

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Deskripsi Karya

IV.1.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan skripsi karya ini adalah *Board Game* yang diharapkan menjadi permainan yang menyenangkan sekaligus dapat memberikan edukasi mengenai manfaat buah-buahan kepada target utamanya, yaitu anak-anak usia 6-12 tahun.

Komponen-komponen pelengkap *Board Game* sebagai media edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun yaitu :

1. Papan Permainan & Ilustrasi Permainan



Gambar IV.1. Papan Permainan & Ilustrasi Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Papan permainan terbuat dari kayu dengan ukuran 40 cm x 40 cm x 6 cm, dan ilustrasi permainan terbuat dari kertas *sticker* dengan ukuran 38 cm x 38 cm yang kemudian ditempel pada permukaan papan permainan.

2. Pion/Bidak



Gambar IV.2. Pion/Bidak

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Pion/Bidak pada permainan dibuat berukuran 2 cm x 2 cm menggunakan teknik *3D printing* dengan bahan *resin*. Setelah dicetak, pion/bidak kemudian dicat menggunakan cat akrilik.

3. Dadu



Gambar IV.3. Dadu

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dadu pada permainan menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 1,5 cm x 1,5 cm.

4. Miniatur Buah



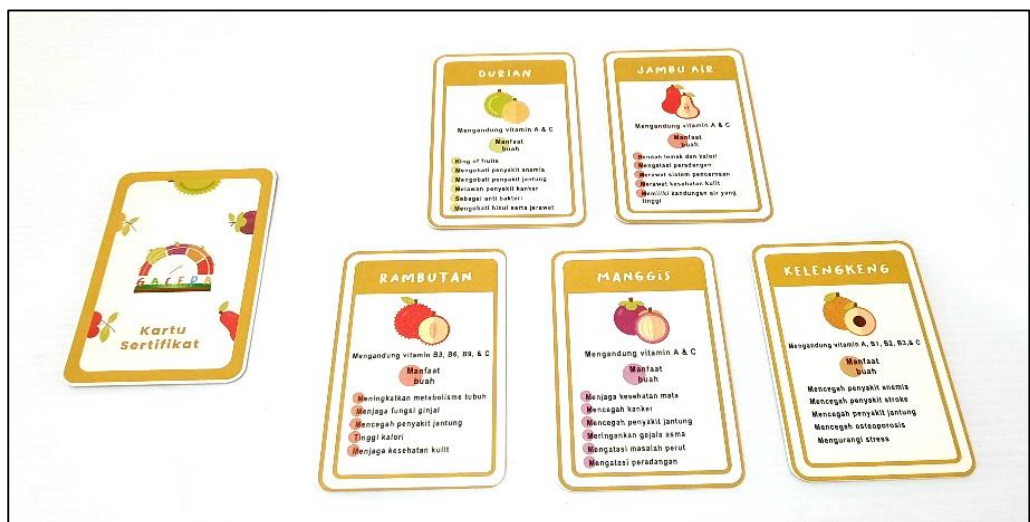
Gambar IV.4. Miniatur Buah-Buahan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Miniatur buah-buahan pada permainan dibuat dengan diameter 2 cm menggunakan teknik *3D printing* dengan bahan *resin*. Setelah dicetak, miniatur buah kemudian dicat menggunakan cat akrilik.

5. Kartu Permainan





Gambar IV.5. Kartu Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Kartu pada permainan terdiri dari 3 jenis, yaitu kartu tantangan, kartu jebakan, dan kartu sertifikat. Kartu terbuat dari bahan *art carton* 310 *gsm* dengan ukuran 9 *cm* x 6 *cm*.

Adapun warna-warna yang digunakan dalam perancangan *Board Game* sebagai media edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun, yaitu :

	R : 14 G : 149 B : 73		R : 179 G : 137 B : 47
	R : 210 G : 72 B : 74		R : 126 G : 194 B : 223
	R : 149 G : 108 B : 61		R : 209 G : 185 B : 43
	R : 200 G : 113 B : 161		R : 189 G : 214 B : 75

Gambar IV.6. Pallet Warna

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Dan tipografi yang digunakan dalam perancangan *Board Game* sebagai media edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun, yaitu :

<u>Poppins</u> A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m o p q r s t u v w x y z . , ; : ? ! & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	<u>BAKSO SAPI</u> A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z . , ; : ? ! & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
<u>Arial Rounded MT Bold</u> A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m o p q r s t u v w x y z . , ; : ? ! & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	<u>Myriad Pro</u> A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m o p q r s t u v w x y z . , ; : ? ! & 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Gambar IV.7. Tipografi

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

IV.1.2. Media Pendukung

Adapun media pendukung yang digunakan untuk mendukung penyebaran informasi dari media utama. Beberapa media pendukung tersebut, yaitu :

a. *Packaging*



Gambar IV.8. Packaging Board Game

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Packaging permainan menggunakan bahan kertas stiker dan *carton* 210 *gsm* dengan ukuran 40,5 *cm* x 40,5 *cm* x 9,2 *cm* untuk media *Board Game* dan 9,5 *cm* x 6,5 *cm* x 2 *cm* untuk kartu dengan bahan *carton* 210 *gsm*

b. Logo



Gambar IV.9. Logo Permainan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Logo dibuat menggunakan software Adobe Illustrator CC 2020.

