

Pemberdayaan Komunitas Sekolah melalui Program SIGAP (Siswa Sehat, Gizi Aktif, dan Peduli) Berbasis Edugame dalam Pencegahan Obesitas di SD Xaverius 4 Palembang

Empowering School Communities through the SIGAP (Healthy, Actively Nutritious, and Caring Students) Program Based on Edugames to Prevent Obesity at Xaverius 4 Elementary School, Palembang

Eva Elfrida Pardede^{1*}, Devieka Rama Dhany², Devi Ardila³, Dindi Paizer⁴

¹Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Universitas, Sriwijaya

²⁻⁴Program Studi Gizi, Universitas, Sriwijaya

*Penulis Korespondensi : evaelfrida@fkm.unsri.ac.id¹

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 24 September 2025;

Revisi: 21 Oktober 2025;

Diterima: 15 November 2025;

Terbit: 29 November 2025.

Keywords: Community Empowerment; Edugame; Elementary School; Nutrition Education; Obesity Prevention.

Abstract: Childhood obesity is a growing public health problem in Indonesia. This increases the risk of developing non-communicable diseases at an early age. The SIGAP (Healthy, Actively Nutritional, and Caring Students) Community Service Program is an educational initiative aimed at improving nutritional literacy and strengthening the role of the school community in preventing childhood obesity. This activity was conducted at Xaverius 4 Elementary School, Palembang, involving 62 students, 15 teachers, and 8 parents (members of the school committee). The implementation method includes the preparation of the SIGAP module as an activity guide, education to students about balanced nutrition and obesity prevention in children packaged with educational games namely Puzzle Isi Piringku, Detektor Makanan and Senam SIGAP as well as the formation of Duta SIGAP as peer educators in schools. Workshops for parents and teachers focused on increasing understanding about obesity prevention in children, a shared commitment to creating a healthy school environment and supporting healthy living behaviors at home and at school. Evaluation was carried out through pre-test and post-test questionnaires in the domains of knowledge, attitudes and behavior. The results showed an increase in students' knowledge, attitudes, and behaviors regarding balanced nutrition and physical activity, the formation of SIGAP Ambassadors, and the strengthening of collaboration between teachers and parents to maintain healthy and balanced eating habits and physical activity. The SIGAP program demonstrated that a participatory approach based on educational games is effective in fostering a healthy lifestyle and supporting obesity prevention in children.

Abstrak

Obesitas pada anak saat ini menjadi masalah kesehatan masyarakat yang terus meningkat di Indonesia. Hal ini akan meningkatkan risiko terjadinya penyakit tidak menular sejak dini. Kegiatan Pengabdian masyarakat melalui Program SIGAP (Siswa Sehat, Gizi Aktif, dan Peduli) merupakan kegiatan edukasi dengan tujuan meningkatkan literasi gizi serta memperkuat peran komunitas sekolah dalam mencegah obesitas pada anak. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Xaverius 4 Palembang yang melibatkan 62 siswa, 15 guru, dan 8 orang tua (anggota Komite sekolah). Metode pelaksanaan meliputi penyusunan modul SIGAP sebagai panduan kegiatan, edukasi kepada siswa tentang gizi seimbang dan pencegahan obesitas pada anak yang dikemas dengan permainan edukatif yaitu Puzzle Isi Piringku, Detektif Makanan dan Senam SIGAP serta pembentukan Duta SIGAP sebagai *peer educator* di sekolah. Workshop bagi orangtua dan guru berfokus kepada peningkatan pemahaman tentang pencegahan obesitas pada anak, komitmen bersama untuk menciptakan lingkungan sekolah yang sehat serta mendukung perilaku hidup sehat di rumah dan di sekolah. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner pre-test dan post test pada domain pengetahuan, sikap dan perilaku. Hasil menunjukkan adanya peningkatan dalam aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa terhadap gizi seimbang dan aktivitas fisik, terbentuknya DUTA SIGAP serta penguatan kolaborasi antara guru dan orang tua untuk menjaga kebiasaan makan sehat dan seimbang serta

melakukan aktifitas fisik. Program SIGAP menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis permainan edukasi efektif dalam membentuk budaya hidup sehat dan mendukung pencegahan obesitas pada anak.

