



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 14296-14307

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media *X-Banner*, Video Animasi, Dan *Games* Teka – Teki Silang Pada Sikap Dan Pengetahuan Ibu Terhadap Kejadian *Picky Eater* Balita di *Bekasi Selatan*

Shabrina Rahmadhani<sup>1✉</sup>, Ratih Kurniasari<sup>2</sup>

Gizi, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: [2010631220038@student.unsika.ac.id](mailto:2010631220038@student.unsika.ac.id)<sup>1✉</sup>

Abstrak

Tumbuh kembang balita dinilai secara keseluruhan seperti pertumbuhan fisik, perkembangan motorik dan perilaku. Picky eater atau perilaku makan dimana anak akan memilih – milih makanan, banyak terjadi pada usia balita dan berisiko dua kali lebih besar untuk mempunyai berat badan lebih rendah dibandingkan anak yang bukan picky eater, dikarenakan asupan gizi yang tidak terpenuhi maka tumbuh kembang anak akan terganggu dan kondisi status gizi kurang atau stunting. Picky eater terjadi apabila anak merasa makanannya tidak enak, kegiatan makan yang tidak menyenangkan dan lain – lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh penggunaan media edukasi pada ibu balita terhadap perilaku picky eater pada balita di Bekasi Selatan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimental dengan rancangan pre-post design. Sampel diambil dengan metode random sampling. Data yang telah didapat dilakukan analisis statistik berupa uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan berupa peningkatan pengetahuan dan sikap pada responden mengenai picky eater menggunakan ketiga media edukasi yang diberikan, terlihat pada hasil rata – rata yang meningkat. Peningkatan pengetahuan juga terjadi sesuai dengan hasil uji Wilcoxon pada ketiga media, namun media X-Banner memberikan hasil yang paling signifikan dengan p-value (0,003). Sedangkan hasil penelitian didapatkan hanya media video animasi yang bernilai signifikan dengan p-value (0,001). Orang tua memiliki peran yang penting dalam kehidupan seorang anak, dengan bergitu orang tua perlu mengetahui dan mampu mengamati tumbuh kembang anak serta perubahan perilaku makan anak seperti picky eater, dikarenakan dapat memberikan dampak dalam jangka waktu yang panjang.

Kata Kunci : *Media Edukasi, Picky Eater, Balita*

## Abstract

Children's development of toddlers is assessed as a whole, such as physical growth, motor development and behavior. Picky eater or eating behavior where children will pick and choose food, occurs a lot at the age of toddlers and is twice as likely to have a lower body weight than children who are not picky eaters, due to inadequate nutritional intake, children's growth and development will be disrupted and undernutrition or stunting. Picky eater occurs when children feel the food is not tasty, eating activities are unpleasant, and so on. This research aims to analyzing the effect of using educational media on toddler mothers on picky eater behavior in toddlers in South Bekasi. This research is included in the experimental research with pre-post design. Samples were taken by random sampling method. The data that has been obtained is subjected to statistical analysis in the form of the Wilcoxon test. The results showed that there was a change in the form of an increase in the knowledge and attitudes of the respondents regarding picky eaters using the three educational media provided, seen in the increased average results. The increase in knowledge also occurred according to the results of the Wilcoxon test on the three media, but the X-Banner media gave the most significant results with a p-value (0.003). While the results of the study found that only animated video media had a significant value with a p-value (0.001). Parents have an important role in a child's life, so parents need to know and be able to observe the growth and development of children and changes in children's eating behavior such as picky eaters, because it can have an impact in the long term.

*Keywords: Educational Media, Picky Eaters, Toddlers*

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak bukan hanya menilai pertumbuhan fisik namun perlu melihat perkembangan sifat, perilaku dan pemikiran anak. Walaupun, masih belum bisa menganalisa pola pemikiran anak orang tua dapat melihat dari sifat dan perilaku anak. Perilaku makan anak biasanya terjadi apabila anak merasa makanannya tidak enak, kegiatan makan yang tidak menyenangkan, bosan dengan menu makanan, tidak menyukai beberapa jenis makanan, dan lainnya. *Picky eater* sendiri merupakan perilaku makan dimana anak akan memilih – milih makanan, banyak terjadi pada usia balita dan berisiko dua kali lebih besar untuk mempunyai berat badan lebih rendah dibandingkan anak yang bukan *picky eater*, dikarenakan asupan gizi yang tidak terpenuhi maka tumbuh kembang anak akan terganggu dan kondisi status gizi kurang atau stunting (Fiki dan Rosalina, 2018). *Picky eater* ditandai dengan rewel, *faddy*, pemilih atau selektif makan (Fadhilah, 2022). Perilaku tersebut cenderung anak akan menolak makanan, tidak menghabiskan makanan, tidak menyukai makanan dengan variasi yang baru, dengan perilaku tersebut asupan energi pada anak akan berkurang dan mampu mempengaruhi status gizi anak.