c. Banner

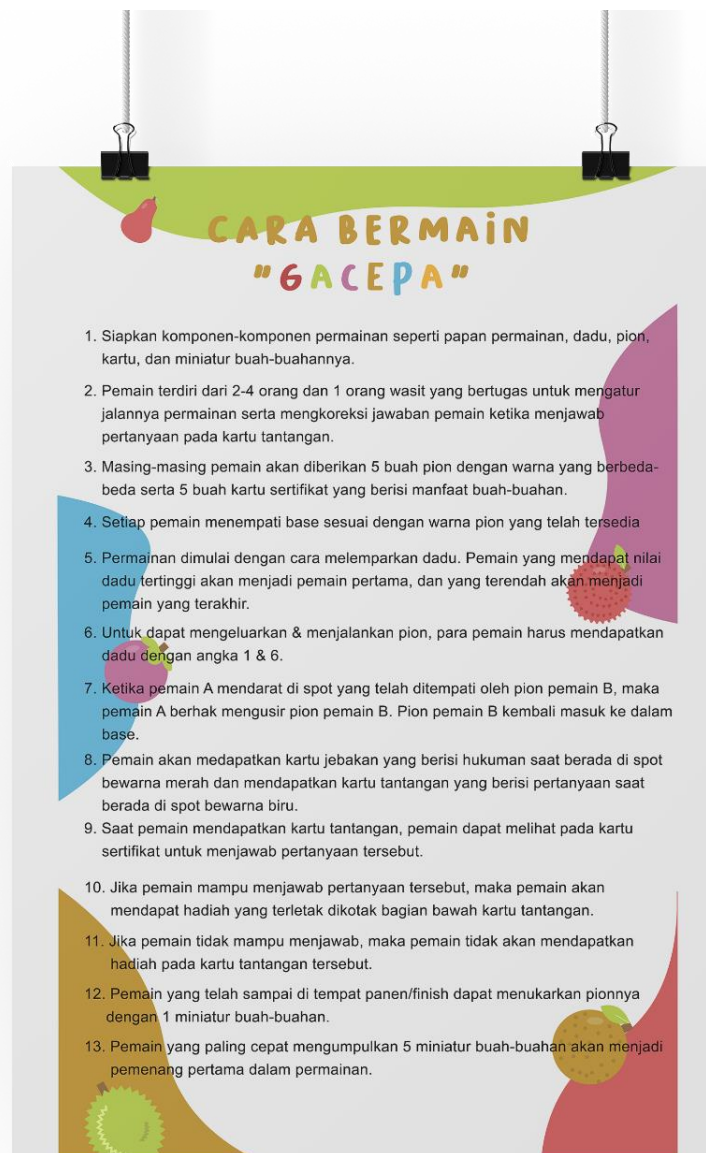


Gambar IV.10. Banner Board Game

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Banner dicetak menggunakan bahan *albatros* dengan ukuran 160 cm x 60 cm.

d. Panduan Permainan





Gambar IV.11. Panduan Permainan
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Panduan permainan dicetak menggunakan kertas tik dengan ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) dan kertas Albatros dengan ukuran 90 cm x 60 cm.

e. *Merchandise*

Merchandise digunakan sebagai media promosi *Board Game GACEPA*.

Terdapat 5 buah *merchandise*, yaitu :

1. Mug



Gambar IV.12. Mug

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Mug digunakan sebagai media pendukung yang dibuat bergambarkan logo GACEPA dengan hiasan buah-buahan di sisi atas dan bawah.

2. Gantungan Kunci



Gambar IV.13. Gantungan Kunci

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Gantungan kunci digunakan sebagai media pendukung yang dibuat bergambarkan ilustrasi buah-buahan serta logo yang digunakan dalam *Board Game* GACEPA. Gantungan kunci dapat digantung pada benda yang digunakan sehari-hari seperti tas, kunci rumah, kunci kendaraan, dan lainnya.

3. Tote Bag



Gambar IV.14. Tote Bag

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Tote Bag digunakan sebagai media pendukung yang dibuat bergambarkan logo GACEPA dengan ilustrasi buah-buahan di sisi atas dan bawah. *Tote Bag* dapat digunakan sehari-hari sebagai wadah untuk membawa barang-barang.

4. Stiker

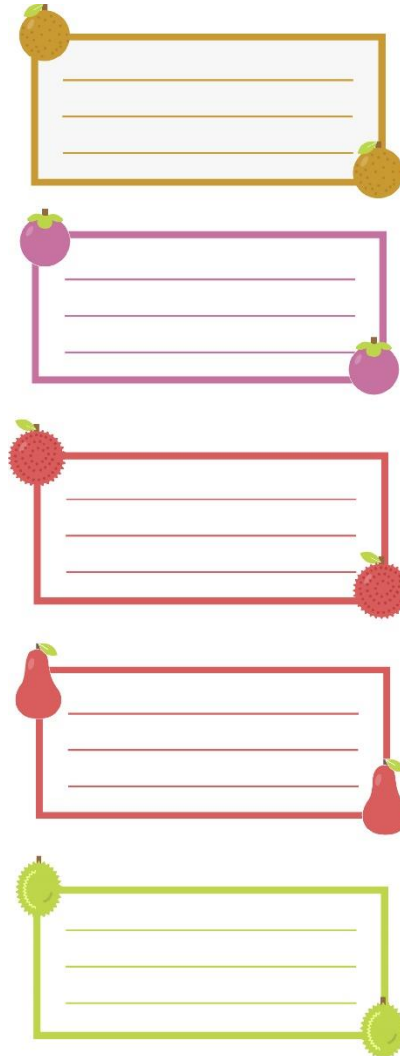


Gambar IV.15. Stiker

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Stiker digunakan sebagai media pendukung yang dibuat bergambarkan ilustrasi buah-buahan yang digunakan dalam *Board Game* GACEPA. Stiker dapat digunakan dengan mudah dan dapat ditempel dimanapun.

5. Label Nama



Gambar IV.16. Label Nama

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Label nama digunakan sebagai media pendukung yang dibuat bergambarkan ilustrasi buah-buahan yang digunakan dalam *Board Game* GACEPA. Label nama dapat digunakan dengan mudah dan dapat ditempel pada buku pelajaran.

IV.1.3. Poster Perancangan



Gambar IV.17. Poster Perancangan

(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

Pada poster proses perancangan ini, memvisualisasikan alur proses pengerjaan *Board Game* dengan penjelasan sebagai berikut :

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*.

Poster perancangan adalah poster yang menjabarkan tentang alur kerja perancangan karya. Berikut keterangan dari poster perancangan, yaitu :

Ukuran : A2 / 42 cm x 59,4 cm

Bahan : *Albatros*

Desain dan ilustrasi	: Proses Perancangan
Tipografi	: <i>Arial Rounded MT Bold</i> dan <i>Myriad Pro</i>
Visualisasi	: <i>Adobe Illustrator CC 2020</i>
Realisasi	: <i>Digital Printing</i>

IV.2. 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 IV.18. 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 IV.19. 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 IV.20. 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 IV.21. Pengunjung Sedang Bertanya Serta Memainkan *Board Game*
(Sumber : Dinda Khairunnisa, 2023)

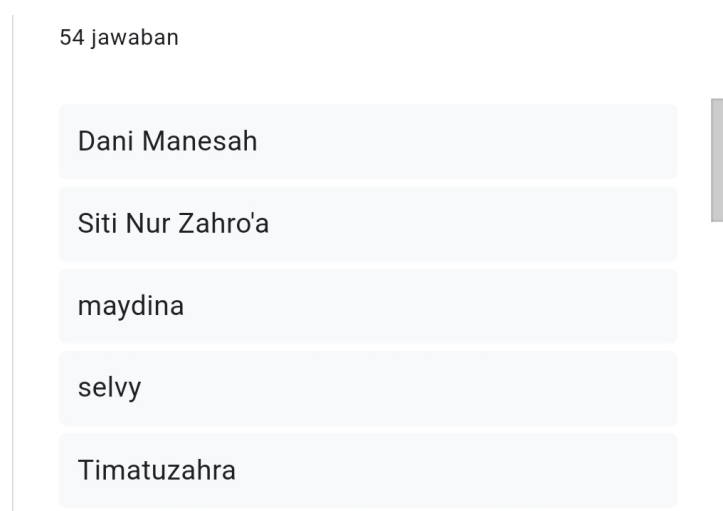
3. Kuesioner

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 :



