



Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Manfaat Buah-Buahan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun

Dinda Khairunnisa*, Rendy Prayogi

Abstract: *Fruits are beneficial foods, one of which is to supplement nutrients in the body to avoid nutritional problems. From an early age, children should be informed about the importance of fruits and their benefits. This aims to increase their awareness of the importance of fruits for their bodies. There are many ways to introduce the benefits of fruits, such as through books, videos, and games. In this design, the main target is children aged 6-12 years. Children aged 6-12 years old need interesting learning media so that education can be received easily. One of these learning media is board games. Board games have several advantages that do not exist in other types of games such as rules in the game that make children learn to obey existing rules and learn discipline, trigger social interaction between players, and get education in the game components. The design of this board game about the benefits of fruits is expected to provide education that can increase children's awareness about the importance of consuming fruits in order to avoid nutritional problems.*

Keywords: *Board game, fruits, children education.*

Abstrak: melengkapi gizi dalam tubuh agar terhindar dari masalah gizi. Sejak usia dini, anak-anak harus diberi tahu mengenai pentingnya buah-buahan serta manfaatnya. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya buah-buahan bagi tubuh mereka. Ada banyak cara untuk memperkenalkan manfaat buah-buahan, seperti melalui buku, video, dan game. Pada perancangan ini, target utamanya yaitu anak-anak usia 6-12 tahun. Anak-anak dengan umur 6-12 tahun memerlukan media pembelajaran yang menarik agar edukasi dapat diterima dengan mudah. Salah satu media pembelajaran tersebut ialah Board Game. Board Game memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis game lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, serta mendapat edukasi yang ada di dalam komponen permainan tersebut. Perancangan Board game mengenai manfaat buah-buahan ini diharapkan mampu memberi edukasi yang dapat meningkatkan kesadaran anak-anak mengenai pentingnya mengkonsumsi buah-buahan agar terhindar dari masalah gizi.

Kata Kunci: Boardgame, buah-buahan, edukasi anak.

PENDAHULUAN

Anak SD atau anak sekolah dasar merupakan salah satu kelompok yang rawan mengenai masalah gizi (Hapsari, 2011). Anak sekolah dasar merupakan kelompok usia rawan yang perlu mendapatkan perhatian khusus bagi keluarga, karena pada usia ini anak sedang mengalami pertumbuhan pesat (growth spurt). Defisiensi gizi pada periode ini dapat menyebabkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak (Arisman, 2008). Kemenkes RI masih giat dalam upaya penanggulangan masalah kesehatan anak SD di Indonesia. Salah satu masalah utamanya yaitu kurangnya konsumsi buah (Qalbinur Nawawi, 2013).

Anak-anak biasanya kurang menyukai buah dan lebih menyukai makanan cepat saji. Hal ini dapat dikarenakan orang tua kurang terampil dalam penyajian

makanan, terutama buah-buahan. Demi kepraktisan, makanan yang tersaji cenderung sama dan jenisnya tidak bervariasi. Perilaku ini bisa timbul karena orang tua sering pilih-pilih makanan atau makan sambil nonton TV. Perilaku makan itu akan ditiru oleh anak (Rostinah, 2022). Padahal, peran dan dukungan dari orang tua mutlak diperlukan untuk menjamin ketersediaan buah-buahan di rumah dalam meningkatkan pengetahuan serta motivasi anak dalam mengkonsumsi buah (Bestari & Pramono, 2014).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis ingin memberikan edukasi mengenai manfaat buah-buahan pada anak-anak yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang manfaat buah yang begitu penting bagi tubuh dan sangat diperlukan oleh tubuh. Sehingga, jika sebelumnya orangtua mereka tidak telaten dalam menyediakan buah-buahan dirumah, dengan pemberian edukasi ini melalui anak-anak diharapkan anak-anak tersebut bijak dalam pemilihan makanan yang akan mereka makan dan meminta pada orangtua untuk memenuhi kebutuhan mereka akan buah-buahan. Edukasi dengan menggunakan media permainan di anggap cukup efektif untuk di terapkan, karena permainan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari seorang anak. Contoh permainan itu sendiri seperti Gamebot, Game Android, dan Board Game.

Board Game merupakan sebuah permainan yang dilakukan di atas papan. Permainan ini dimainkan lebih dari satu orang dalam satu tempat dan papan yang sama. Board game ini utamanya melibatkan movingmaker (penanda bergerak) yang bergerak mengikuti alur dalam papan permainan tersebut. Board Game merupakan suatu permainan non-elektronik yang memakai board atau papan sebagai komponen utamanya, di samping komponen lainnya seperti kartu, pion dan lain sebagainya (Dede Jordi, 2017). Board Game dipilih sebagai media utama permainan edukatif karna Board Game memiliki beberapa kelebihan yang tidak ada pada jenis game lainnya seperti aturan pada permainan yang membuat anak belajar menaati aturan yang ada dan belajar kedisiplinan, memicu interaksi sosial antar pemain, serta mendapat edukasi yang ada di dalam komponen permainan tersebut.

PROSES PERANCANGAN

1. *Brainstorming*, adalah proses pencarian gagasan, ide, tema, dan topik apa yang perlu diangkat sehingga perlu dicari solusinya. Setelah mendapatkan ide, yaitu *game* bertema buah-buahan, selanjutnya pengkarya melakukan riset tentang topik tersebut. Media utama yang digunakan adalah *Board Game* dan media pendukung dalam mempromosikan *Board Game* GACEPA adalah *banner*, panduan bermain, *totebag*, gantungan kunci, label nama, dan *mug*.
2. Sketsa, adalah proses dimana setelah mendapatkan ide, pengkarya menentukan bentuk setiap komponen-komponen dalam *Board Game* serta untuk memudahkan saat proses digitalisasi.
3. Digitalisasi dan *coloring*, adalah proses lanjutan setelah sketsa selesai dibuat. Digitalisasi dan *coloring* ini menggunakan *Adobe Illustrator*.
4. Selanjutnya ialah Proses cetak komponen-komponen pada *Board Game* seperti kartu permainan, pion/bidak, ilustrasi permainan, miniatur buah-buahan, *packaging*, serta panduan permainan.