Menurut data dari Profil Kesehatan Kota Bekasi Tahun 2020, diketahui bahwa prevalensi balita di Kota Bekasi berkisar >100.000 jiwa, dengan 6,12% balita gizi kurang (BB/U), 10,55% balita pendek (TB/U) dan 5,91% balita kurus (BB/TB). Dari data tersebut terdapat peningkatan pada tahun 2020 mengenai masalah status gizi balita dibandingkan tahun 2018 dan 2019. Status gizi balita dipengaruhi oleh asupan makanan yang kurang dan penyakit infeksi. Apabila asupan energi tidak memenuhi standar, maka akan terjadi ketidakseimbangan antara energi keluar dan masuk, dengan begitu berat badan akan menjadi lebih rendah dari pada standar normal.

Berdasarkan hasil penelitian di dunia permasalahan usia balita di dunia terjadi di Singapura menunjukkan proporsi *picky eater* di usia balita sebanyak 29,9% (Goh, Jacob. 2012). Sedangkan dalam penelitian di Australia (Jani, Mehta., *et al*) pada tahun 2014 terindikasi terdapat 74 dari 235 anak tergolong *picky eater*. Dalam penelitian di Belanda (Cardona, *et al.* 2015), terdapat 46% anak termasuk dalam *picky eater*. Sedangkan menurut penelitian Dewanti (2012), 20% balita di Indonesia mengalami *Picky eater* dengan 44,5% dari prevalensi mengalami malnutrisi ringan sampai sedang.

Pengetahuan orang tua merupakan faktor yang penting dalam pemberian makanan sebagai asupan balita, karena dengan pengetahuan orang tua yang baik, orang tua atau pengasuh dapat mengetahui makanan yang tepat, jenis bahan makanan, waktu makan, frekuensi makanan (Wulan, *et al.* 2021). Apabila ketidaktahuan orang tua terhadap pemberian makan anak dapat mempengaruhi pertumbuhan anak balita (Dedo. 2019). Perilaku makan yang dialami oleh anak juga perlu diketahui oleh orang tua, dikarenakan orang tua perlu mensiasati pemenuhan asupan makanan. Pengetahuan orang tua merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan dalam pola asuh asupan makan balita, serta perilaku makan balita, dikarenakan orang tua merupakan individu yang paling dekat dengan balita serta memiliki peran yang penting dalam kehidupan anak. Pengetahuan orang tua dapat ditingkatkan dengan diberikan edukasi tambahan, dengan informasi yang valid. Pemberian edukasi lebih disarankan menggunakan media untuk mempermudah responden dalam memahami informasi yang diberikan, sehingga responden dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Dengan begitu, *picky eater* merupakan masalah perilaku makan yang mampu mempengaruhi pola makan serta asupan harian anak balita, yang nantinya dapat mempengaruhi status gizi dan tumbuh kembang anak. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan pemberian media edukasi pada sikap dan perilaku orang tua terhadap kejadian *picky eater* pada balita di Kota Bekasi Selatan.





Gambar 2. Media *Video Animasi*



Gambar 3. Media *X-Banner*

Media edukasi *X- Banner* dan video animasi dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan games TTS menggunakan *website TTS maker*. Setiap media membahas hal yang sama yaitu *picky eater* pada balita. Media berisi mengenai pengertian, ciri – ciri, serta cara penanggulangan *picky eater*. Pengambilan data *pre-test* dan *post-test* melalui link *google form* yang telah diberikan melalui *Group Whatsapp*. Kuesioner yang sudah diisi oleh responden, akan dianalisis datanya menggunakan aplikasi berupa *SPSS*. Analisa statistik dilakukan dengan jenis Uji *Wilcoxon*, dikarenakan terdapat beberapa data tidak terdistribusi normal. Pengkategorian status gizi menggunakan *Z-score* dengan indikator penilaian BB/U balita usia 0 – 60 bulan, gizi lebih apabila nilai *Z-score* > 2SD; gizi baik apabila nilai *Z-score* -2SD sd. +2SD; gizi kurang apabila nilai *Z-score* < -2SD sd. -3SD; dan gizi buruk apabila nilai *Z-score* < -3SD.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden yang dilihat pada penelitian ini meliputi jenis kelamin orang tua, jenis kelamin balita, usia orang tua, usia balita, pendidikan orang tua, penghasilan orang tua dan status gizi anak.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Variabel	n	%
Jenis Kelamin Orang Tua :		
Laki – laki	0	-
Perempuan	45	100%
Jenis Kelamin Balita :		
Laki – laki	16	36%
Perempuan	29	64%
Usia Orang Tua :		
20 – 30	25	56%
31 – 45	20	54%
Usia Balita :		
0 – 20 bulan	9	20%
21 – 40 bulan	26	58%
41 – 60 bulan	10	22%
Pendidikan Orang Tua:		
SD	0	-
SMP	1	2%
SMA	13	29%
Perguruan Tinggi	32	69%
Penghasilan Orang Tua:		
< 1.500.000	5	11%
1.500.000 – 2.500.000	15	33%
2.500.000 – 4.000.000	19	43%
>4.000.000	6	13%
Status Gizi Anak ( <i>Z-score</i> (BB/U) ) :		
Gizi Buruk	-	-
Gizi kurang	9	20%
Gizi baik (normal)	27	60%
Gizi lebih ( <i>overweight</i> )	9	20%

