

ABSTRAK

RANCANG BANGUN *GAME* INTERAKTIF SEBAGAI PEMBELAJARAN MAKANAN SEHAT UNTUK ANAK BERBASIS VISUAL NOVEL DENGAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE* (MDLC) (STUDI KASUS SD NEGERI 1 SUMPIUH)

Oleh

Andreas Riziq Kurniawan

20102021

Masa kehidupan seorang anak merupakan salah satu masa terpenting dalam pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya. Tumbuh kembang anak akan lebih ideal jika mendapat makanan yang berkualitas. Terdapat permasalahan yang terjadi pada studi kasus SD Negeri 1 Sumpiuh yaitu kurangnya pemahaman anak mengenai pentingnya makanan sehat. Karena hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan pola pikir anak. Pengembangan media pembelajaran tersebut menggunakan metode *Multimedia Development Lifecycle* (MDLC) untuk memastikan proses yang sistematis dan efisien. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *game* interaktif berbasis visual novel sebagai media pembelajaran makanan sehat untuk anak-anak sekolah dasar. *Game* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui narasi visual dan elemen interaktif seperti kuis dengan pertanyaan pilihan ganda yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hasil pengujian dengan *Black Box Testing*, dari 20 fitur yang diuji menunjukkan bahwa semua masukan, keluaran beserta fungsinya berjalan dengan sangat baik dan sesuai yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian UAT, seluruh fitur dalam *game* sesuai *requirement*, telah diuji kepada 2 guru wali kelas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur berfungsi dengan baik, *game* telah memenuhi *requirement* dan kemudahan penggunaan. Kedua pengujian tersebut menunjukkan tingkat keberhasilan 100%.

Kata Kunci: *Game* Interaktif, Makanan Sehat, *Multimedia Development Life Cycle*, Visual Novel.