

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, M., & Wirjatmadi, B. (2016). *Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan*. Prenada Media Grup.
- Almatsier, S. (2002). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Amin, L., Mathori, Fauzi, M., Nasiruddin, N., Surur, M., & Rasyidi, A. H. (2024). Analisis Metode Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JPPK)*, 2(2), 01–12. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.314>.
- Andria, Laksono, R. D., & Sussolaikah, K. (2025). *Pengembangan Media Edukasi Interaktif Berbasis LMS*. CV. AE Media Grafika.
- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2025). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah. *Jurnal Kependidikan Media*, 14(2), 88–95.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arum, R. A. D. A., Dewi, R. P. K., & Widyasari, C. (2025). Kreativitas Digital dalam Media Pembelajaran Sosial-Emosional Anak Dini. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 7(1), 160–170. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v7i1.8768>.
- Aryani, E. A., Rachmy, R. D., & Munawarah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Untuk Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/index>.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajarann*. Rajawali Pers
- Barasa, F. A., Sinaga, E. J., & Situngkir, L. D. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Poster Daily Eating Patterns Berbasis Kearifan Lokal Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK/Paud Sukacita Desa Sipahutar Kecamatan Sipoholon Kabupaten Tarutung. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(3), 37–48.
- Baytie, N., Musyyadah, & Farida, S. (2025). Penggunaan Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 555–565. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1559>.

- Damayanti, A. T. (2021). *Tingkat Pemahaman Mengenai Makanan Bergizi Seimbang pada Siswa Kelas Atas SD Negeri Jaranan Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2020/2021*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Kappa Delta Pi.
- Dieny, F. F. (2014). *Permasalahan Gizi pada Remaja Putri*. Graha Ilmu.
- Farosa, A. W., & Irfansyah, I. (2023). Board Game RPG Sebagai Media Pengenalan Cerita Wayang Mahabharata Versi Jawa Untuk Remaja. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 237. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43689>.
- Fatihah, W. (2023). Diseminasi Modul Ajar pada Kegiatan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Proses Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 4(1). <https://doi.org/10.26874/jakw.v4i1.273>.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. A., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>.
- Hair, J. F., Black, W. C., & Babin, B. J. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. Pearson Education.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring dan Apk Builder untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>.
- Hanifah, S., & Solehuddin, M. (2023). Belajar Kosakata Melalui Bermain bagi Anak Usia Dini. *Kiddie: Early Childhood Education and Care Journal*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.52593/kid.01.1.01>.
- Harjatmo, T. P., Par'i, H. M., & Wiyono, S. (2017). *Penilaian Status Gizi*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*.
- Hertanto, E. (2017). Perbedaan Skala Likert lima Skala dengan Modifikasi Skala Likert empat Skala. *Metodologi Penelitian*.
- Hikmatyar, A. A., Mariyana, R., & Seria, R. M. El. (2025). Desain Game RPG: Pemahaman Numerasi Awal pada Kurikulum Merdeka. *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 22(1), 1–0. <https://doi.org/10.17509/edukids.v22i1>.
- Hikmawati, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran GoGeo untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Geometri Anak Usia Dini di TK Al-Barokah Tangerang*. Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan Game Based Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177–1188. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1502>.

- Ismiarti, Humulusna, R., Husnia, A., Afroza, F., Azzahra, Z., & Yuniarti, E. (2024). Sosialisasi Tumpeng Gizi Seimbang Pada Anak di SDN 17 Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Tahun 2024. *GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(6), 2311–2318.
- Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, P., Hiryanto, & Kusmaryani, R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software Penampung Kreativitas, Inovasi, & Imajinasi Bagi Game Designer*. CV Andi Offset.
- Kementerian Kesehatan RI. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014*. 1–203.
- Kenre, I., & Fitriani. (2022). *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Eureka Media Aksara.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Lailan, A. (2023). Urgensi Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(12), 5027–5034. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i12.1887>.
- Laraeni, Y., Adiyasa, I. N., Darni, J., & Nurhayati, N. (2024). Pengaruh Edukasi Buku Saku Gizi Seimbang terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Ibu Balita Stunting Usia 6-23. *Ghidza: Jurnal Gizi dan Kesehatan*, 8(2), 135–140. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v8i1.1004>.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Kencana.
- Liana, D. (2021). *Desain dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) pada Materi Sistem Periodik Unsur*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mardalena, I., & Suryani, E. (2016). *Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan: Ilmu Gizi*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Mayar, F., & Astuti, Y. (2021). Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9695–9704.
- Meimulyani, Y., & Caryoto. (2013). *Media Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Luxima.
- Melani. (2023). *Pengaruh Role Playing Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ihsan Kuta Cane Aceh Tenggara*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Melianti, Trias, M., Haliati, Herman, & Rusmayadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 208–215. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v5i2.23068>.

