

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perancangan papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan anak-anak usia 6-12 tahun ini bertujuan untuk mengajak, mengedukasi, dan menginformasi kepada para orang tua maupun pada anak-anak tentang pentingnya manfaat dan fungsi sayuran. Sayuran sangat bermanfaat bagi perkembangan anak-anak usia 6-12 tahun di mana anak-anak tersebut dalam usia sekolah (gizi.depkes.go.id). Menurut Surahman dan Darmajana (2004: 57) mengkonsumsi sayuran sangat penting bagi kesehatan meskipun sayuran bukan satu-satunya sumber mineral utama, beberapa jenis sayuran memiliki kandungan zat besi, kalium, fosfor, dan lain.lain yang sangat dibutuhkan oleh anak-anak pada usia sekolah.

Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia sekolah tergantung dari nutrisi yang diberikan dengan baik. Pemberian nutrisi pada masa pertumbuhan dan perkembangan pada saat usia sekolah tidak selalu dapat dilakukan dengan sempurna, seiring dengan makin maraknya makanan instan atau cepat saji, dan juga *jajanan* sembarangan yang menjadikan asupan nutrisi yang diserap oleh anak-anak tidak maksimal (gizi.depkes.go.id). Lingkungan di sekolah juga menjadi salah satu hal yang membentuk kebiasaan makan bagi anak-anak. Kebiasaan membeli jajanan pada

saat pulang salah satunya, anak menjadi terbiasa jajan makanan yang belum terjamin baik gizi maupun kebersihannya (gizi.depkes.go.id). Karena itu perlu nutrisi yang berimbang saat makan di rumah agar anak-anak mendapat asupan nutrisi yang cukup untuk tumbuh dan berkembang dapat dipenuhi melalui konsumsi 4 sehat 5 sempurna salah satunya adalah sayuran. Sayuran memiliki beberapa manfaat yang baik untuk perkembangan anak-anak, diantaranya mengandung vitamin dan mineral yang penting seperti vitamin A,C,E dan juga kalsium yang dapat meningkatkan pertumbuhan sel dan pembentukan jaringan tubuh (gizi.depkes.go.id). Namun, data yang didapat Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 menyatakan bahwa kurang lebih 93 persen anak-anak di Indonesia tidak cukup makan sayur-sayuran dan buah-buahan (health.detik.com).

Dengan membiasakan makan sayuran sejak dini, dapat membuat perkembangan anak menjadi sangat baik, meskipun terkadang sayuran sangat tidak disukai oleh anak-anak karena rasa, bentuk dan warna. Disisi lain, anak-anak pada usia sekolah tidak selamanya berada dalam pengawasan orang tua. Anak-anak mulai mengenal makanan diluar yang biasanya tidak diberikan oleh orang tuanya sehari-hari pada saat dirumah. Peran orang tua dirumah banyak berpengaruh dalam konsumsi sayur pada anak, keterlambatan dalam mengenalkan sayur sejak usia dini menjadi hal yang utama (gizi.depkes.co.id).

Sebuah penelitian yang dilakukan di Monell Chemical Senses Center tahun 2005, Philadelphia menemukan sebuah gen TAS2R38 yang memiliki pengaruh besar terhadap ketidaksukaan anak-anak pada sayuran. Anak-anak dilahirkan dengan

memiliki lebih dari 10.000 sensor pengecap. Seiring berjalannya waktu, sensor indera pengecap ini makin lama akan berkurang hingga saat dewasa yang hanya memiliki 3.000 sensor pengecap. Sehingga rasa sayuran akan lebih kuat terasa oleh anak-anak dibanding orang dewasa. Karenanya anak-anak lebih suka rasa manis dibandingkan rasa pahit (monell.org). Peran orang tua disini sangat dibutuhkan demi menyeimbangkan pola makan dan kebutuhan gizi bagi anak-anak (gizi.depkes.co.id).

Terkait dengan anak-anak khususnya pada usia sekolah dimana dunia anak adalah dunia bermain, anak-anak sangat senang bermain, hal ini tidak bisa dipungkiri lagi karena bermain merupakan sifat alami bagi anak-anak dan bisa dilihat dalam kehidupan sehari-hari (Semiawan 2002: 64). Menurut Froebel dalam Brewer (2007: 41) mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara kehidupan di rumah dan kehidupan anak di sekolah. Melalui bermain anak-anak mendapatkan manfaat yang sangat banyak seperti meningkatkan kemampuan logika, kemampuan kognitif, stimulasi otak, mengembangkan imajinasi, dan lain-lain. Bermain akan selalu menjadi suatu kebutuhan dasar manusia. Karenanya, untuk mengalihkan hobi anak-anak pada era modern sekarang ini yang senang bermain *gadget* yang lebih banyak membawa dampak buruk pada anak-anak daripada dampak yang baik, digunakanlah *board game* atau papan permainan sebagai permainan tradisional dan juga media pembelajaran yang lebih membawa banyak manfaat baik bagi anak-anak seperti meningkatkan kemampuan interaksi anak, tema-tema edukatif lebih mudah

masuk di otak daripada gadget, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak-anak, dan lain-lain.