Kata Kunci: Edugame; Pemberdayaan Komunitas Sekolah; Pencegahan Obesitas; Program SIGAP; Siswa Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Obesitas pada anak dalam dua puluh tahun terakhir meningkat secara signifikan baik ditingkat global maupun nasional. Hal ini berdampak pada kondisi kesehatan masyarakat khususnya berbagai penyakit tidak menular seperti diabetes, hipertensi dan penyakit jantung (Hariyani & Riani, 2024). Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), obesitas pada anak dan remaja usia 5–19 tahun di seluruh dunia meningkat tajam, dari 1,9% pada tahun 1990 menjadi 8,2% pada tahun 2022. Berdasarkan data Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) tahun 2022 menunjukkan 10,8% anak usia 5-12 tahun mengalami kelebihan berat badan (gemuk), dan 9,2% lainnya mengalami obesitas (Kemenkes RI, 2022). Ini berarti sekitar 1 dari 5 anak dalam rentang usia tersebut memiliki berat badan berlebih atau obesitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan edukatif dan tindakan promotif melalui pemberdayaan komunitas sejak usia dini.

Obesitas pada anak disebabkan oleh banyak faktor diantaranya aktivitas fisik yang kurang, ketidakseimbangan nutrisi, kelebihan asupan zat gizi makro, sering mengonsumsi *fast food*, pola makan yang kurang baik, riwayat obesitas pada orang tua, serta kebiasaan melewati sarapan (Nashirah & Mauliza, 2022). Selain faktor individu, peningkatan prevalensi obesitas anak juga dipengaruhi oleh perubahan gaya hidup modern dan lingkungan sosial yang kurang mendukung aktivitas fisik. Perubahan pola konsumsi, urbanisasi, dan kemudahan akses terhadap makanan cepat saji telah berkontribusi terhadap meningkatnya risiko obesitas pada anak (Misbar et al., 2024). Kondisi ini terlihat di tingkat lokal khususnya di SD Xaverius 4 Palembang. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki kecenderungan untuk mengonsumsi makanan tinggi gula, garam, dan lemak seperti makanan serba instan, *soft drink* dan makanan cepat saji, disertai rendahnya aktivitas fisik. Hal ini diperparah dengan lingkungan perkotaan yang cenderung mendukung pola hidup sedentary. Selain itu, rendahnya literasi gizi, baik dari siswa dan komunitas sekolah, menjadi tantangan dalam upaya pencegahan obesitas secara efektif (Winoto Putri & Febriati, 2021). Oleh karena itu, intervensi yang berbasis komunitas sekolah menjadi kebutuhan mendesak untuk menekan angka kejadian obesitas di kalangan anak usia sekolah.

Program SIGAP (Siswa Sehat, Gizi Aktif dan Peduli) dirancang sebagai respons terhadap tantangan peningkatan kesehatan dan gizi siswa melalui strategi pemberdayaan komunitas sekolah yang terintegrasi. Program ini berfokus pada Pendidikan gizi, promosi aktivitas fisik, serta penguatan peran stakeholder yaitu guru dan orang tua. Bentuk intervensinya meliputi edukasi bagi siswa, diskusi bersama guru dan orang tua mengenai pola makan seimbang, serta pemanfaatan fasilitas pendukung seperti “zona sehat” yang difungsikan untuk mendorong aktivitas fisik siswa. Sekolah merupakan tempat belajar formal pertama bagi anak, tempat anak mengenal nilai-nilai baru dan menemukan panutan selain orang tua. Sehingga sekolah diharapkan dapat menanamkan hidup sehat dan aktif melalui kegiatan yang terkoordinasi, seperti memberikan penyuluhan serta evaluasi pola makan sehat dan gaya hidup aktif, dan terus mempromosikan pentingnya kebiasaan tersebut bagi siswa maupun seluruh warga sekolah. Menurut Fitriani et al., (2023) intervensi berbasis sekolah yang menggabungkan pembelajaran gizi dengan praktik langsung seperti kegiatan permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap pentingnya konsumsi buah dan sayur. Melalui integrasi antara edukasi gizi, peningkatan aktivitas fisik, dan pembiasaan perilaku hidup bersih, Program SIGAP diharapkan dapat menurunkan angka kejadian obesitas anak di SD Xaverius 4 Palembang secara berkelanjutan. Pendekatan yang menggabungkan unsur preventif dan kuratif menjadikan program ini berpotensi menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif bagi perubahan perilaku menuju gaya hidup sehat, sekaligus memperkuat kesadaran gizi di kalangan siswa, keluarga, dan masyarakat sekitar (Aini, 2024).