- Menteri Kesehatan. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 41 Tahun 2014*. www.peraturan.go.id.
- Menteri Kesehatan. (2019). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 28 Tahun 2019*. www.peraturan.go.id.
- Mertika, & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99–104.
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A. N. M. R., Wisudariani, Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasa, A., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). Research & Development dalam Pendidikan. Dalam *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*. PT. Mifandi Mandiri Digital Redaksi.
- Mufarokah, A. (2009). *Strategi Pembelajaran Mengajar*. Teras.
- Mursid. (1967). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Natsir, T. A. L. (2022). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)* (K. U. Nur, Ed.). IAIN Parepare Nusantara Press.
- Neumann, J. Von, & Morgenstern, O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton University Press.
- Nilwan, A. (1998). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional 4*. Elex Media Komputindo.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Novianti, A. P. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Bangun Ruang Kelas V MI Almaarif 02 Singosari*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Nurahmah, S. A. (2025). *Pengembangan Media Gaura (Gambar Suara) untuk Pengenalan Angka Anak Usia 4-5 Tahun*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nursafitri, S., Silfiyana, Huda Faiqul, M., & Solina, A. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 793–808.
- Perez, D. (2016). *Beginner RPG maker MV (second)*. Apress.
- Perry, J. (2009). *RPG Programming with XNA Game Studio 3.0*. Jones and Bartlett Publishers.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research. Part A : An introduction*. SLO.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmentented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *Inverted:*

- Journal of Information Technology Education*, 3(1).
<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>.
- Putri, A. D., & Suryana, D. (2022). Teori-Teori Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12486–12494.
- Putri, V. H., Sitoayu, L., & Ronitawati, P. (2021). Pengaruh Media AR Book Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Anak Usia Sekolah. *Action: Aceh Nutrition Journal*, 6(2), 118–127.
<https://doi.org/10.30867/action.v6i2.380>.
- Putri, W. P., Fauziyah, S., Khair, M. U. I., & Gusmaneli. (2024). Efektivitas Penerapan Teknik Umpan Balik Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(4), 1–13.
<https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1145>.
- Prodigy Education. (n.d.). *Prodigy Math Game*. Prodigy Education Inc. Diakses pada 12 Mei 2025, dari <https://math.prodigygame.com>.
- Qudratina, Q., & Antoni, C. (2018). Visualisasi Pesan Gizi Seimbang Menggunakan Aspek Spatial, Temporal, Live Action, Dan Typography. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 1(2), 75–90. <https://doi.org/10.30871/deca.v1i2.828>.
- Qureshi, E. (2004). *Instructional Design Models*.
http://web2.uwindsor.ca/courses/edfac/morton/instructional_design.htm.
- Rahayaan, J., Eman, J., Rauan, B., Mokansi, M., Salim, F., & Yusupa, A. (2025). Perancangan Desain Aplikasi Game Edukasi Berbasis User-Centered Desain Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Untuk Anak Usia Dini. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 8(2). <https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.36>.
- Rahayu, A., Yulidasari, F., & Setiawan, I. M. (2020). *Buku Ajar Dasar-Dasar Gizi*. CV Mine.
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 8(2), 108.
- Rakimahwati, Ismet, S., & Roza, D. (2022). Studi pengembangan Psikolinguistik Anak dengan Game Interaktif Berbasis Role Play. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1955–1964.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.934>.
- Rakimahwati, R., & Roza, D. (2020). *Developing of Interactive Game Based on Role Play Game to Improve the Reading Abilities*. 2, 193–201.
<https://doi.org/10.15294/jne.v6i2.25574>.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi dan Sistem ...*, 4(1), 61–66.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, A. R., Ihsan, D. F., Nurdinawati, K. S. P., & Rahmawati, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Games dalam Meminimalisasi Miskonsepsi Siswa terhadap Materi Kimia Dasar. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 3(2), 134–141.
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. CV. Multimedia Edukasi.
- Santoso, S. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Citra Pendidikan.
- Santoso, S., & Ranti, A. L. (2013). *Kesehatan dan Gizi*. Rineka Cipta.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. PT. Erlangga.
- Silvia, K. S., Widiana, I. W., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 261–269. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.
- Siswanti, D. N., & Daud, M. (2024). Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Interaktif bagi Guru PAUD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 6567–6577. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1945>.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijodo Malang.
- Soekirman. (2012). *Ilmu Gizi dan Aplikasinya untuk Keluarga dan Masyarakat*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sofyan, H. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. CV. INFOMEDIKA.
- Sufyan, D. L., Arini, F. A., Sofianita, N. I., Fatmawati, I., & Syah, M. N. H. (2020). *Pengukuran Antropometri dalam Daur Kehidupan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. CV. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Suryana, Kusumawati, I., Pujiani, Widodo, D., Irma, R., Pasaribu, R. D., Argaheni, N. B., Rasmaniar, Fajriana, H., Ramadhini, D., Tarigan, S. N. R., Airlangga, E., & Kristianto, Y. (2022). *Kesehatan Gizi Anak Usia Dini*. Yayasan Kita Menulis.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Susilowati, & Kuspriyanto. (2016). *Gizi dalam Daur Kehidupan*. Refika Aditama.
- Syukuri. (2021). Peran Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Al Abyadh*, 4(1), 16–23.

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*.
- Tilova, R. K., Marni, S., & Alfriani, A. (2025). Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN Pasaman. *Fon : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 21(1), 253–263.
- Udjaja, Y., Renaldi, Steve, Tanuwijaya, K., & Wairooy, I. K. (2019). The Use of Role Playing Game for Japanese Language Learning. *Procedia Computer Science*, 157, 298–305. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.170>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Penerbit LPPM UNNES. <https://www.researchgate.net/publication/340233496>
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Windarsih, C. A., & Nurrunnisa, R. (2022). Pemanfaatan Audio Cerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*.
- Yulianto, M., & Putri, A. D. P. (2020). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Iklim dan Cuaca Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 128–133.