5. Dan yang terakhir yaitu pembuatan papan permainan. Pembuatan papan permainan menggunakan bahan kayu yang dibentuk persegi. Dengan sisi atas sebagai tempat untuk menjalankan permainan dan sisi bawah sebagai tempat tempat penyimpanan komponen-komponen *Board Game*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Karya

Implementasi karya bertujuan untuk melihat seberapa tertarik anak-anak serta untuk mengetahui apakah *Board Game* ini mampu memberi edukasi secara tepat kepada anak-anak tersebut sebagaimana dengan tujuan dibuatnya *Board Game* ini. Implementasi dilakukan kepada anak-anak yang berada di Jalan Abdul Sani Muthalib, Kelurahan Terjun, Kecamatan Medan Marelan.



Gambar 1. Implementasi Karya
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

2. Dokumentasi Pameran Skripsi Karya

Pada tahap ini, pengkarya telah melakukan pameran skripsi karya di Universitas Potensi Utama pada tanggal 2 & 3 agustus 2023 untuk mengetahui pendapat masyarakat dan melakukan pengukuran ketercapaian karya *Board Game* sebagai media edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun dalam bentuk kuesioner. Adapun dokumentasi pameran skripsi karya yang telah dilakukan oleh pengkarya, dilampirkan sebagai berikut:

- a. Pengkarya sedang menjelaskan mengenai *Board Game* GACEPA kepada siswa yang berasal dari sekolah SMK BBC.



Gambar 2. Siswa SMK BBC Sedang Bertanya Mengenai *Board Game*
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

- b. Pengkarya sedang menjelaskan tata cara bermain serta pembuatan *Board Game* GACEPA kepada dosen Universitas Potensi Utama.



Gambar 3. Dosen Sedang Bertanya Mengenai *Board Game* (Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

- c. Pengkarya sedang menjelaskan mengenai *Board Game* serta menjelaskan bagaimana cara memainkannya kepada pengunjung.



Gambar 4. Pengunjung Sedang Bertanya Serta Memainkan *Board Game*
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

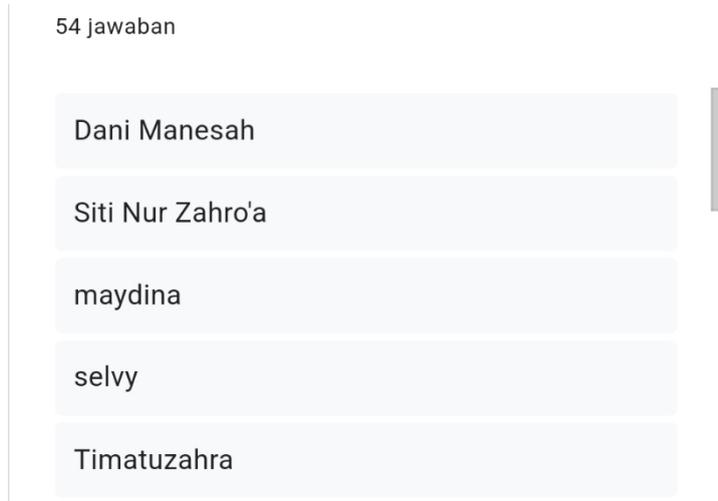
3. Kuesioner

Kuesioner karya dibutuhkan untuk meninjau keberhasilan karya yang telah dibuat. Dalam hal ini kuesioner di bagikan melalui 2 tahap, yaitu melalui *barcode* untuk para pengunjung saat diadakannya pameran skripsi yang berlangsung di Universitas Potensi Utama dan dibagikan untuk para anak-anak sekolah dasar menggunakan lembar kuesioner. Berikut pernyataan yang di lampirkan:

a. Kuesioner yang diisi oleh pengunjung pameran

Pada tahap ini, pengkarya membagikan kuesioner dengan cara meletakkan *barcode* di *stand* pada saat pameran. Terdapat sebanyak 54 responden yang telah mengisi kuesioner mengenai perancangan *Board Game* edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun. Setelah mengumpulkan kuesioner, dapat di simpulkan :

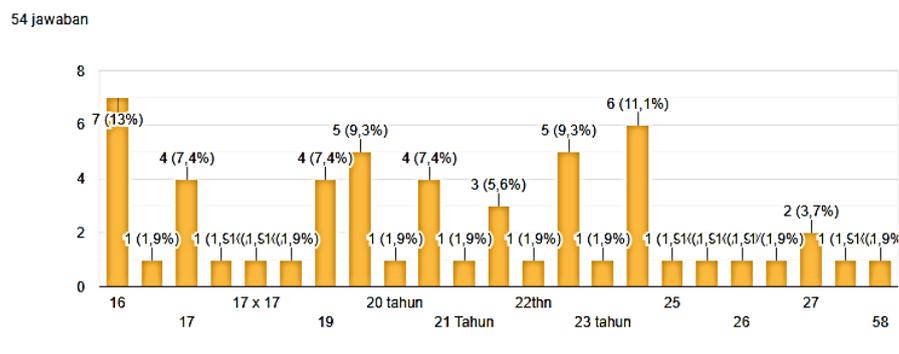
1. Nama responden :



Gambar 5. Nama Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Terdapat 54 jumlah responden yang telah mengisi kuesioner perancangan *Board Game* edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun, pada saat pameran berlangsung.

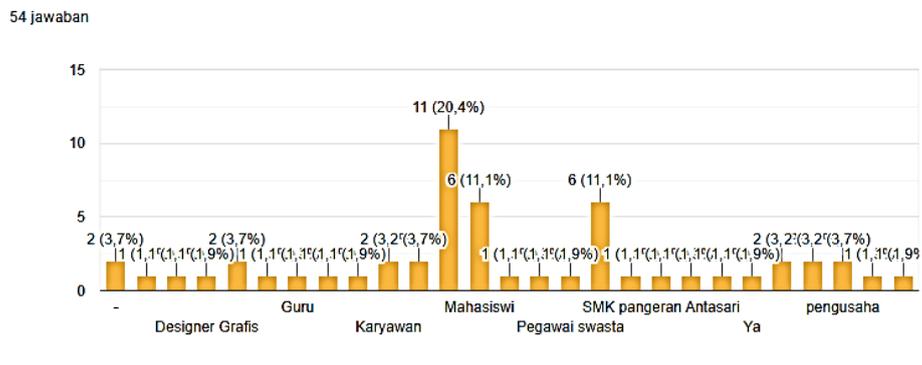
2. Umur responden :



Gambar 6. Umur Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Menurut data di atas, dapat disimpulkan bahwa para responden lebih banyak berusia 16 tahun, 19 tahun, 23 tahun, dan 24 tahun.