Program SIGAP yang dilaksanakan di SD Xaverius 4 Palembang disusun dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman, membentuk sikap positif, serta mengubah perilaku siswa, guru, dan orang tua dalam upaya pencegahan obesitas. Sasaran tersebut dicapai melalui kegiatan edukasi gizi interaktif berupa edugame yang berfokus pada penerapan pola makan seimbang, pembiasaan aktivitas fisik yang terencana, serta pengembangan keterampilan praktis dalam memilih dan menyiapkan makanan bergizi (Yulistianingsih & Firdaus, 2023). Melalui strategi ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui risiko obesitas, tetapi juga mampu menerapkan gaya hidup sehat melalui kebiasaan yang baik dan aktivitas fisik rutin, dengan dukungan guru dan orang tua sebagai panutan sekaligus pengawas perilaku anak baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

2. METODE

Metode Pendekatan dan Penerapan Teknologi-Inovasi

a. *Participatory Action Research (PAR)*

Pendekatan ini memungkinkan keterlibatan aktif semua elemen sekolah, mulai dari siswa dan guru.

b. *Service Learning*

Modul edugame SIGAP telah disesuaikan dengan infrastruktur SD Xaverius 4, yang memiliki perangkat multimedia memadai.

c. *Community-Based Participatory Action*

Melibatkan pihak sekolah secara aktif dalam seluruh proses

d. *Train the Trainer Model*

Memberdayakan *peer-educator* atau Duta SIGAP terpilih sebagai agen perubahan di

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

a. Koordinasi Awal dan Sosialisasi

- Menyelenggarakan pertemuan dengan pihak sekolah, guru, komite sekolah, serta perwakilan orang tua
- Menyampaikan tujuan, urgensi, manfaat, dan jadwal pelaksanaan Program SIGAP.

b. Pengembangan Modul Edugame Interaktif

- Penyusunan Modul SIGAP (Siswa Sehat, Gizi Aktif dan Peduli)
- Penyusunan Media Edukasi

c. Implementasi Edugame di Kelas

- Edukasi tentang Gizi Seimbang dan Isi Piringku
- Permainan edukatif Puzzle isi piringku
- Permainan Edukatif Detektif Makanan
- Edukasi tentang Obesitas pada Anak
- Aktivitas Senam SIGAP
- Pembentukan Duta SIGAP

d. Workshop Bagi Guru dan Orangtua

e. Monitoring dan Evaluasi

Post test pengetahuan Siswa

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Xaverius 4 Palembang, yang berlokasi di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 34, Kelurahan 26 Ilir, Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang. Responden terdiri dari 62 siswa-siswi kelas 4,5 dan 6. Adapun hasil kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Skor Pengetahuan, Sikap dan Kebiasaan Siswa Pre-Test dan Post Test

Kategori	Pre-Test		Post-Test	
	n	%	n	%
Pengetahuan				
Tinggi	51	82,3	61	98,4
Rendah	11	17,7	1	1,6
Sikap				
Sangat Baik	48	77,4	54	87,1
Baik	11	17,7	7	11,3
Cukup	1	1,6	1	1,6
Kurang	2	3,2	-	-
Kebiasaan				
Sangat Baik	32	51,6	42	67,7
Baik	20	32,3	16	25,8
Cukup	10	16,1	4	6,5

Sumber Data : Hasil Olah Data SPSS

Hasil analisis pada tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada seluruh variabel baik pengetahuan, sikap maupun kebiasaan siswa dalam mencegah obesitas setelah mengikuti kegiatan ($p < 0,05$).