54 jawaban

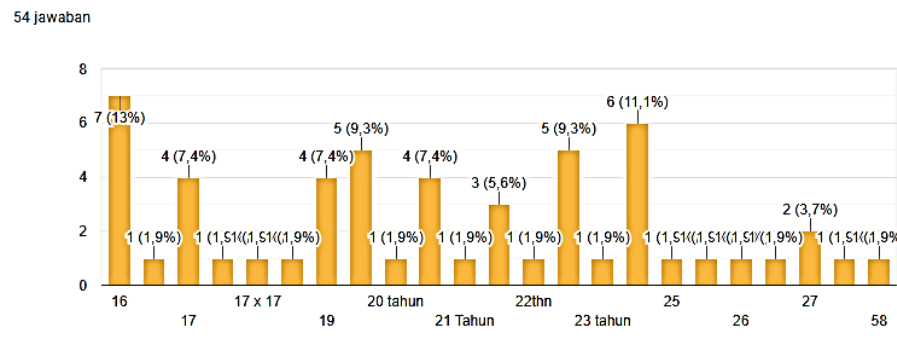
Dani Manesah
Siti Nur Zahro'a
maydina
selvy
Timatuzahra

Gambar IV.22. 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 :

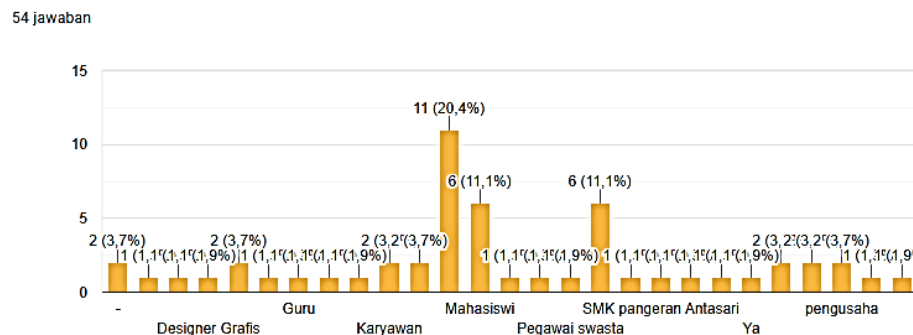


Gambar IV.23. Umur Responden

(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 :