3. Pekerjaan responden :

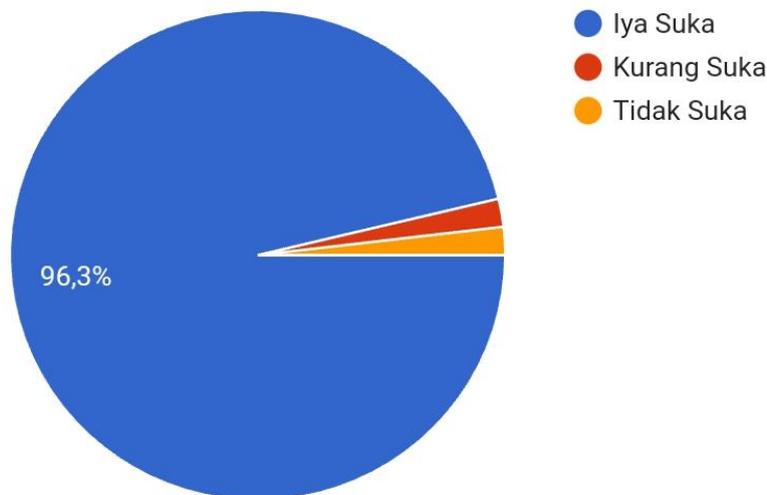


Gambar 7. Pekerjaan Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa para responden rata-rata berprofesi sebagai mahasiswa/mahasiswi dan anak sekolah menengah atas.

4. Apakah kamu suka mengkonsumsi buah-buahan ?

54 jawaban

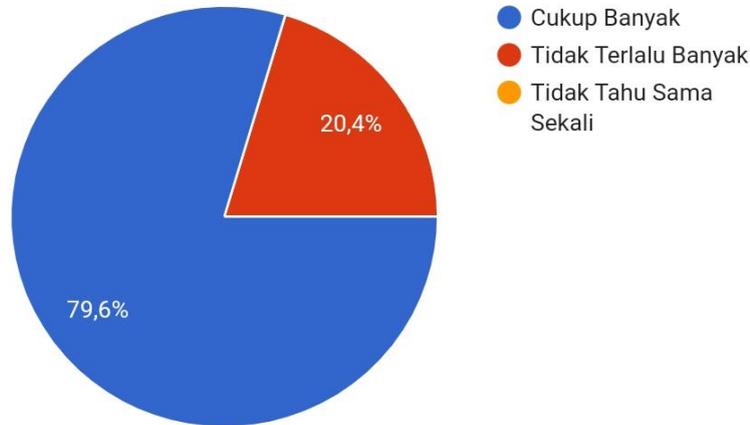


Gambar 8. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 96,3 % responden yang menjawab suka, 1,85 % menjawab kurang suka, dan 1,85 % menjawab tidak suka untuk mengkonsumsi buah-buahan.

5. Seberapa banyak manfaat buah-buahan yang kamu ketahui ?

54 jawaban

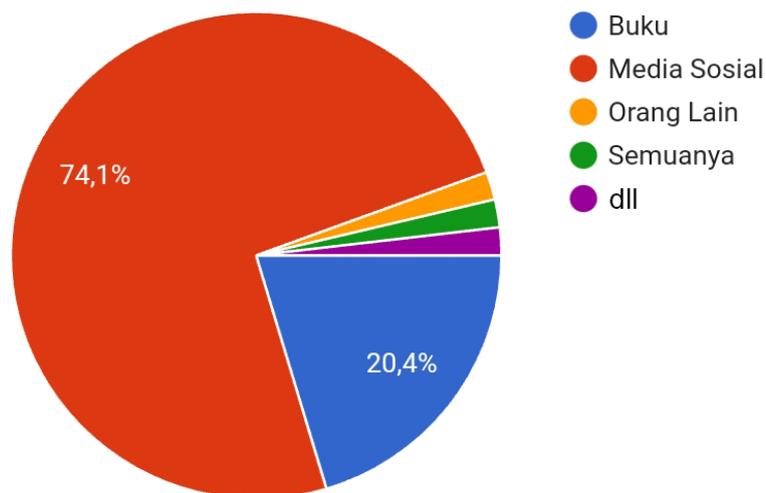


Gambar 9. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 79,6 % responden yang menjawab cukup banyak dan 20,4 % menjawab tidak terlalu banyak untuk manfaat buah-buahan yang diketahui.

6. Darimana kamu mengetahui manfaat buah-buahan tersebut ?

54 jawaban



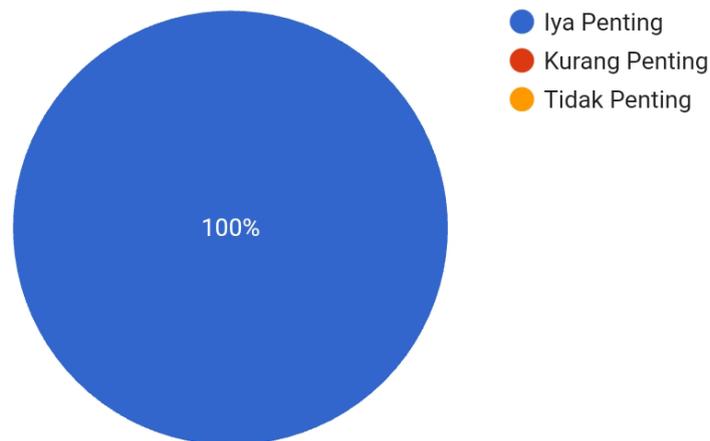
Gambar 10. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 74,1 % responden yang menjawab media sosial, 20,4 % yang menjawab buku, 2,75 % yang menjawab

orang lain, dan 2,75 % yang menjawab dan lain-lain untuk mengetahui dari mana manfaat buah-buahan yang diketahui.