Obesitas ( <i>obese</i> )	-	-
---------------------------	---	---

Sumber: Data primer, 2023

Tabel 1. Menunjukkan data karakteristik responden. Pada penelitian ini terdapat 45 responden yang bersedia mengikuti penelitian.

Tabel 2. Karakteristik Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Diberikan Media Edukasi

Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
<i>Media X – Banner</i>				
	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Kurang $\leq 4$	-	-	-	-
Cukup $\geq 5-7$	5	33%		
Baik $\geq 8-10$	10	67%	15	100%
<i>Media Video</i>				
	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Kurang	-	-	-	-
Cukup	2	13%	-	-
Baik	13	87%	15	100%
<i>Media Games</i>				
	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Kurang	-	-	-	-
Cukup	5	33%	-	-
Baik	10	67%	15	100%

Sumber: Data primer, 2023

Tabel 2. Menampilkan hasil penilaian pengetahuan responden sebelum dan setelah edukasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi, adanya peningkatan skor pada ketiga media.

Tabel 3. Karakteristik Sikap Responden Sebelum dan Setelah Diberikan Media Edukasi

Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
<i>Media X – Banner</i>				
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Negatif	5	33%	0	-
Positif	10	67%	15	100%
<i>Media Video</i>				
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Negatif	8	53%	0	-
Positif	7	47%	15	100%
<i>Media Games</i>				
	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Negatif	2	13%	0	-
Positif	13	87%	15	100%

Sumber: Data primer, 2023

Tabel 3. Menampilkan hasil penilaian sikap responden sebelum dan setelah edukasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari tabel diatas diketahui bahwa terdapat perubahan sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi, adanya peningkatan skor pada ketiga media.

Tabel 4. Perbedaan Rerata Pengetahuan Sebelum dan Setelah Edukasi

	<i>X – Banner</i> (n=15)		Video (n=15)		<i>Games</i> (n=15)	
	<i>Mean</i> ± SD	<i>Min -</i> <i>max</i>	<i>Mean</i> ± SD	<i>Min -</i> <i>max</i>	<i>Mean</i> ± SD	<i>Min -</i> <i>max</i>
<i>Pre-</i> <i>test</i>	7.73 ± 1.033	6 - 9	8,73 ± 1,280	6 - 10	8.00 ± 1.195	6 - 10
<i>Post-</i> <i>test</i>	9.13 ± 0.640	8 - 10	9.67 ± 0,617	8 - 10	9.27 ± 0.594	8 - 10
<i>p-</i> <i>value</i>	0,003		0,026		0,005	

Sumber: Data SPSS V25, 2023

Tabel 4. Berisi mengenai perbedaan rata – rata hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Uji statistik yang digunakan adalah *Wilcoxon*, dikarenakan terdapat data yang

tidak terdistribusi normal. Dari hasil uji diketahui bahwa ketiga media ternilai signifikan dikarenakan  $p\text{-value} < \alpha$  (0,05).

Tabel 5. Perbedaan Rerata Sikap Sebelum dan Setelah Edukasi

	<i>X – Banner</i> (n=15)		Video (n=15)		<i>Games</i> (n=15)	
	Mean ± SD	Min - max	Mean ± SD	Min - max	Mean ± SD	Min - max
<i>Pre- test</i>	32,9 ± 2.738	27 - 34	28,73 ± 2,120	25 - 33	32.2 ± 1.568	29 - 34
<i>Post- test</i>	33,4 ± 1.407	30 - 37	32,67 ± 2,193	29 - 36	33.2 ±1.658	30 - 34
<i>p- value</i>	0,561		0,001		0,107	

Sumber: Data SPSS V25, 2023

Tabel 5. Berisi mengenai perbedaan rata – rata hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan. Uji statistik yang digunakan adalah *Wilcoxon*, dikarenakan terdapat data yang tidak terdistribusi normal. Dari hasil uji diketahui bahwa media Video bernilai signifikan, sedangkan media *X-Banner* dan *Games* tidak bernilai signifikan dikarenakan tidak memenuhi  $p\text{-value} < \alpha$  (0,05).