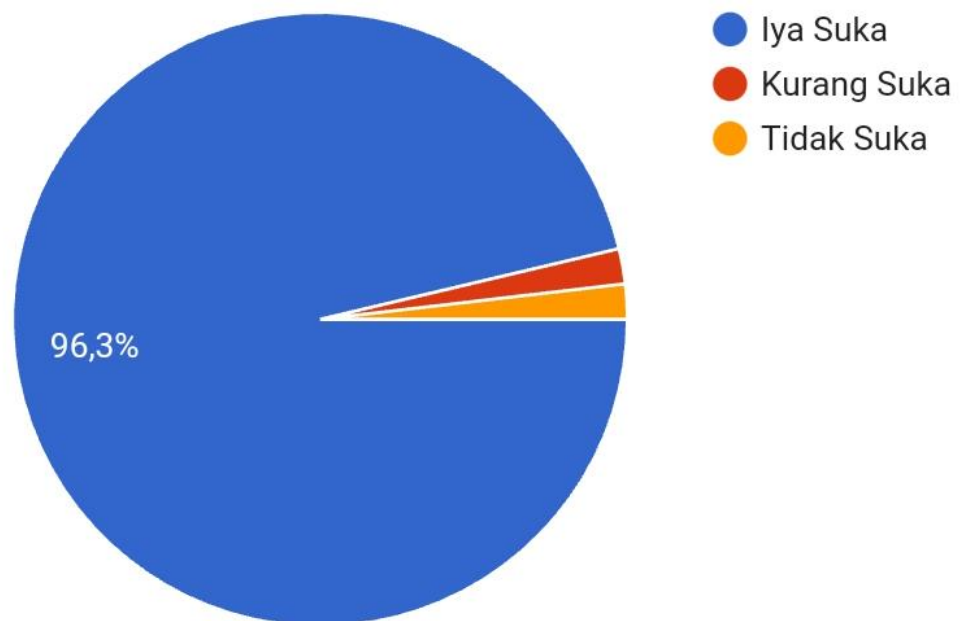
Gambar IV.24. Pekerjaan Responden

(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



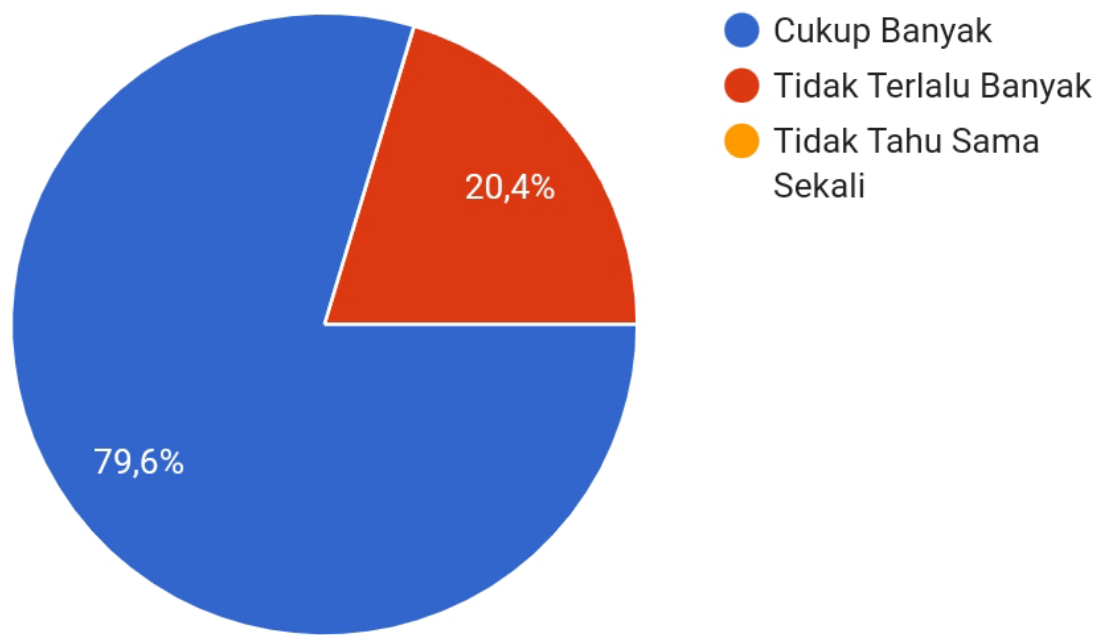
Gambar IV.25. Jawaban Responden

(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



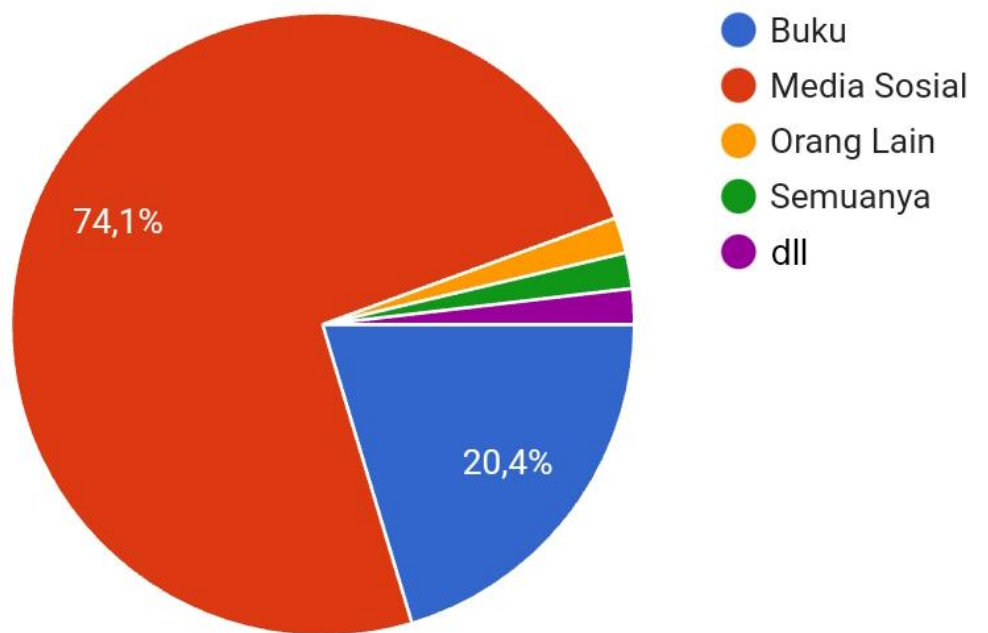
Gambar IV.26. Jawaban Responden

(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



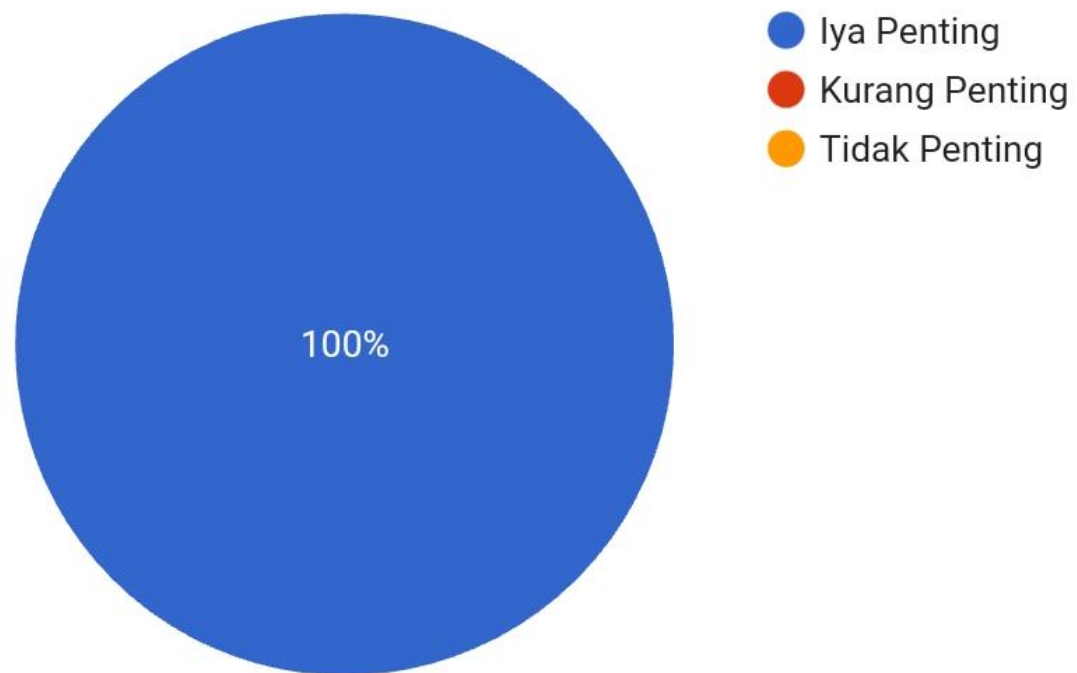
Gambar IV.27. Jawaban Responden

(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



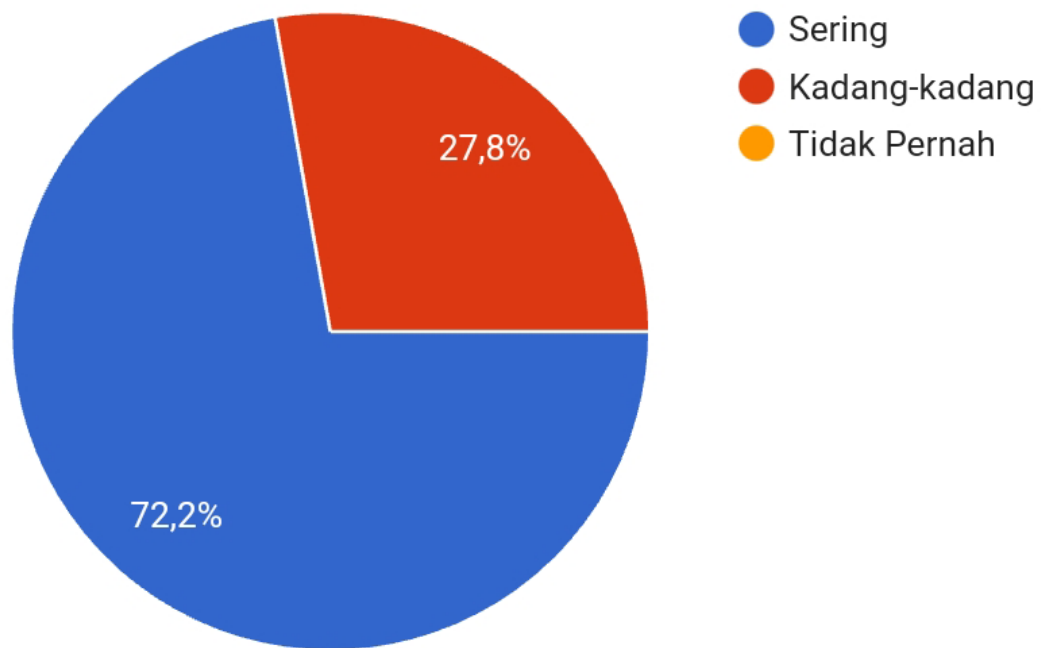
Gambar IV.28. Jawaban Responden

(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



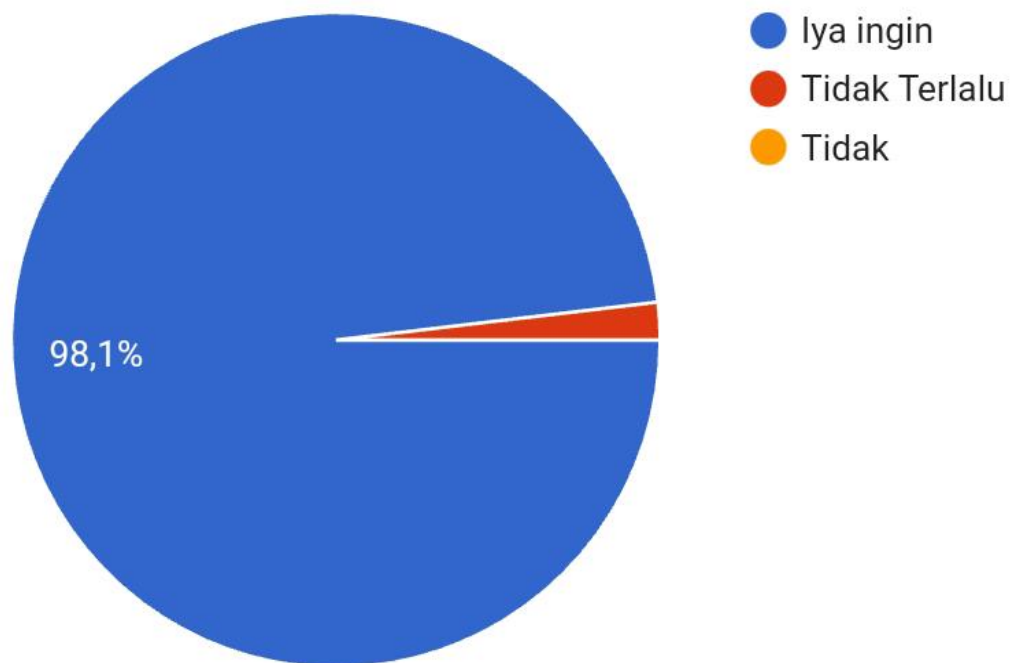
Gambar IV.29. Jawaban Responden

(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



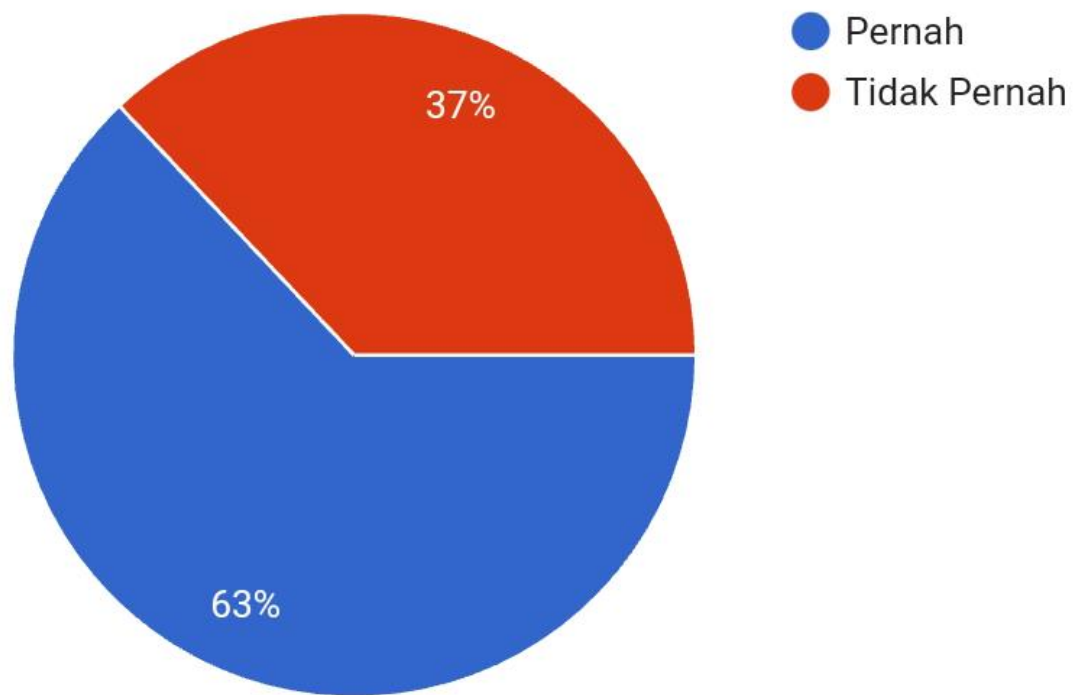
Gambar IV.30. Jawaban Responden