7. Apakah menurutmu buah-buahan penting bagi tubuh ?

54 jawaban

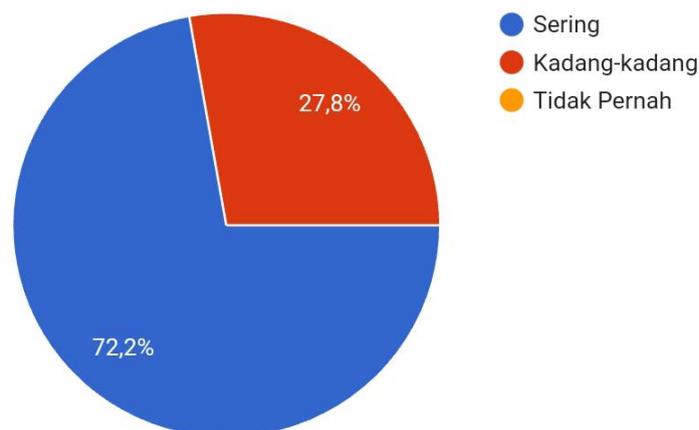


Gambar 11. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 100 % responden yang menjawab penting mengenai manfaat buah-buahan bagi tubuh.

8. Apakah kamu sering mengonsumsi buah-buahan ?

54 jawaban

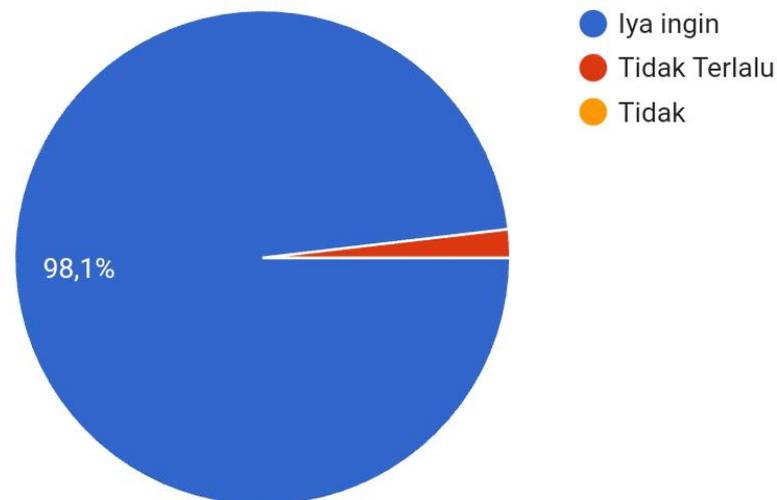


Gambar 12. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 72,2 % responden yang menjawab sering dan 27,8 % menjawab kadang-kadang untuk seberapa sering mengonsumsi buah-buahan.

9. Apakah kamu ingin mengetahui beberapa manfaat buah-buahan ?

54 jawaban

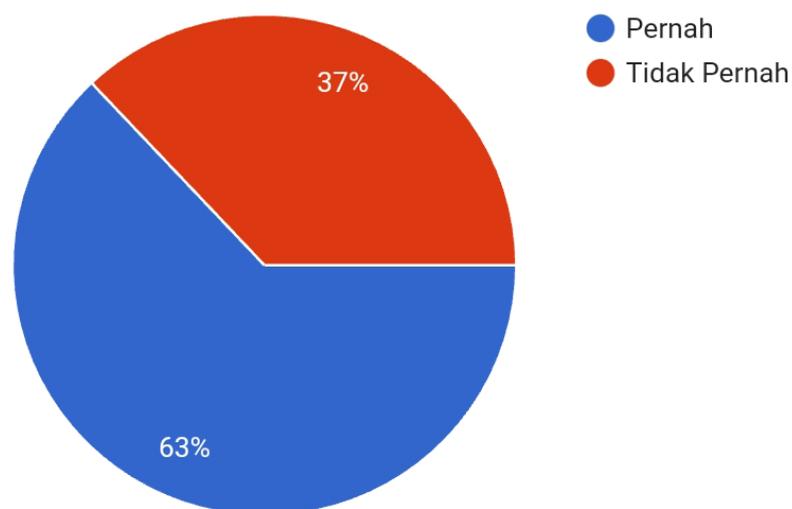


Gambar 13. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 98,1 % responden yang menjawab ingin dan 1,9 % menjawab tidak terlalu untuk mengetahui manfaat buah-buahan.

10. Apakah sebelumnya kamu pernah memainkan *Board Game* ?

54 jawaban

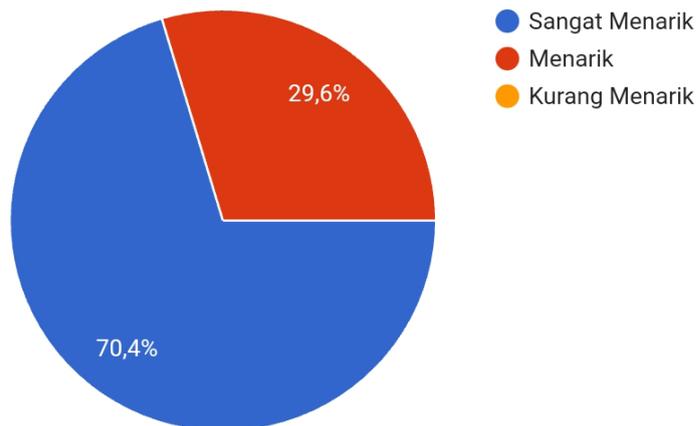


Gambar 14. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 63 % responden yang menjawab pernah dan 37 % menjawab tidak pernah untuk pengalaman bermain *Board Game*.

11. Apakah menurutmu *Board Game* GACEPA menarik untuk dimainkan ?

54 jawaban

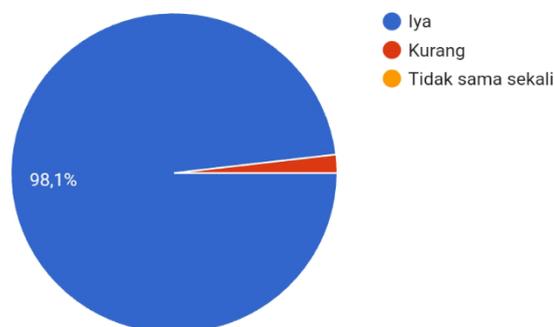


Gambar 15. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 70,4 % responden yang menjawab sangat menarik dan 29,6 % menjawab menarik mengenai *Board Game* GACEPA.

