

## ABSTRAK

Pemahaman siswa Sekolah Dasar mengenai gizi seimbang masih rendah, kondisi ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, media yang menyenangkan dapat mendukung kegiatan edukasi untuk anak Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran gizi berupa permainan “Nutrition Claw ” terkait makanan bernutrisi sebagai edukasi gizi seimbang bagi siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri Sukabirus. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang memperoleh data melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi, studi literatur serta melakukan tes pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait gizi seimbang, serta metode perancangan yang digunakan adalah teknik *SCAMPER* sebagai pengembangan ide dari konsep yang sudah tersedia. Pengolahan data menggunakan induktif dimana mengumpulkan data terlebih dahulu kemudian merumuskan pada teori. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, media pembelajaran berupa permainan memiliki unsur pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak Sekolah Dasar, sehingga penulis akan merancang permainan “Nutrition Claw” terkait makanan bernutrisi sebagai edukasi gizi seimbang bagi siswa SD Negeri Sukabirus dengan penambahan kartu edukasi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan, Gizi Seimbang, Anak Sekolah Dasar.