

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

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. Oleh sebab itu penulis mengangkat objek penelitian buah-buahan kedalam skripsi dengan judul **“Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi Manfaat Buah-Buahan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun”**.

I.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara memberikan edukasi yang efektif untuk anak-anak dalam mengenal manfaat buah-buahan melalui *Board Game*.

I.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi manfaat buah-buahan untuk anak usia 6-12 tahun, yaitu :

1. Merancang *Board Game* yang memuat edukasi tentang manfaat buah-buahan, yaitu buah rambutan, buah manggis, buah durian, buah kelengkeng, dan buah jambu air.
2. Perancangan media utama meliputi papan kayu dengan ilustrasi perkebunan buah-buahan dengan dilengkapi 20 pion berbentuk pohon, 10 kartu jebakan, 25 kartu tantangan, 20 kartu sertifikat buah-buahan, 20 miniatur buah-buahan, dadu, dan media pendukung meliputi *packaging*, logo, panduan permainan, infografis, *banner*, dan *merchandise*.

I.4 TUJUAN

Adapun tujuan dari Skripsi karya yang dibuat adalah :

1. Memperkenalkan manfaat buah-buahan kepada anak-anak usia 6-12 tahun.
2. Merancang Media hiburan dan edukasi manfaat buah-buahan bagi anak-anak usia 6-12 tahun dalam bentuk *Board Game*.
3. Melatih perkembangan motorik anak-anak dalam berfikir dan bertindak.

I.5 MANFAAT

Adapun manfaat dari Skripsi karya yang dibuat adalah :

1. Bertumbuhnya gizi anak-anak melalui konsumsi buah-buahan.
2. Anak-anak usia 6-12 tahun mampu mengenal manfaat buah-buahan.
3. Anak-anak bisa bermain namun tetap mendapatkan edukasi yang bermanfaat.
4. Meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan dalam bekerjasama pada anak-anak.