12. Apakah menurutmu *Board Game* GACEPA memberikan edukasi yang berguna tentang manfaat beberapa buah-buahan ?

54 jawaban

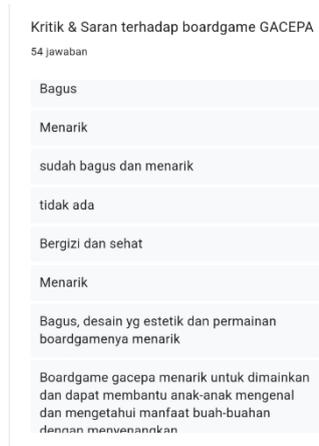


Gambar 16. Jawaban Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, diketahui bahwa terdapat 98,1 % responden yang menjawab iya dan 1,9 % menjawab kurang mengenai apakah *Board Game*

GACEPA memberikan edukasi yang berguna mengenai manfaat buah-buahan.

13. Kritik & saran



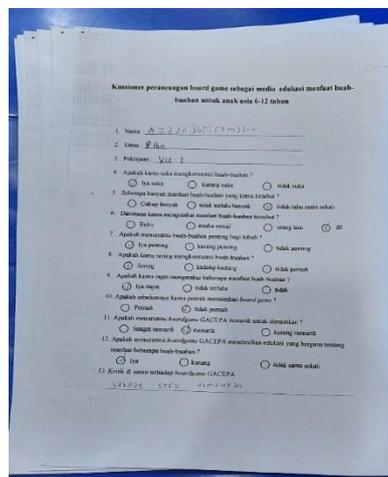
Gambar 17. Kritik dan Saran
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Menurut data di atas mengenai kritik dan saran terhadap karya, rata-rata para responden berpendapat bahwa *Board Game* GACEPA bagus, menarik, dan memberi manfaat mengenai buah-buahan.

Kuesioner yang diberikan kepada pengunjung pameran memperoleh respon yang baik, hal ini disimpulkan bahwa banyak pengunjung yang menyukai buah-buahan, sering mengkonsumsi buah-buahan namun belum banyak tau mengenai manfaat buah-buahan tetapi mereka ingin mengetahui manfaat buah-buahan tersebut. Melalui kuesioner, dapat disimpulkan bahwa pengunjung menyukai *Board Game* GACEPA dan berpendapat bahwa *Board Game* GACEPA bisa mengedukasi mengenai manfaat buah-buahan.

b. Kuesioner yang diisi oleh anak-anak di Jalan Abdul Sani Muthalib

Pada tahap ini, pengkarya membagikan lembar kuesioner untuk diisi oleh anak-anak.



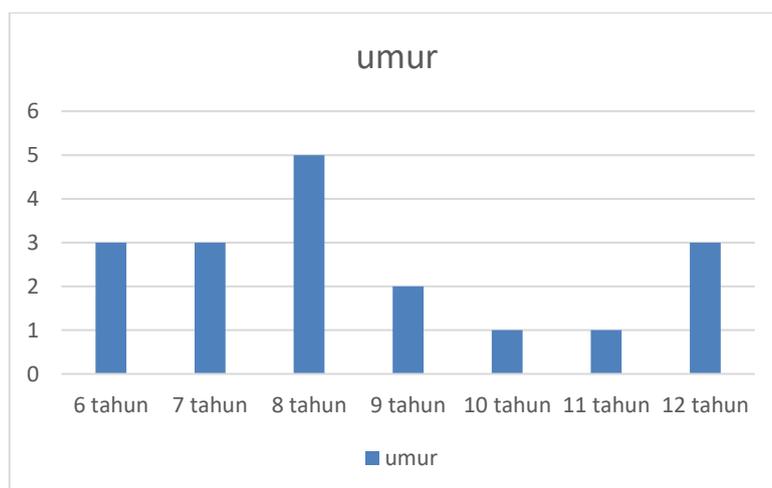
Gambar 18. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Terdapat sebanyak 19 responden yang telah mengisi kuesioner mengenai perancangan *Board Game* edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun. Pemberian kuesioner dilakukan sebanyak 2 tahap, tahap pertama pada saat pertama kali anak-anak memainkan *Board Game*, dan tahap kedua ketika anak-anak telah memainkan *boardgame* selama seminggu. Setelah mengumpulkan kuesioner, dapat di simpulkan:

1. Nama responden:

- Azan Juri Ramadhan
- Deli
- Ramadhania
- Rayhan Maulana
- Baihaqi Al-Hafiz
- Azka
- Akila Rahma
- Virzania Ananda Putri
- Muhammad Ananda
- Zaki
- Nasuha Tambusay
- Riki Putra Arifin
- Alfasiha Maharani
- El Shirazy
- Arafah
- Hafis
- Rafa Aditya
- Nur Syakila
- Azzam Al-Ayyash

2. Umur responden:

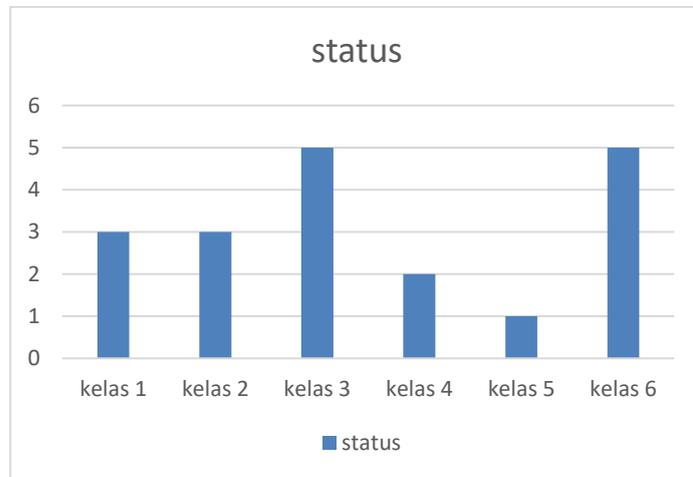


Gambar 19. Umur Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Berdasarkan data di atas, responden anak-anak berusia 6 tahun, 7

tahun, 8 tahun, 9 tahun, 10 tahun, 11 tahun, dan 12 tahun.