(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



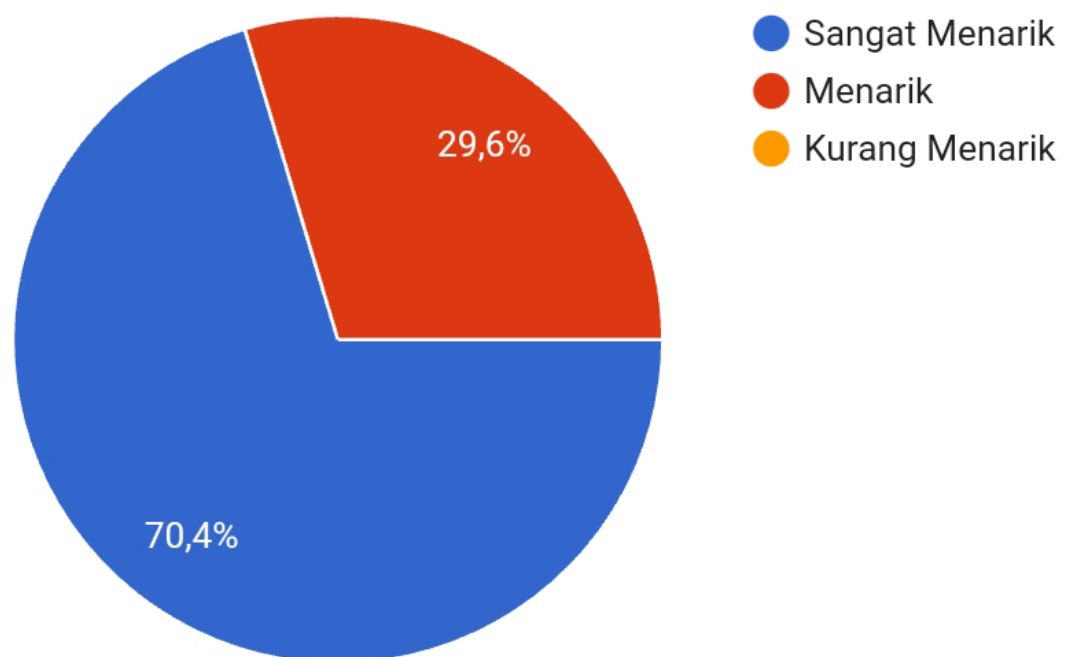
Gambar IV.31. Jawaban Responden

(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



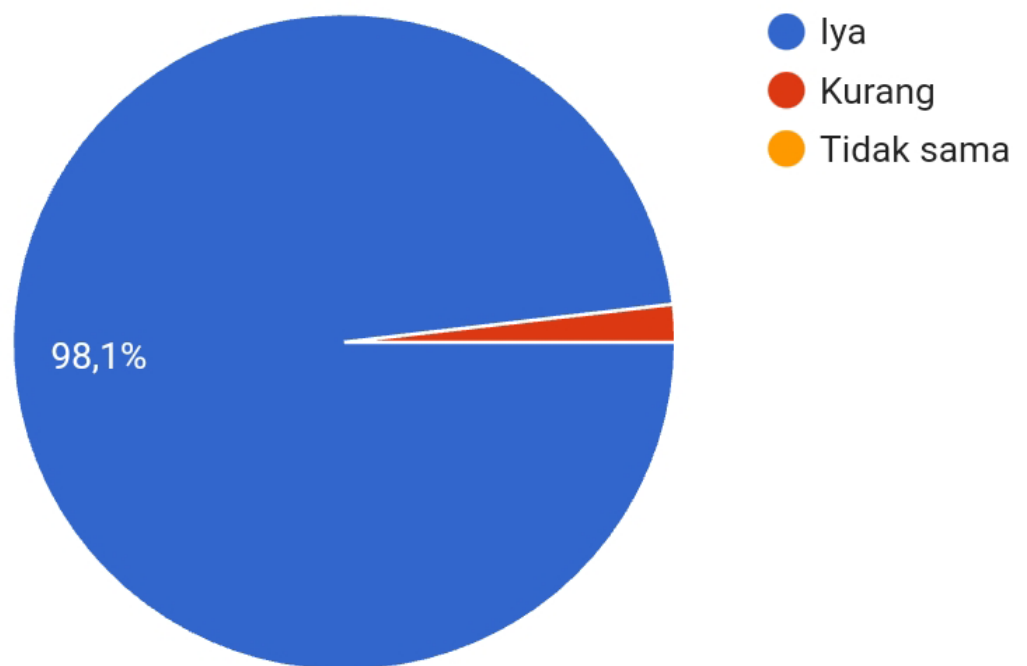
Gambar IV.32. Jawaban Responden

(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

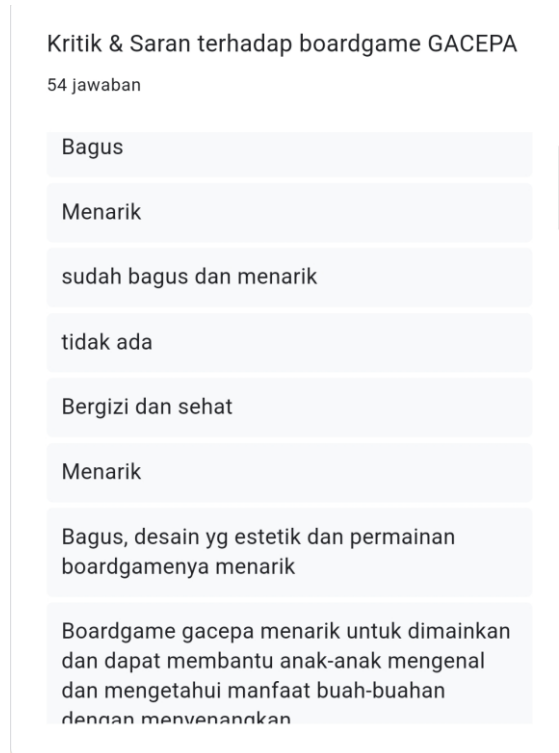


Gambar IV.33. Jawaban Responden

(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 IV.34. 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.

Kuesioner perancangan board game sebagai media edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun

1. Nama : Azzahra Nur Hafidha
2. Umur : 8 thn
3. Pekerjaan : siswa
4. Apakah kamu suka mengonsumsi buah-buahan ?
☒ Iya suka ☐ kurang suka ☐ tidak suka
5. Seberapa banyak manfaat buah-buahan yang kamu ketahui ?
☒ Cukup banyak ☐ tidak terlalu banyak ☐ tidak tahu sama sekali
6. Dimana kamu mengetahui manfaat buah-buahan tersebut ?
☐ Buku ☐ media sosial ☐ orang lain ☒ dll
7. Apakah menurutmu buah-buahan penting bagi tubuh ?
☒ Iya penting ☐ kurang penting ☐ tidak penting
8. Apakah kamu sering mengonsumsi buah-buahan ?
☒ Sering ☐ kadang-kadang ☐ tidak pernah
9. Apakah kamu ingin mengetahui beberapa manfaat buah-buahan ?
☒ Iya ingin ☐ tidak terlalu ☐ tidak
10. Apakah sebelumnya kamu pernah memainkan board game ?
☐ Pernah ☒ tidak pernah
11. Apakah menurutmu boardgame GACEPA menarik untuk dimainkan ?
☐ Sangat menarik ☒ menarik ☐ kurang menarik
12. Apakah menurutmu boardgame GACEPA memberikan edukasi yang berguna tentang manfaat beberapa buah-buahan ?
☒ Iya ☐ kurang ☐ tidak sama sekali
13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA
Siti Nur Hafidha 21 Mei 2023

