

ABSTRAK

GIZIGO - GAME EDUKASI PENCEGAHAN GIZI BURUK DAN KESEIMBANGAN GIZI UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

Oleh

MUHAMMAD DAN IRAWAN

20312119

Gizigo adalah *game* edukasi yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman tentang pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi pada anak usia 8-12 tahun. Penelitian ini bertujuan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Android, yang memotivasi anak-anak agar lebih memahami pentingnya pola makan sehat. Pengembangan *game* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang mencakup tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian *Alpha*, pengujian *Beta*, dan rilis. Hasil pengujian alpha dengan metode Black Box Testing menunjukkan nilai yang memuaskan yakni 100% dan bisa dikatakan bahwa semua fitur berjalan sesuai harapan. Pengujian beta menggunakan kuesioner *Technology Acceptance Model* (TAM) melibatkan responden dari kalangan anak-anak dari kelas 2, 3, 4, 5 dan 6 SD Al Azhar Bandar Lampung. Berdasarkan hasil kuisisioner *game* Gizigo mendapat nilai rata-rata 92.37% sangat baik, *game* Gizigo dinilai bermanfaat, mudah digunakan, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang makanan sehat dan tidak sehat. Dengan pendekatan permainan yang menarik, Gizigo diharapkan mampu membantu anak-anak dalam mengadopsi kebiasaan makan sehat dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya asupan gizi seimbang. Selain itu, *game* ini berpotensi untuk diintegrasikan sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah.

KATA KUNCI : *Game* edukasi, gizi buruk, keseimbangan gizi, anak-anak, GDLC, TAM.

ABSTRACT

GIZIGO - EDUCATIONAL GAME FOR PREVENTION OF BAD NUTRITION AND NUTRITIONAL BALANCE FOR CHILDREN AGED 8-12 YEARS

By

MUHAMMAD DANI IRAWAN

20312119

Gizigo is an educational game developed to increase understanding about preventing malnutrition and nutritional balance in children aged 8-12 years. This research aims to create Android-based interactive learning media, which motivates children to better understand the importance of healthy eating patterns. Game development uses the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which includes initiation, pre-production, production, Alpha testing, Brick testing, and release. The results of alpha testing using the Black Box Testing method show a satisfactory value of 100% and it can be said that all features work as expected. Beta testing using the Technology Acceptance Model (TAM) questionnaire involved respondents from children from grades 2, 3, 4, 5 and 6 at SD Al Azhar Bandar Lampung. Based on the results of the Gizigo game questionnaire, the Gizigo game received an average score of 92.37% very good. The Gizigo game was considered useful, easy to use and fun, and able to increase their understanding of healthy and unhealthy foods. With an interesting game approach, Gizigo is expected to be able to help children adopt healthy eating habits and increase awareness of the importance of balanced nutritional intake. Apart from that, this game has the potential to be integrated as a learning medium in schools.

KEYWORDS: *Educational games, malnutrition, nutritional balance, children, GDLC, TAM.*