3. Status responden:



Gambar 20. Status Responden
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Berdasarkan data di atas, responden anak-anak terdiri dari kelas 1, kelas 2, kelas 3, kelas 4, kelas 5, dan kelas 6.

4. Apakah kamu suka mengonsumsi buah-buahan?



Gambar 21. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Menurut diagram di atas, pada tahap pertama terdapat 47% anak-anak yang menyukai buah-buahan dan 53% anak-anak yang kurang suka buah-buahan. pada tahap kedua, terdapat 95% anak-anak yang menyukai buah-buahan dan 5 % anak-anak yang kurang menyukai buah-buahan. maka, jumlah anak-anak yang menyukai buah-buahan naik 48%.

5. Seberapa banyak manfaat buah-buahan yang kamu ketahui?

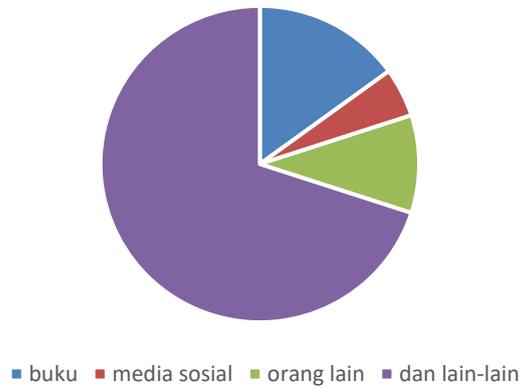


Gambar 22. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

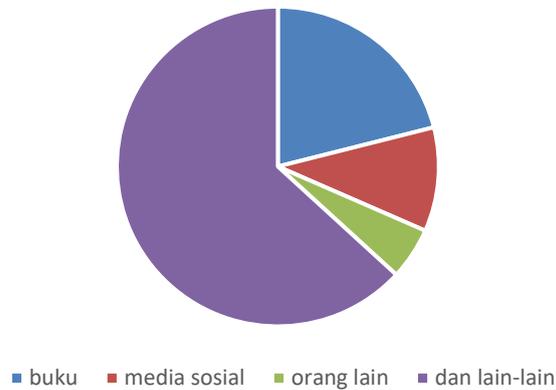
Menurut diagram di atas, pada tahap pertama terdapat 5% anak-anak yang cukup banyak tau manfaat buah-buahan, 16% tidak terlalu banyak, dan 79% tidak tahu sama sekali. Pada tahap kedua, sebanyak 89% anak-anak yang cukup banyak mengetahui manfaat buah-buahan dan 11% tidak terlalu banyak mengetahui buah-buahan.

6. Darimana kamu mengetahui manfaat buah-buahan tersebut?

diagram



diagram

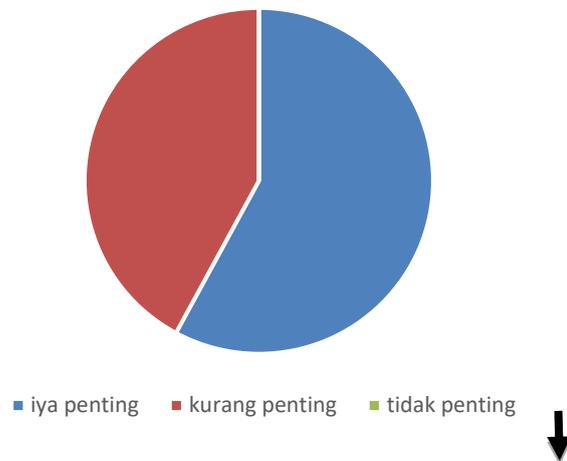


Gambar 23. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

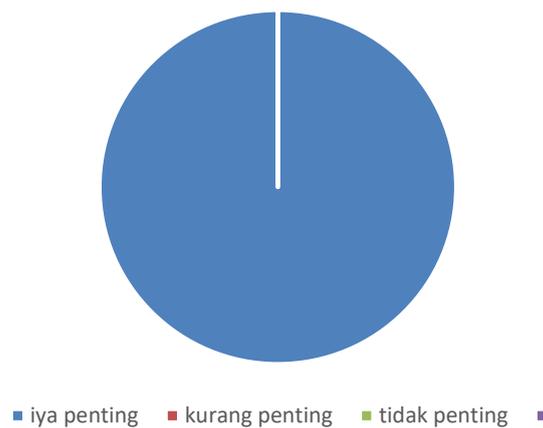
Menurut data diatas, pada tahap pertama terdapat 42 % anak-anak yang mengetahui manfaat buah-buahan melalui buku, 14 % melalui media sosial, 28 % melalui orang lain, dan 17 % dari lain-lain. Pada tahap kedua, sebanyak 21 % anak-anak mengetahui manfaat buah dari buku, 11 % dari media sosial, 5 % dari orang lain, dan 63 % dan lain-lain.

7. Apakah menurutmu buah-buahan penting bagi tubuh?

diagram



diagram



Gambar 24. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Menurut data diatas, pada tahap pertama terdapat 58% anak-anak menganggap bahwa buah itu penting dan 42% menganggap buah kurang penting. Pada tahap kedua, terdapat 100% berpendapat bahwa buah-buahan penting untuk tubuh.

8. Apakah kamu sering mengonsumsi buah-buahan ?

diagram



diagram

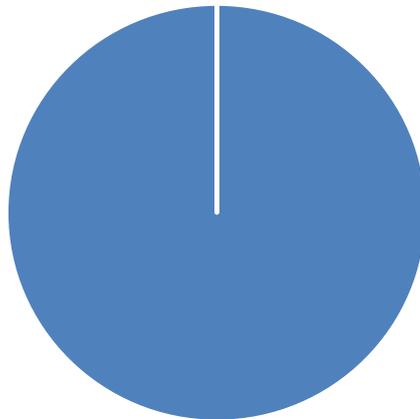


Gambar 25. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, pada tahap pertama terdapat 21 % anak-anak sering mengonsumsi buah-buahan dan 79 % jarang mengonsumsi buah-buahan. pada tahap kedua, sebanyak 89 % anak-anak sering mengonsumsi buah-buahan dan 11 % jarang mengonsumsi buah-buahan.