Gambar IV.35. 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

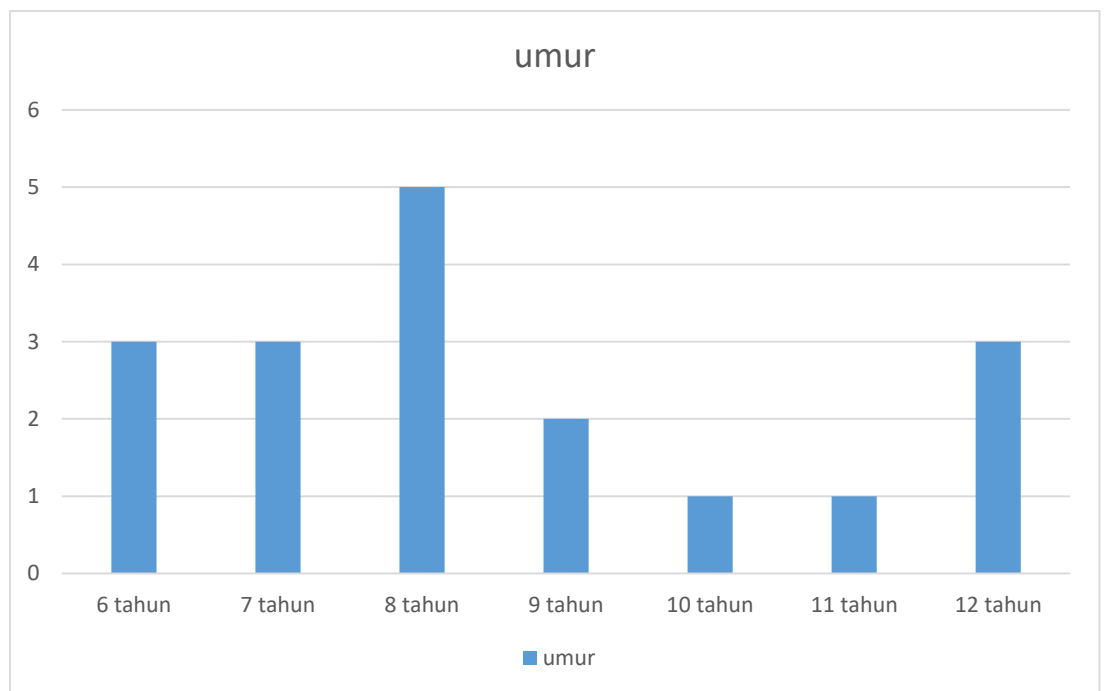
Board Game, dan tahap kedua ketika anak-anak telah memainkan *boardgame* selama seminggu. Setelah mengumpulkan kuesioner, dapat di simpulkan :

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 :

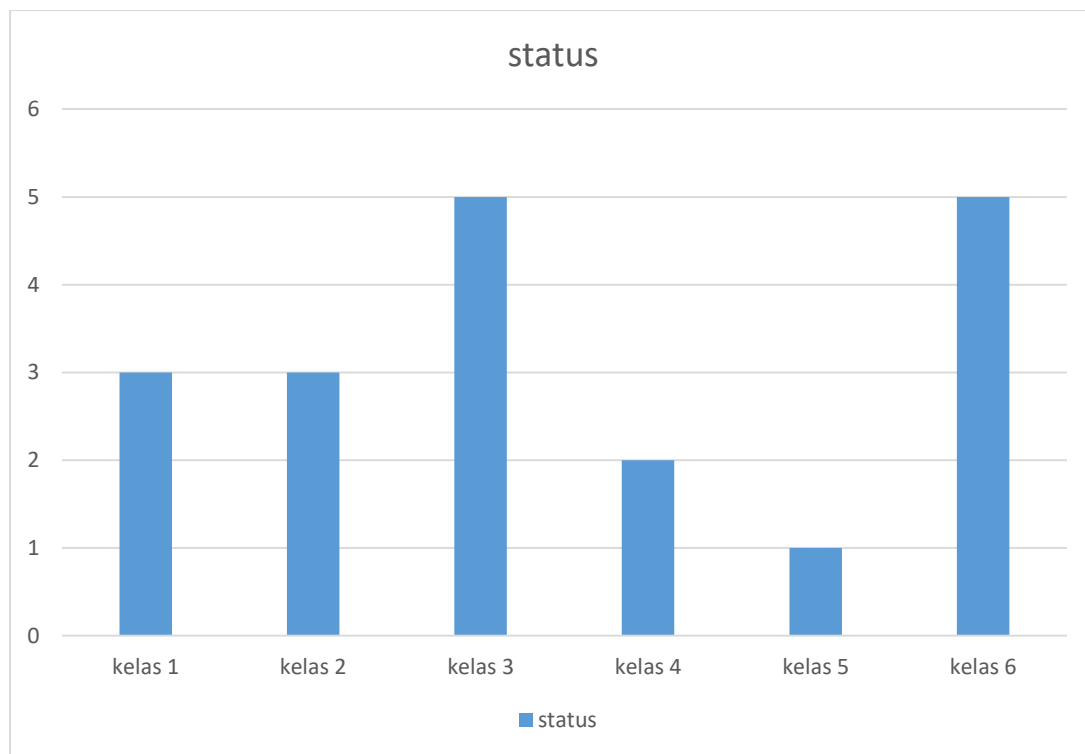


Gambar IV.36. Umur Responden

(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 :

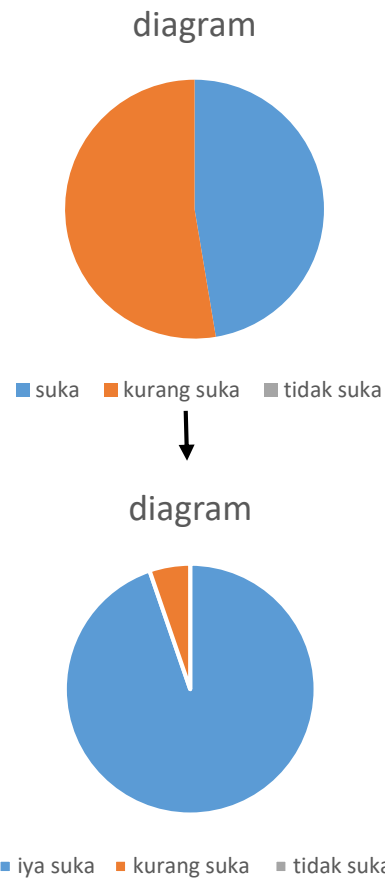


Gambar IV.37. Status Responden

(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 mengkonsumsi buah-buahan ?



Gambar IV.38. 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 ?

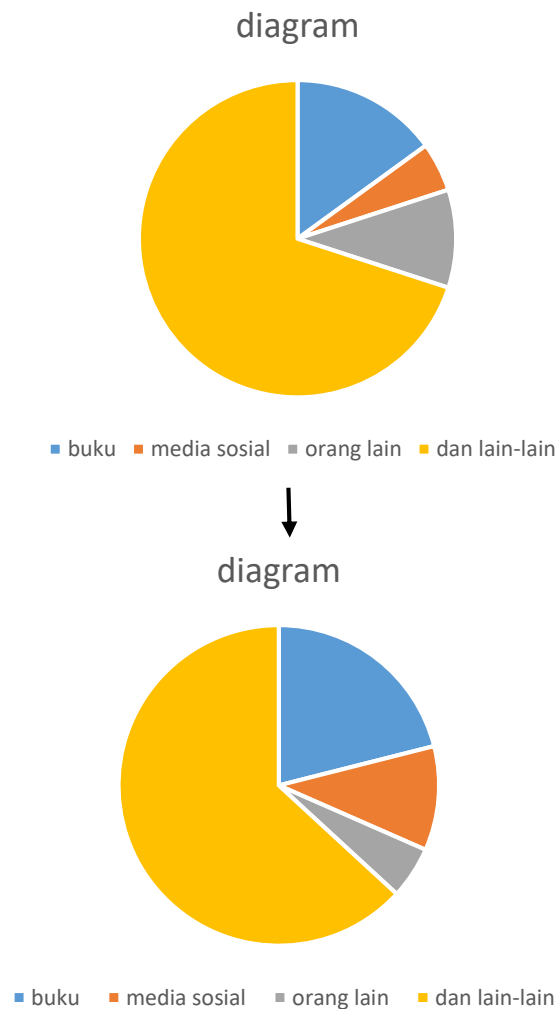


Gambar IV.39. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak

(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 ?