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kategori pengetahuan. Sebelum dilakukannya intervensi, sebanyak 11 siswa atau 17,7% memiliki tingkat pengetahuan rendah dan setelah intervensi hanya 1 siswa atau 1,6% memiliki tingkat pengetahuan rendah. Kemudian pada kategori sikap terdapat peningkatan signifikan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi. Sebelum dilakukan intervensi, sebanyak 2 siswa atau 3,2% siswa memiliki sikap kurang dan tidak ada siswa yang memiliki sikap kurang. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Hasanah (2025) bahwa edukasi gizi seimbang melalui media interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan sikap positif anak sekolah dasar terhadap konsumsi makanan bergizi seimbang. Alvianti juga menemukan bahwa edukasi jajanan sehat melalui permainan gizi juga berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang siswa sekolah dasar (Alvianti et al., 2024).

Hasil pengukuran melalui pre test dan post test menunjukkan bahwa pelaksanaan Program SIGAP memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan kebiasaan siswa mengenai penerapan pola makan seimbang serta aktivitas fisik. Keberhasilan program SIGAP dapat dipengaruhi oleh kekuatan kolaborasi yang terbangun di lingkungan sekolah. Program ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa, tetapi juga mengajak seluruh warga sekolah untuk terlibat aktif dalam prosesnya. guru, siswa, dan orangtua bekerja sama sebagai satu komunitas yang memiliki tujuan yang sama, yaitu menumbuhkan kebiasaan hidup sehat sejak dini. Menurut Nugraha et al., (2021) strategi edukasi gizi berbasis komunitas menekankan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat untuk memperkuat keberlanjutan perilaku sehat. Keterlibatan ini menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama serta memudahkan proses penerapan perilaku sehat di lingkungan sehari-hari.

Dalam pelaksanaan program SIGAP, kegiatan workshop bersama guru dan orangtua siswa tidak hanya menjadi sarana berbagi pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang berdiskusi dan saling belajar. Guru mendapatkan bekal untuk membimbing siswa di sekolah, sementara orangtua dapat melanjutkan pembiasaan di rumah. Menurut Candra et al., (2024) bahwa orangtua dapat mengoptimalkan perannya dalam membantu anak untuk berperilaku sehat terutama dalam upaya mencegah terjadinya obesitas karena anak masih bergantung pada orangtua dalam menentukan pilihannya. Guru juga berperan sebagai model yang memberikan contoh langsung dalam mengonsumsi makanan bergizi, sehingga dapat memotivasi anak untuk mengikuti kebiasaan tersebut (Zekaria et al., (2025). Di sisi lain, pembentukan Duta SIGAP menjadi strategi menarik untuk menumbuhkan semangat siswa agar dapat menjadi contoh bagi teman-temannya. Melalui pendekatan partisipatif ini, program SIGAP tidak hanya mengubah perilaku individu, tetapi juga membangun gaya hidup sehat dan peduli di sekolah. Hal ini sejalan dengan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Giyaningtyas et al., (2025) bahwa pembentukan dan pelatihan kader duta sehat berperan signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa serta dapat menjadi upaya preventif terhadap obesitas di lingkungan sekolah.

Selain meningkatkan pengetahuan kognitif, edugame yang diterapkan pada kegiatan ini juga berperan dalam membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sofianita et al., (2018) menegaskan bahwa pembelajaran gizi yang dikombinasikan dengan permainan edukatif mampu meningkatkan daya tarik anak terhadap materi gizi serta dapat meningkatkan pengetahuan anak mengenai gizi. Dalam program SIGAP, game interaktif “Puzzle Isi Piringku” dan “Detektif Makanan” terbukti mendorong siswa berpikir kritis dalam mengidentifikasi makanan bergizi dan mempraktikkan perilaku hidup sehat. Penelitian yang

dilakukan oleh Yuningsih Resta (2023) menemukan bahwa media bergambar dan permainan lebih efektif dan lebih signifikan dalam meningkatkan pengetahuan terkait gizi dibandingkan dengan metode ceramah. Penelitian serupa juga menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis permainan interaktif dan kreatif dapat meningkatkan kesadaran dan perilaku hidup bersih dan sehat di kalangan siswa sekolah dasar (Basuki et al., 2025)

