

## INTISARI

Anak-anak usia sekolah di Indonesia saat ini masih banyak yang mengalami masalah gizi, baik kekurangan maupun kelebihan gizi. Adanya masalah gizi pada anak sekolah disebabkan secara langsung dan tidak langsung, banyaknya anak-anak yang menderita gizi buruk salah satunya dikarenakan ketidaktahuan anak-anak terhadap makanan yang sehat dan bergizi. Berdasarkan kasus tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan membuat aplikasi game edukasi sebagai media pengenalan makanan sehat dan makanan tidak sehat berbasis android. Dalam pembuatan aplikasi game tersebut penulis menggunakan metode Multimedia sebagai metode pengembangan perangkat lunak. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah GDLC, yang merupakan kerangka kerja yang dirancang khusus untuk pembuatan game. Dalam metode GDLC meliputi tahapan Initiation, preproduction, testing, beta testing dan release. Desain Game edukasi ini mempertimbangkan faktor-faktor menarik, seperti tampilan visual yang menarik, dan interaksi yang interaktif. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah Game edukasi android yang secara khusus dirancang untuk mengajarkan anak-anak tentang makanan sehat. Game ini memberikan informasi yang mudah dipahami mengenai macam-macam makanan sehat dan manfaat mengonsumsi makanan sehat. Berdasarkan hasil pengujian dengan membagikan kuesioner kepada 20 responden pengguna Game menghasilkan nilai dengan rata-rata index sebesar 90,4% sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju sekali, yang artinya Game edukasi VegiFoody layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas 5 MI Darusallam Sibrama.

Kata kunci: Makanan Sehat, Edukasi, Game.

## **ABSTRACT**

*Many school-aged children in Indonesia currently still experience nutritional problems, both under- and over-nutrition. The existence of nutritional problems in school children is caused directly and indirectly, many children suffer from malnutrition, one of which is due to children's ignorance of healthy and nutritious food. Based on this case, it encouraged the author to conduct research by creating an educational Game application as a medium for introducing healthy and unhealthy foods based on Android. In making the Game application the author used the Multimedia method as a software development method. The development model applied in this research is GDLC, which is a framework specifically designed for Game creation. The GDLC method includes Initiation, preProduction, testing, beta testing and release stages. The design of this educational Game considers interesting factors, such as attractive visual displays and interactive interactions. The result of this research is an Android educational Game specifically designed to teach children about healthy food. This Game provides easy-to-understand information about various healthy foods and the benefits of consuming healthy foods.*

*Keywords: Healthy Food, Education, Games.*