Gambar IV.40. 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 ?



Gambar IV.41. 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 ?



Gambar IV.42. 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 ?

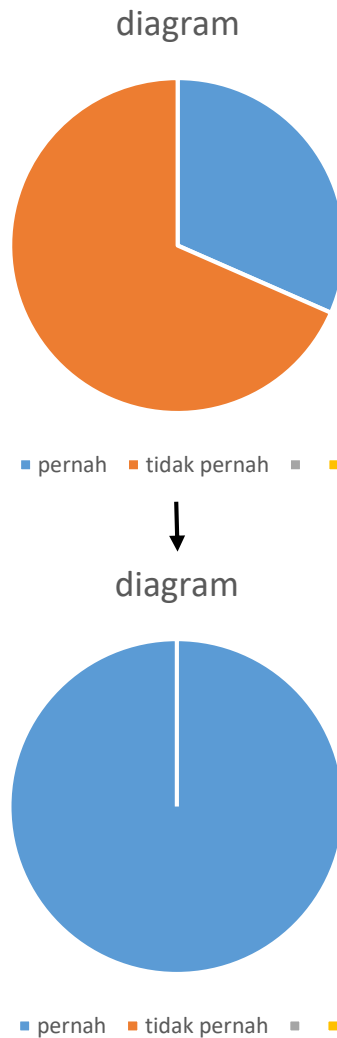


Gambar IV.43. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak

(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* ?



Gambar IV.44. 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 ?

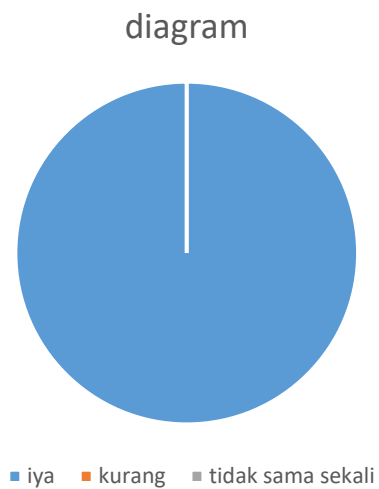
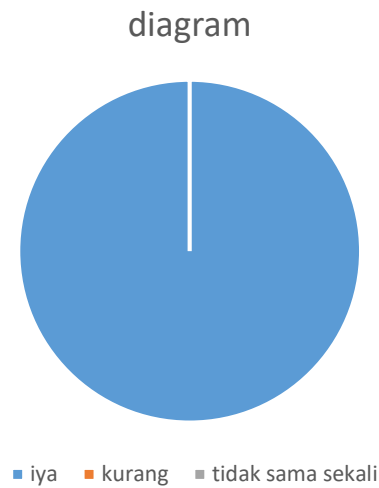


Gambar IV.45. Kuesioner Yang Diisi Oleh Anak-Anak

(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 ?



Gambar IV.46. 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 dipegang

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

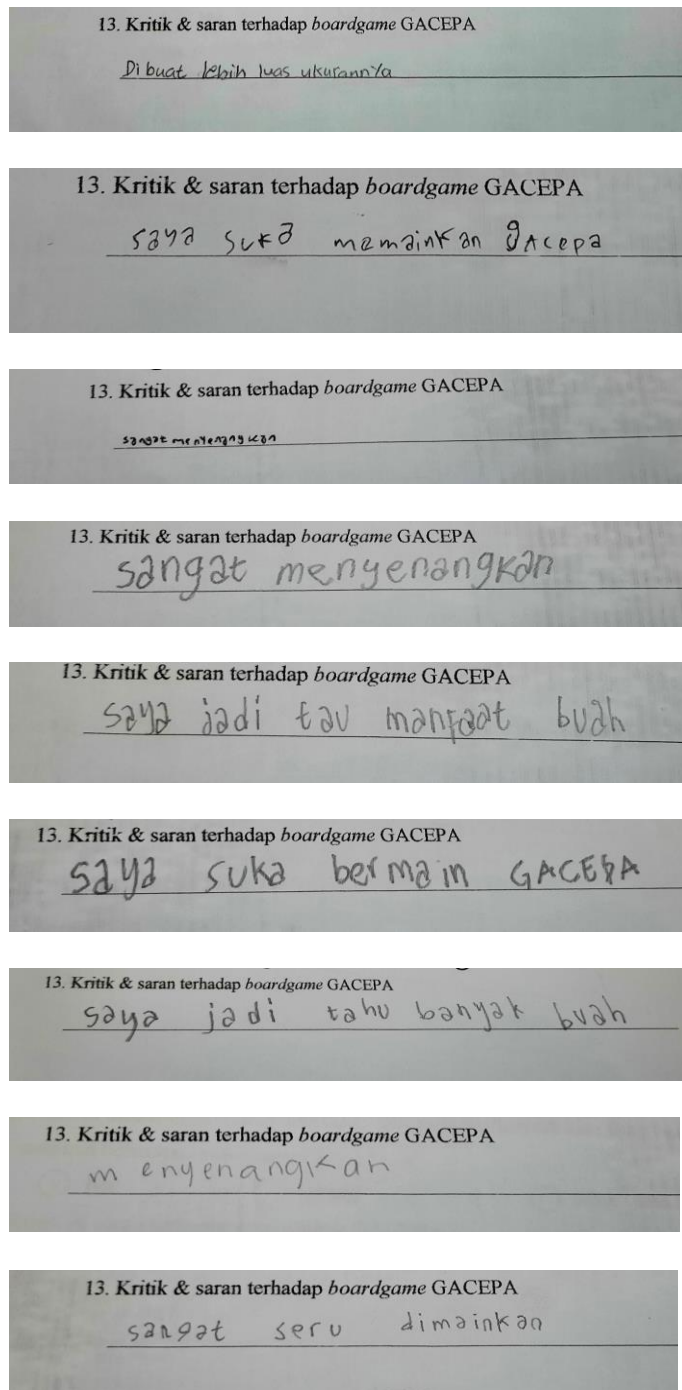
sangat menarik untuk dimainkan

13. Kritik & saran terhadap boardgame GACEPA

banyak memberikan ilmu tentang buah

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

dibuat lebih banyak permainan



Gambar IV.47. 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 mengkonsumsi buah. Dari hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa anak-anak menyukai *Board Game* GACEPA dan tertarik untuk memainkannya.