Dari sisi perubahan sosial, pelibatan guru dan orangtua dalam workshop membentuk jejaring sosial baru yang berfungsi sebagai agen penguatan perilaku sehat di lingkungan sekolah maupun rumah (Fitrianih Azzahra & Nourmayansa Vidya Anggraini, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Syafiq (2021) menjelaskan bahwa keterlibatan seluruh pemangku kepentingan dalam Pendidikan gizi berperan penting dalam membentuk budaya makan sehat yang berkelanjutan di sekolah. Dengan demikian, program SIGAP tidak hanya memperkuat pemahaman individu mengenai gizi, tetapi juga mendorong perubahan nilai dan kebiasaan menuju terciptanya lingkungan sekolah yang peduli terhadap kesehatan anak.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini juga memperlihatkan bahwa model intervensi berbasis edugame merupakan metode efektif untuk meningkatkan literasi gizi di tingkat sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila & Werdiharini (2024) di SDN Jember Lor 1 menemukan bahwa media edukasi gizi dengan menggunakan media permainan dapat meningkatkan pengetahuan gizi pada anak. Oleh karena itu, keberhasilan program SIGAP di SD Xaverius 4 dapat dijadikan model replikasi untuk sekolah lain dengan adaptasi sesuai konteks sosial dan budaya setempat. Melalui program SIGAP, perubahan sosial terwujud dalam bentuk meningkatnya kesadaran, munculnya perilaku hidup sehat, dan terbangunnya jejaring komunitas sekolah yang mendukung pencegahan obesitas pada, sehingga dapat menurunkan angka kejadian obesitas pada anak terutama di SD Xaverius 4 Palembang.

4. DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah direncanakan, mulai dari koordinasi awal dan sosialisasi hingga tahap monitoring dan evaluasi. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini dapat ditunjukkan dengan gambar-gambar berikut ini dengan keterangan kegiatan yang dilaksanakan.



Gambar 1. Koordinasi awal dan FGD bersama Kepala Sekolah

Pada gambar 1 menunjukkan kegiatan koordinasi awal dan FGD bersama Kepala Sekolah SD Xaverius 4 Palembang yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat. Koordinasi ini membahas terkait kegiatan masyarakat yang akan dilaksanakan. Pada kegiatan ini disepakati waktu dan lokasi pelaksanaan kegiatan.



Gambar 2. Pengerjaan Pre Test dan Penyampaian Materi

Pada gambar 2 menunjukkan kegiatan implementasi edukasi tentang gizi seimbang dan isi piringku. Kegiatan dimulai dengan pengerjaan pre test dan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai isi piringku dan gizi seimbang. Tim pengabdian memberikan materi sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing.



Gambar 3. Game Interaktif

Pada gambar 3 menunjukkan siswa mengikuti kegiatan game interaktif “Puzzle Isi Piringku” dan “Detektif Makanan”. Game ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa tentang gizi seimbang dan memilih makanan sehat.



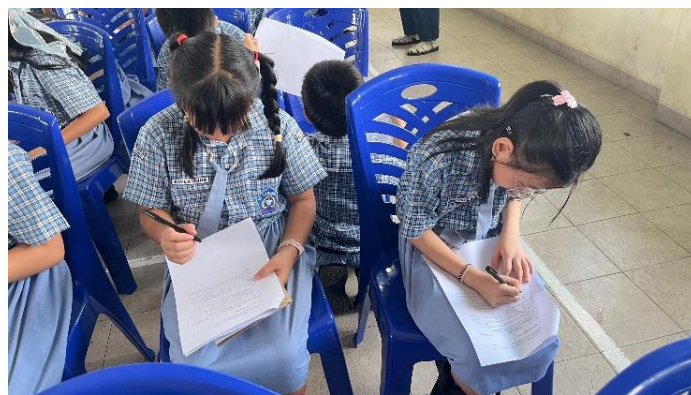
Gambar 4. Penyampaian Materi dan Senam SIGAP

Gambar 4 menunjukkan kegiatan implementasi edukasi tentang obesitas dan perlunya aktivitas fisik setiap hari, kegiatan dimulai dengan penyampaian materi tentang Obesitas oleh tim pengabdian Masyarakat dan dilanjutkan dengan senam SIGAP bersama. Senam SIGAP merupakan senam dengan durasi 2 menit yang bisa dipergunakan sebagai pengganti *ice breaking* selama proses pembelajaran.