9. Apakah kamu ingin mengetahui beberapa manfaat buah-buahan ?

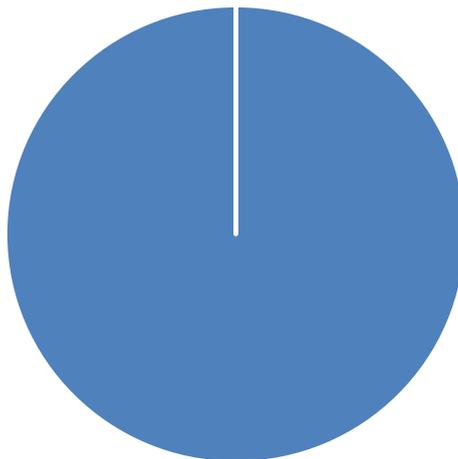
diagram



■ iya ingin ■ tidak terlalu ■ tidak ingin



diagram



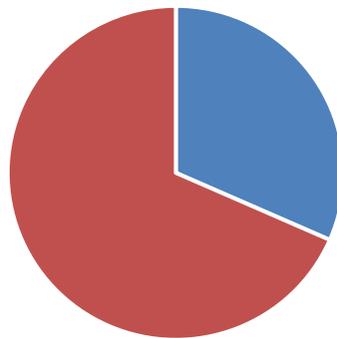
■ iya ingin ■ tidak terlalu ■ tidak terlalu

Gambar 26. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data di atas, pada tahap pertama maupun tahap kedua, sebanyak 100 % anak-anak ingin tahu mengenai manfaat buah-buahan.

10. Apakah sebelumnya kamu pernah memainkan *Board Game* ?

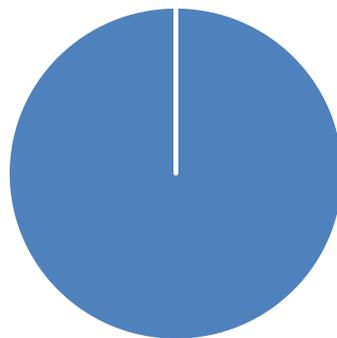
diagram



■ pernah ■ tidak pernah ■ ■



diagram



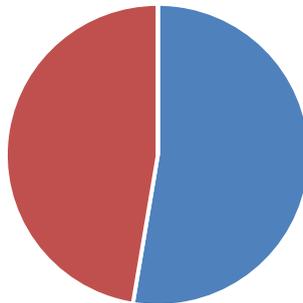
■ pernah ■ tidak pernah ■ ■

Gambar 27. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, pada tahap pertama terdapat 29 % anak-anak yang pernah memainkan *Board Game* dan 71 % tidak pernah bermain *Board Game*. Pada tahap kedua, sebanyak 100 % anak-anak pernah bermain *Board Game*.

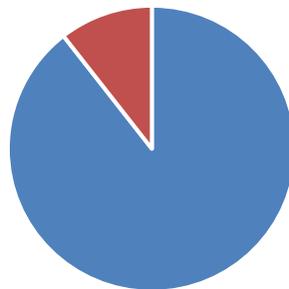
11. Apakah menurutmu *Board Game* GACEPA menarik untuk dimainkan ?

diagram



■ sangat menarik ■ menarik ■ kurang menarik ■

diagram



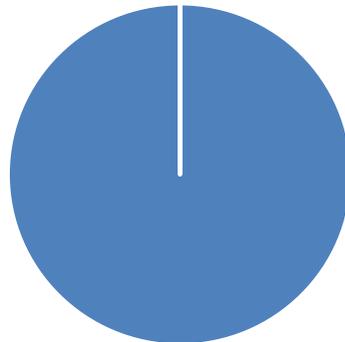
■ sangat menarik ■ menarik ■ kurang menarik

Gambar 28. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, pada tahap pertama terdapat 53 % anak-anak berpendapat bahwa GACEPA sangat menarik dan 47 % menarik. Pada tahap kedua, terdapat sebanyak 89 % anak-anak berpendapat bahwa *Board Game* GACEPA sangat menarik dan 11 % berpendapat bahwa *Board Game* GACEPA menarik.

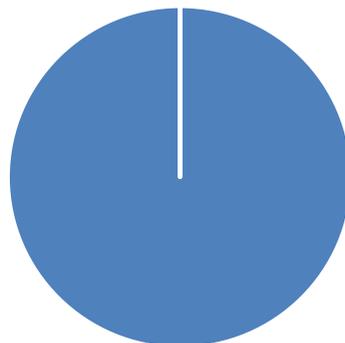
12. Apakah menurutmu *Board Game* GACEPA memberikan edukasi yang berguna tentang manfaat beberapa buah-buahan ?

diagram



■ iya ■ kurang ■ tidak sama sekali

diagram



■ iya ■ kurang ■ tidak sama sekali

Gambar 29. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dari data diatas, disimpulkan bahwa pada tahap pertama maupun kedua, anak-anak setuju bahwa *Board Game* GACEPA memberikan edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada mereka.

13. Kritik & Saran

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

Sangat menarik untuk dimainkan

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

Sangat seru untuk bermain

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

* SANGAT BAIK

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

Sangat Baik

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

Lebih banyak dibuat pemainnya (lebih dari 4)

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

saya sangat senang bermain GACEPA

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

Pionnya dibuat lebih besar supaya lebih mudah dipergar

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

sangat menarik untuk dimainkan

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

banyak memberikan ilmu tentang buah

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA dibuat lebih banyak perolehan

