

ABSTRAK

Mariana Rebecca Sirait: Pengembangan Media Edukasi Gizi *Game NutriMaze-Man* tentang Tumpeng Gizi Seimbang pada Siswa SMP Negeri 1 Sumbul. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan. 2026.

Pengetahuan gizi mengenai Tumpeng Gizi Seimbang pada siswa masih rendah dan penggunaan media edukasi yang terbatas dapat berpengaruh pada pemilihan makanan yang kurang baik, yang meningkatkan risiko permasalahan gizi. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media edukasi gizi yang interaktif untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Tumpeng Gizi Seimbang. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk: 1) mengetahui hasil dari pengembangan media edukasi gizi melalui *game NutriMaze-Man* untuk meningkatkan pengetahuan mengenai Tumpeng Gizi Seimbang pada siswa SMP Negeri 1 Sumbul dengan melihat peningkatan skor *pretest* dan *posttest*; 2) mengetahui kelayakan media edukasi gizi *game NutriMaze-Man* untuk siswa SMP Negeri 1 Sumbul.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumbul pada bulan September–November 2025. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 35 siswa kelas VIII–3 di SMP Negeri 1 Sumbul, dan media divalidasi oleh dua ahli materi serta satu ahli media. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi, angket respon siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest* dengan jeda waktu satu minggu. Uji efektivitas dalam penelitian ini menggunakan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *NutriMaze-Man* dinilai layak dengan rata-rata skor validasi sebesar 76,5% dari ahli materi dan 96% dari ahli media. Respon siswa pada kelompok kecil mencapai 91,1% dan pada kelompok besar 86,9%, keduanya berada pada kategori sangat baik. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata skor *posttest* siswa sebesar 11,72 angka dengan skor *N-Gain* 0,28 (tidak efektif). Maka dari itu, *game NutriMaze-Man* dianggap layak digunakan sebagai media edukasi gizi karena terjadi peningkatan skor *posttest* pada siswa, meskipun termasuk dalam kategori tidak efektif.

Kata Kunci: *Game* edukasi gizi, *NutriMaze-Man*, pengembangan media, siswa SMP, dan tumpeng gizi seimbang.

ABSTRACT

Mariana Rebecca Sirait: Development of Nutrition Education Media: The NutriMaze–Man Game on Balanced Nutrition Tumpeng for Students of SMP Negeri 1 Sumbul. Thesis. Faculty of Engineering, Medan State University. 2026.

Students low nutritional knowledge about Balanced Nutrition Tumpeng and limited educational media can lead to poor food choices, which increases the risk of nutritional problems. Therefore, the development of interactive nutrition education media is necessary to improve students' knowledge about Balanced Nutrition Tumpeng. This study aims to: 1) determine the results of developing nutrition education media through the NutriMaze–Man game to improve knowledge about Balanced Nutrition Tumpeng among students of SMP Negeri 1 Sumbul by observing the increase in pretest and posttest scores; 2) determine the feasibility of the NutriMaze–Man game for students of SMP Negeri 1 Sumbul.

The study was conducted at SMP Negeri 1 Sumbul from September to November 2025. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The research subjects consisted of 35 students in grades VIII–3 of SMP Negeri 1 Sumbul and media validated by two material experts and one media expert. Data were collected through a validation questionnaire, student response questionnaires, and pretest and posttest results, each one week apart. The effectiveness of this study was tested using the N-Gain test.

The results showed that the NutriMaze–Man media was deemed feasible, with an average validation score of 76.5% from the material experts and 96% from the media experts. Student response in the small group reached 91,1% and in the large group 86,9%, both in the very good category. The N-Gain test results showed an average increase in students' posttest scores of 11.72 points, with an N-Gain score of 0.28 (ineffective). Therefore, the NutriMaze–Man game is suitable for use as a nutrition education medium due to the increase in students' posttest scores, although it falls into the ineffective category.

Keywords: Balanced nutrition tumpeng, junior high school students, media development, NutriMaze–Man, and nutrition education game.