## PEMBAHASAN

Peristiwa *picky eater* sering terjadi pada anak balita, kejadian tersebut disebabkan oleh perkembangan kemampuan makan anak dan mulai memutuskan untuk mengkategorikan yang disukai dan tidak disukai. Dari hasil yang didapatkan, rata – rata responden (ibu balita) mengetahui kejadian *picky eater* pada anak balita dengan hasil skor rata – rata 8,5 dari 10, yang menunjukkan pengetahuan ibu balita di Bekasi Selatan memahami mengenai kejadian *picky eater* pada balita. Berdasarkan tabel 1. berupa karakteristik responden pada penelitian ini sebagian besar ibu berusia 20 – 30 tahun dengan prevalensi 56% atau sekitar 25 orang, sedangkan 58% balita berusia 21 – 40 bulan. Diketahui pada distribusi frekuensi orang tua balita sebagian besar memiliki riwayat pendidikan perguruan tinggi, yaitu 32 orang (69%).

Diketahui pada tabel 2 dan 3. merupakan hasil distribusi data hasil pengetahuan dan sikap, sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi. Ketiga media edukasi menunjukkan hasil adanya peningkatan pengetahuan dan sikap secara signifikan. Terlihat pada tabel hasil,

media *X-Banner* meningkat dari pengetahuan kurang 33%, yang terdiri dari 5 responden sebelum dilakukannya intervensi. Setelah dilakukannya intervensi, mengalami peningkatan mencapai 100% dengan kategori baik. Dengan begitu, adanya media edukasi mampu meningkatkan pengetahuan responden. Hasil tersebut sejalan dengan kedua media lain yaitu video animasi dan *games* teka – teki silang. Sedangkan tabel 3. menampilkan data hasil perbandingan sikap sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi menggunakan media tiga media edukasi. Dari hasil perbandingan didapatkan bahwa, adanya perubahan yang positif antara sebelum dan setelah intervensi. Pada hasil media video animasi didapatkan 8 responden (53%) termasuk kategori kurang, dan 7 responden (47%) termasuk kategori baik, sebelum dilakukannya intervensi. Namun, setelah dilakukannya intervensi dari hasil *post-test*, didapatkan mengalami peningkatan sampai 100%. Hal tersebut juga terjadi pada media *X-Banner* dan *games* teka – teki silang.

Tabel 4. Mencantumkan hasil distribusi data uji tingkat perubahan pengetahuan ibu balita sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi, dalam hasil tersebut dilihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dari hasil rerata yang didapatkan. Intervensi menggunakan media *X-Banner* menunjukkan hasil yang paling signifikan dengan *p value*= 0,003 ( $\alpha < 0,05$ ), dan meningkatnya nilai rerata dari 7,73 menjadi 9,13 dengan begitu pengetahuan responden mengalami peningkatan sebesar 14%. Media video animasi menunjukkan hasil dengan nilai rerata dari 8,73 menjadi 9,67, mengalami peningkatan sebesar 9,4%. Begitu pula pada media *games* TTS menunjukkan peningkatan dengan nilai rerata yang meningkat sebesar 12,7%, dari 8 menjadi 9,27. Pengetahuan responden menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi, dikarenakan beberapa faktor seperti media yang diberikan informasi yang jelas dan valid. Dari data diatas penggunaan media *X-Banner*, memiliki hasil yang paling berpengaruh diantara media lain, hal ini sejalan dengan penelitian dari Haris dan Iryanti (2021), mengenai menggunakan media cetak berupa poster, banner, leaflet mampu meningkatkan pengetahuan responden dan berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan responden. Pengetahuan pada responden dapat meningkat dikarenakan oleh beberapa hal seperti seberapa seringnya responden membaca, mendengar, dan melihat media edukasi yang diberikan dengan informasi yang lengkap.

