden yang mengalami perubahan sikap, jadi jumlah keseluruhan data ada 33. Hasil uji menggunakan uji *wilcoxon* diperoleh nilai *p-value* sebesar 0,000 (<0,05) sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sesudah diberikan edukasi melalui media *Game EY-BREAF*.

### **Pembahasan Perbedaan Pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)***

Hasil penelitian ini terdapat perbedaan nilai tengah yaitu 70 dan 90 dengan selisih 20 poin yang artinya adanya peningkatan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)*. Hasil penelitian ini untuk analisis bivariat nonparametric uji *Wilcoxon* dilakukan untuk melihat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi pada remaja di SMP Negeri 21 Pontianak dengan hasil *p-value* sebesar 0,000 (< $\alpha$  0,05).

Hasil ini sejalan dengan penelitian Zakiya & Kurniasari (2021) yakni analisis nilai sebelum dan sesudah diberikan edukasi yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh edukasi media *game* terhadap pengetahuan remaja di Desa Telaga Murni dengan nilai *p-value* = 0,000 (<  $\alpha$  0,05). Didukung juga dengan penelitian Oktavia *et al.* (2022) dan Santoso (2019) yakni adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan nilai *p-value* = 0,000 (<  $\alpha$  0,05).

### **Perbedaan sikap sebelum dan sesudah diberikan media *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)***

Hasil penelitian ini terdapat perbedaan nilai tengah yaitu 80 dan 100 dengan selisih 20 poin yang artinya adanya peningkatan sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)*. Hasil penelitian ini untuk analisis bivariat nonparametric uji *Wilcoxon* dilakukan untuk melihat perbedaan sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi pada remaja di SMP Negeri 21 Pontianak dengan hasil *p-value* sebesar 0,000 (< $\alpha$  0,05).

Hasil ini sejalan dengan penelitian Enjelina *et al.* (2020) yakni analisis nilai sebelum dan sesudah diberikan edukasi yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan edukasi media *game* terhadap sikap remaja di SDN 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang dengan nilai *p-value* = 0,008 (<  $\alpha$  0,05). Didukung juga penelitian Solehati *et al.* (2019) dan Santoso (2019) yakni adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan nilai *p-value* = 0,000 (<  $\alpha$  0,05).

### **Penutup**

Terdapat responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar adalah jenis kelamin perempuan yaitu 19 orang (57,6%) dan umur sebagian besar berumur 12 tahun (24,2%). Adanya perbedaan yang signifikan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah dilakukan edukasi melalui *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)* Berbasis Android pada remaja di SMP Negeri 21 Pontianak. Terjadinya peningkatan pengetahuan dan sikap remaja sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui *Game Enjoy Your Breakfast (EY-BREAF)* sebesar 20 poin.

### **Daftar Pustaka**

- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2016). Child-Centered Design. *Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design*, 12(1), 49–54. <https://doi.org/10.4324/9780429457425-9>



- Enjelina, W., Ningrum, A. F., & Erda, Z. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 15(1), 29. <https://doi.org/10.26714/jkmi.15.1.2020.29-34>
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas Viii Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 713.
- Halim, H., Kuswati, & Hidayani. (2022). Sentri : Jurnal Riset Ilmiah. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(3), 17–34.
- Marlenywati, Hernawan, A. D., & Hardiyanti, A. D. (2015). Hubungan Antara Status Gizi, Kebiasaan Sarapan Pagi, Aktifitas Fisik Dan Gangguan Kesehatan Dengan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar (the Relationship Between Nutritional Status, Breakfast Habits, Physical Activity and Health Problems With School. *Jurnal Buletin Al-Ribaath*, 12(2), 16–
23. <https://doi.org/10.29406/br.v12i2.82>
- Muchtar, M., Julia, M., & Gamayanti, I. (2011). Sarapan dan jajan berhubungan dengan kemampuan konsentrasi pada remaja. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, 8(1), 28. <https://doi.org/10.22146/ijcn.17728>
- Ni'mah, C., & Muniroh, L. (2015). Hubungan Tingkat Pendidikan, Tingkat Pengetahuan dan Pola Asuh Ibu dengan Wasting dan Stunting pada Balita Keluarga Miskin. *Media Gizi Indonesia*, 10(2015), 84–90. <https://doi.org/Vol.10.No.1Januari-Juni2015:hlm.84-90terdiri>
- Oktafiani, H., & Sunarti, S. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 001 Samarinda Seberang.
- Journals.Umkt.Ac.Id*, 1(2), 2020. <http://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/489/196>
- Oktavia, A. R., Barokah, F. I., Said, I., & Lestari, D. A. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Game Busar terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur pada Murid Kelas 4 dan 5 di SDN 07 Pagi Kebayoran Lama Utara. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 17(1), 32. <https://doi.org/10.26714/jkmi.17.1.2022.32-37>
- Rosari, A., Rini, E., & Masrul. (2013). Hubungan Diare dengan Status Gizi Balita di Kelurahan Lubuk Buaya Kecamatan Koto Tengah Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 2(3), 11. <https://doi.org/10.25077/jka.v2i3.138>
- Santoso, F. (2019). Keefektifan Penyuluhan Tentang Pentingnya Sarapan Dengan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Respon Siswa SD Negeri Di Kecamatan Tarokan Kediri. 8(3), 496–501.
- Saragi, L., Hasanah, O., & Huda, N. (2015). Hubungan Sarapan Pagi Dengan Aspek Biologis Anak Usia Sekolah. 2(34), 129–152. <https://doi.org/10.12816/0027279>
- Solehati, T., Kosasih, C., & Lukman, M. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan “Sarapan Sehat” Dengan Media Video Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa. *Dinamika Kesehatan Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan*, 10(1), 440–447. <https://doi.org/10.33859/dksm.v10i1.384>
- Sukiniarti. (2015). Tingkat, Dengan Dan, Kesehatan Belajar, Prestasi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1), 315–321.
- Umbara, D., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia. *The 14th Seminar on Intelligent Technology And Its Applications, Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems*, 321–325. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2621.3283>
- Zakiya, R. S., & Kurniasari, R. (2021). Pengaruh Media Game Educandy Terhadap Pengetahuan Hipertensi Pada Remaja di Desa Telaga Murni. *Jurnal Gizi Dan Kuliner*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.35706/giziku.v2i2.593>