Gambar 5. Pemilihan Duta SIGAP

Gambar 5 menunjukkan kegiatan sosialisasi tentang Duta SIGAP dan dilanjutkan dengan pemilihan duta sigap oleh tim pengabdian Masyarakat. Duta SIGAP ini dipilih oleh siswa-siswi yang hadir dalam pengabdian masyarakat. dengan adanya Duta SIGAP diharapkan dapat menjadi contoh kepada siswa-siswi lainnya dan bisa berperan sebagai *peer-educator*.



Gambar 6. Pengerjaan Post Test

Gambar 6 menunjukkan kegiatan pengerjaan Post Test. Responden diminta untuk mengerjakan Post Test sebagai bahan evaluasi dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.



Gambar 7. Pembukaan Workshop bersama Guru dan Orangtua Siswa

Gambar 7 menunjukkan kegiatan worksop Bersama guru dan orangtua siswa, gambar ini menunjukkan kegiatan pembuka pada acara Workshop Bersama Guru dan Orangtua.



Gambar 8. Penyampaian Materi

Gambar 8 menunjukkan kegiatan penyampaian materi mengenai "Ancaman Obesitas pada Anak" dan "Strategi Membangun Lingkungan Sehat" oleh tim pengabdian Masyarakat.



Gambar 9. Penyerahan Modul SIGAP dan Foto Bersama

Gambar 9 menunjukkan kegiatan penyerahan modul dari tim pengabdian masyarakat ke Kepala Sekolah SD Xaverius 4 Palembang dan foto bersama.

5. KESIMPULAN

Program SIGAP (Siswa Sehat, Gizi Aktif, dan Peduli) di SD Xaverius 4 Palembang berhasil meningkatkan pengetahuan, sikap, dan kebiasaan siswa terhadap pola makan seimbang serta aktivitas fisik melalui pendekatan edugame. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa intervensi edukatif berbasis partisipasi aktif seluruh warga sekolah mampu menumbuhkan budaya hidup sehat yang berkelanjutan. Program SIGAP tidak hanya berperan sebagai sarana edukasi, tetapi juga sebagai model transformasi sosial yang dapat direplikasi di sekolah lain untuk memperkuat upaya peningkatan literasi gizi dan kesehatan anak sejak dini

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, siswa, serta orangtua siswa SD Xaverius 4 Palembang atas partisipasi dan dukungan aktif selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan moral, teknis, dan administratif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Penghargaan yang tulus kami sampaikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Dukungan dari seluruh pihak tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksana Program SIGAP sebagai upaya bersama dalam mewujudkan lingkungan sekolah yang sehat, aktif, dan peduli gizi anak.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, N. (2024). Gambaran perilaku hidup bersih dan sehat tatanan sekolah di Indonesia: Literature review. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(2), 5192–5203.
- Alvianti, N. W., Dewi, Y. L. R., & Qadrijati, I. (2024). Education on healthy snacks using nutrition bingo games to improve knowledge and attitudes on balanced nutrition. *Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan*, 34(3), 721–733. <https://doi.org/10.34011/jmp2k.v34i3.2141>
- Basuki, M., Sitorus, S. U., Rahmi, F., & Safitri, C. T. (2025). Sosialisasi stop bullying, edukasi kebersihan dan kreativitas di SD Negeri Lancong. *SEWAGATI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 100–108.
- Candra, I. W., Sumirta, I. N., & Dewi, N. L. G. A. K. (2024). Optimalisasi dukungan orang tua dalam upaya pencegahan obesitas pada siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) – Aphelion*, 6, 171–178.