Sedangkan pada tabel 5. menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diuji mengenai perubahan perilaku atau sikap makan anak sebelum dan sesudah diberi intervensi berupa edukasi menggunakan media sebagai bantuan. Dari tabel tersebut terlihat, hanya penggunaan media video animasi yang menunjukkan signifikan atau berpengaruh dengan nilai *p value*= 0,001 ( $\alpha < 0,05$ ) dapat terlihat dari nilai rerata yang meningkat sekitar 39%. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Arif *et al* (2020), mengenai pengaruh edukasi gizi

dengan media ceramah dan video animasi terhadap sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur dan buah, menyatakan bahwa adanya pengaruh pada sikap pada penggunaan video animasi dengan peningkatan dilihat dari hasil rerata meningkat sebesar 7%. Menurut beberapa penelitian juga mendukung pendapat tersebut dikarenakan media audiovisual dinilai lebih baik dalam memberikan informasi.

Sedangkan penggunaan media *X-Banner* dan *games* teka – teki silang menunjukkan hasil tidak berpengaruh yaitu 0,561 dan 0,107 ( $\alpha < 0,05$ ). Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan beberapa hal, namun pada penelitian ini terjadi dikarenakan penggunaan jangka waktu yang pendek sekitar 7 hari antara jadwal *pretest* – intervensi – *post-test*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Anindita (2017) mengenai penggunaan media edukasi berupa *games* ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah, yaitu setelah diberikan edukasi terjadi peningkatan jumlah hasil sikap yang positif, namun tidak berpengaruh pada perubahan sikap dikarenakan sebagian responden mempertahankan keyakinan.

## SIMPULAN

Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa kurangnya edukasi pada ibu mengenai perilaku makan pada anak, dengan begitu perlu dilakukannya pemberian edukasi mengenai perilaku makan anak. Orang tua memiliki peran yang penting dalam kehidupan seorang anak, dengan begitu orang tua perlu mengetahui dan mampu mengamati tumbuh kembang anak serta perubahan perilaku makan anak dikarenakan dapat memberikan dampak dalam jangka waktu yang panjang seperti status gizi yang kurang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan media edukasi mampu mempengaruhi pengetahuan responden dilihat dari hasil *p-value* dengan ( $\alpha < 0,05$ ). Pada perubahan perilaku makan diketahui bahwa penggunaan media video memberikan hasil yang signifikan, sedangkan penggunaan media *X-Banner* dan *games* teka – teki silang menunjukkan hasil yang tidak signifikan atau berpengaruh. Perilaku makan anak perlu diperhatikan oleh orang tua serta keluarga, dikarenakan perilaku makan anak mampu memberikan dampak jangka panjang. Dari penelitian yang dilakukan pengetahuan ibu di Kecamatan Bekasi Selatan perlu dilakukannya edukasi secara merata, dikarenakan masih kurangnya sikap peduli pada perilaku makan anak terutama *picky eater*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Muhammad, dan Adhila Fayashari. 2020. Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Ceramah Dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Sikap Dan Perilaku Sarapan Serta Konsumsi Sayur Buah. *Aceh Nutrition Journal* (5)1: 55-61.
- Anindita, Nayang. 2017. Pengaruh Edukasi Dengan Media Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah di SMPN 1 Besuki Tulungagung. Ir, Perpustakaan Universitas Airlangga.
- Cardona S, *et al*. Trajectories of picky eating during childhood: A general population study. Vol. 48. *International Journal Eating Disorders*; 2015.
- Daniel Yt Goh, Anna Jacob. Perception of picky eating among children in Singapore and its impact on caregivers: a questionnaire survey. 2012.
- Dinas Kesehatan Kota Bekasi. Profil Kesehatan Kota Bekasi Tahun 2020. 2020.
- Haris H, Iryanti. Pengaruh Edukasi Media Poster Terhadap Pengetahuan Masyarakat Usia 19 – 30 Tahun Tentang Covid-19. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*. Vol. 2. No.1; 2019.
- Indradewi. 2020. Pengaruh Pemberian Edukasi Gizi Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Isi Piringku Pada Siswa Sekolah Dasar.
- Jani Mehta, R., Mallan, K. M., Mhrshahi, S., Mandalika, S., & Daniels, L. A. An exploratory study of associations between Australian-Indian mothers' use of controlling feeding practices, concerns and perceptions of children's weight and children's picky eating. *Nutrition and Dietetics*, 71(1); 2014.
- Kementerian Kesehatan. Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Standar Antropometri Anak. 2020.
- Nopa P, Ria A, Liliek F. Pengaruh Edukasi melalui Media Video terhadap Pengetahuan dan Sikap Keluarga tentang Pneumonia pada Balita. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*. Bandung: STIKES Immanuel; 2019.
- Wulan S, *et al*. Pengetahuan Orang Tua Dan Perilaku Picky Eating Terhadap Kejadian Stunting Pada Balita. Vol. 8, No. 4. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*; 2021.