dibuat lebih banyak perolehan

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

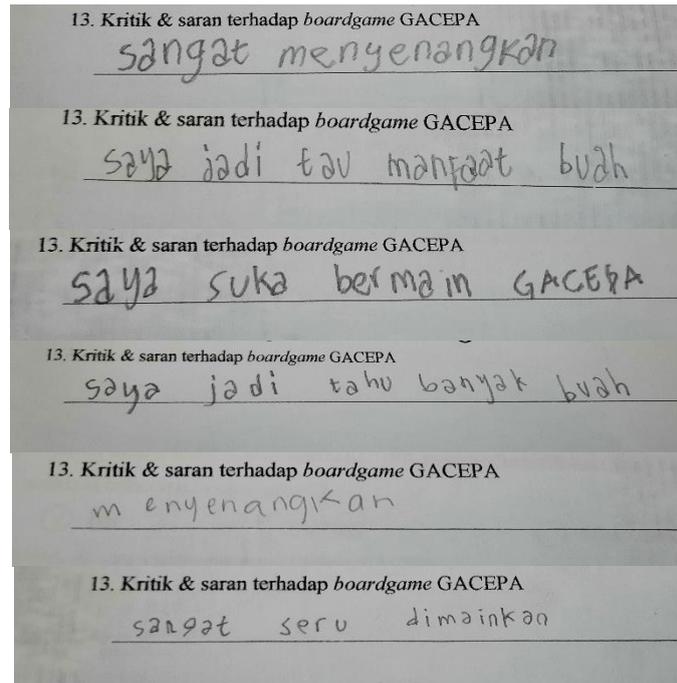
Di buat lebih luas ukurannya

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

saya sudah memainkan GACEPA

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

saya sangat senang



Gambar 30. Kumpulan Kritik dan Saran Oleh Anak-Anak
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Melalui lembar kuesioner yang diberikan kepada anak-anak, mereka berpendapat bahwa Board Game GACEPA menarik, menyenangkan, dan memberi pengetahuan mengenai manfaat buah-buahan.

Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada responden anak-anak, dapat disimpulkan bahwa sudah banyak anak-anak yang menyukai buah-buahan dan mereka sudah mengetahui manfaat buah-buahan. kemudian, sebagian besar dari mereka sudah sering mengonsumsi buah. Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menyukai *Board Game* GACEPA dan tertarik untuk memainkannya.

KESIMPULAN

Pemberian edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak usia 6-12 tahun salah satunya yaitu melalui permainan. Permainan dipilih karna anak-anak sekolah dasar lebih suka bermain sambil belajar daripada hanya belajar teori saja. Permainan yang diciptakan oleh pengkarya yaitu sebuah Board Game bernama GACEPA yang berisi manfaat buah-buahan.

Perancangan Board Game GACEPA ini meliputi pembuatan papan permainan, ilustrasi permainan, kartu permainan, miniatur buah-buahan, pion/bidak permainan, packaging, logo, serta panduan permainan. Board Game GACEPA ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran anak-anak akan pentingnya mengonsumsi buah-buahan dan mengetahui apa saja manfaat-manfaat yang terkandung di dalam buah tersebut. Semakin sering anak-anak tersebut bermain Board Game ini, semakin sering mereka membaca manfaat-manfaat pada buah, maka mereka akan mampu untuk

mengingat apa saja manfaat-manfaat pada buah-buahan tersebut. Selain itu, GACEPA dimainkan oleh 4 orang dimana anak-anak dilatih untuk berinteraksi serta berkomunikasi yang baik kepada orang lain.

Setelah penelitian melalui kuesioner yang diberikan kepada anak-anak sekolah dasar, penulis dapat menyimpulkan bahwa mereka kurang tau mengenai manfaat buah-buahan namun ingin mengetahui manfaat buah-buahan tersebut. Mereka berpendapat bahwa Board Game GACEPA sangat menarik serta seru untuk dimainkan dan juga memberi edukasi kepada mereka mengenai manfaat buah-buahan.

Penulis juga memberikan kuesioner kepada masyarakat yang berumur berkisar 16 tahun ke atas untuk mencari tahu apakah menurut mereka Board Game GACEPA sudah cukup baik dalam memberikan edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak sekolah dasar. Penulis mendapat respon positif bahwasannya menurut mereka, Board Game GACEPA bagus untuk dimainkan dan mampu memberi edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada anak-anak dan bisa juga memberi edukasi kepada orang dewasa yang juga belum mengetahui banyak mengenai manfaat buah-buahan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Henry M. Sitorus, S.E., Samuel. 2013. Cerdas Dengan Game. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nugroho, Sarwo. 2015. Manajemen Warna Dan Desain. Andi.
- Rustan, Surianto. 2009. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. 2013. Mendesain Logo. Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
- Yoyok, Rahayu B. 2021. Buah Khas Indonesia (Fakta, Manfaat, Dongeng). Azhar Publisher.

JURNAL :

- Anggraeni, A,S. (2016). Correlation between Consumption Pattern of Fruit and Vegetables with Risk of Obesity in Scholl-Age Children.
- Arisman. (2008). Global Nutrition Report. Account and Accountability to Accelerate The World's Progress on Nutrition. International Food Policy Research Institut.
- Bestari, G,S. & Pramono, A. (2014). Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Perubahan Konsumsi Buah dan Sayur Anak Di PAUD Cemara Semarang.
- Billiam Wijaya, Obed Bima Wicandra, Asthararianty. 2017. Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun.
- Dede, Jordi. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli
-

Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun.

Hapsari I.A., Putu YA, Luh SA. (2011). Gambaran Status Gizi Siswa SD Negeri 3 Peliatan Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar.

Riska Haruna, Wahyuni Eka Sari, dan Nisa Rizqiya Fadhlina. (2019). Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah Buahan Menggunakan Adobe Flash.

Rostinah, Nelly. (2022) Pengaruh Peran Orang Tua dan Aksesibilitas Buah dan Sayuran terhadap Rendahnya Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Pra Sekolah di Kota Bima Nusa Tenggara Barat.

INTERNET :

Galeri FDSK. 2021. Board Game Edukatif Tentang Manfaat Buah Untuk Usia Dini. <http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/board-game-edukatif-tentang-manfaat-buah-untuk-anak-usia-7-9-tahun/>. (Diakses pada tanggal 24 Maret 2022).

Hildaikka. 2022. Permainan Halli Galli. <https://www.hildaikka.com/2022/10/rekomendasi-board-game-untuk-anak-1.html>. (Diakses pada tanggal 18 Juli 2023) .

OKEZONE. 2013. Tiga Masalah Kesehatan Anak Usia Sekolah Di Indonesia. <https://health.okezone.com/read/2013/12/05/482/907644/tiga-masalah-kesehatan-anak-usia-sekolah-di-indonesia>. (Diakses pada tanggal 10 mei 2022).

PLAYDAY.id. Board Game Anak Sholeh. 2019. <https://www.playday.id/blog/120-review-board-game-anak-sholeh>. (diakses pada tanggal 18 juli 2023).