- Fitriani, A., Linda, O., & Aslam. (2023). Does school gardening and nutrition education improve knowledge and fruit–vegetable consumption among elementary school students? *Jurnal PROMKES*, 11(2), 209–217. <https://doi.org/10.20473/jpk.v11.i2.2023.209-217>
- Fitrianih Azzahra, & Anggraini, N. V. (2022). Hubungan aktivitas fisik dengan risiko obesitas pada anak usia sekolah di SDN Grogol 02 Depok. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 6(3), 239–247. <https://doi.org/10.52020/.v6i3.4789>
- Giyaningtyas, I. J., Iswari, Y., Bayuningsih, R., Hartati, S., & Chaidar, M. (2025). Pembentukan dan pelatihan kader duta sehat sebagai bentuk optimalisasi UKS dalam pencegahan obesitas pada anak usia sekolah. *Jurnal Mitra Masyarakat (JMM)*, 6(1). <https://doi.org/10.47522/jmm.v6i1.217>
- Hariyani, F., & Riani, N. Z. (2024). Determinan probabilitas obesitas pada anak di Indonesia: Pendekatan ekonomi kesehatan. *Jurnal Kajian Ekonomi dan Pembangunan*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.24036/jkep.v6i2.16609>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). *Laporan hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) tahun 2022*. Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI.
- Misbar, N. F., Balgis, B., & Asqia, N. (2024). Pengaruh konsumsi junk food terhadap risiko obesitas pada anak usia 10 tahun. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 78–96. <https://doi.org/10.63577/kum.v1i02.87>
- Nashirah, A., & Mauliza. (2022). Faktor yang mempengaruhi obesitas dan penanganannya pada anak. *GALENICAL: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan Mahasiswa Malikussaleh*, 1(3), 77–84. <https://doi.org/10.29103/jkmm.v1i3.8816>
- Nugraha, N. P., Ilmi, A. A., & Patima, P. (2021). Metode edukasi gizi berbasis komunitas pada anak usia sekolah: Telaah literatur. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 2(2), 118–134. <https://doi.org/10.24252/asjn.v2i1.23678>
- Safitri, N., & Hasanah, L. N. (2025). Pengaruh edukasi gizi seimbang terhadap pengetahuan dan sikap gizi anak sekolah di SD Muhammadiyah Ledokkulon Progodi. *Jurnal Kesehatan Terpadu*, 6, 144–149. <https://doi.org/10.31004/jkt.v6i1.40652>
- Salsabila, N., & Werdiharini, A. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga isi piringku sebagai media edukasi gizi untuk anak sekolah di SDN Jember Lor 1. *Jurnal Ilmiah Gizi dan Kesehatan*, 5(2), 74–83.
- Sofianita, N. I., Meiyetiani, E., & Arini, F. A. (2018). Intervensi pendidikan gizi seimbang terhadap pengetahuan. *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan*, 14(2), 54–64. <https://doi.org/10.24853/jkk.14.2.54-64>
- Syafiq, M. P. P., & A. (2021). Tantangan dalam mendukung program pendidikan gizi sekolah di Indonesia. *Fudma Journal of Management Sciences*, 6(2), 167–186.

- Winoto Putri, T., & Febriati, U. (2021). Hubungan antara kebiasaan melewati sarapan, konsumsi sayur buah dan fast food, aktivitas fisik, aktivitas sedentary dengan kejadian gizi lebih. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 13(2), 56. <https://doi.org/10.52022/jikm.v13i2.205>
- Yulistianingsih, A., & Firdaus, A. N. T. (2023). Pendampingan pemilihan jajanan sehat sebagai upaya pencegahan obesitas pada anak usia sekolah. *Poltekita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 803–810. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v4i3.1865>
- Yuningsih, R. (2023). Pengaruh edukasi gizi melalui media bergambar dan permainan terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar: Suatu pendekatan literature review. *Hearty*, 20(1), 1–7. <https://doi.org/10.32832/hearty.v10i1.4786>
- Zekaria, E., Travelancya, T., & Kiromi, I. H. (2025). Peran guru dalam mengedukasi anak tentang pentingnya gizi seimbang di RA Raudlatul Hasan. *Journal of Education Research*, 6(3), 575–583. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i3.2411>