Edukasi pentingnya sayuran bagi perkembangan anak-anak melalui media papan permainan sampai saat ini belum ada. Papan permainan bertemakan sayuran pernah dibuat oleh Dennis Productions pada tahun 1935, namun permainan tersebut hanya berupa *trivia* atau permainan teka-teki dimana tiap pemain berupaya menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar (boardgamegeek.com). Papan permainan yang akan dirancang berupa pengembangan dari papan permainan oleh Dennis Productions dimana nantinya akan ada *trivia* atau kuis berkaitan dengan sayuran, manfaat, fungsi, dan juga ajakan kepada para pemain untuk mengonsumsi sayuran. Dengan menggunakan pendekatan yang anak-anak senangi yaitu bermain, perancangan ini berusaha menarik minat anak-anak pada usia sekolah dengan memberikan kesenangan dan kepuasan dalam bermain dan belajar pada saat yang bersamaan sehingga informasi dari konten ini dapat tersampaikan dengan efisien.

Board game atau papan permainan pada umumnya mampu memberikan materi pembelajaran melalui proses bermain yang menyenangkan (Hinebaugh, 2009: 9). *Board game* atau papan permainan dapat menjadi salah satu alternatif di tengah era digital sekarang ini. Papan permainan adalah sebuah permainan yang melibatkan dua orang atau lebih yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen seperti token, pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah “papan” khusus. Permainan bisa merupakan permainan strategi, *chance* (contoh : dengan melempar dadu), atau gabungan dari keduanya, dan

biasanya di dalam permainan terdapat *goal* atau tujuan yang harus dicapai untuk menyelesaikan permainan. *Jenis board game* yang sudah terkenal misalnya monopoli, ular tangga, UNO, catur, dan lain-lain (manikmaya.com).

Otak manusia cenderung lebih menyukai dengan segala sesuatu yang bergambar dan berwarna. Karena gambar dapat memiliki sejuta arti sedangkan warna akan membuat segala sesuatu menjadi lebih hidup (health.detik.com). pemberian stimulasi pada proses bermain dan belajar pada anak-anak kan lebih efektif apabila memperhatikan kebutuhan-kebutuhan anak-anak usia sekolah. Stimulus yang sesuai pada anak usia tersebut adalah, stimulasi visual, auditif dan verbal. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah stimulasi visual dengan menggunakan gambar sebagai media pembelajaran (Soetjiningsih 1998:205). Gambar memiliki peran penting untuk anak-anak, diantaranya gambar atau ilustrasi menyampaikan cerita, ilustrasi membuat cerita menjadi lebih mudah dipahami dan juga mempengaruhi perkembangan anak secara positif (arloshouse.com).

Anak-anak dalam masa sekolah dapat dikatakan sebagai awal fase mandiri, karena anak-anak tidak selalu berada dalam pengawasan orang tua, sehingga peran orang tua saat dirumah dibutuhkan oleh anak-anak. Mulai dari bermain dan belajar, peran orang tua untuk membantu memahami hal-hal yang tidak dimengerti oleh anak-anak serta ada berbagai macam hal yang seharusnya tidak diperuntukkan oleh anak-anak, peran orang tua dalam menyaring hal tersebut disini diperlukan agar anak-anak dapat tumbuh sesuai dengan kewajaran. Dalam bermain, anak-anak yang sedang menjajaki sekolah dasar membutuhkan permainan yang mampu mengembangkan

kepribadian anak-anak. *Family games* merupakan salah satu jenis permainan yang sesuai untuk anak-anak karena jenis permainan ini berorientasi pada keluarga. *Family games* dapat membantu menumbuhkan hubungan dengan orang tua, teman dan anggota keluarga. Interaksi didalam jenis permainan ini diperlukan bagi anak-anak sebagai pondasi membangun kepribadian dan juga pengetahuan, sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kewajaran (scholastic.com).

Media papan permainan dapat menjadi solusi pengenalan karena adanya unsur edukatif, kompetitif dan interaktif antar pemain dimana anak-anak mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya duduk diam menerima pembelajaran secara pasif. Contoh tindakan interaktif yaitu seperti, menghafal dan melakukan sesuatu, dan sebagainya. Peran interaktif dapat meningkatkan minat belajar anak dan mempermudah pencernaan informasi oleh audiens, dimana anak-anak tidak hanya menerima pesan edukatif melainkan juga melakukan sesuatu untuk lebih memahami materi yang diberikan. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan membuat penyampaian materi lebih menyenangkan (adichipta.com).

Melalui perancangan papan permainan ini, diharapkan semua pemain dapat bersenang-senang, melupakan waktu sejenak untuk bermain, menikmati permainan yang menyenangkan dan tidak berbahaya seperti gadget, selain itu pemain juga diharapkan mendapatkan sesuatu yang menarik dari papan permainan ini, mendapatkan pengetahuan tentang jenis, macam dan manfaat sayuran dengan cara yang tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga edukatif, dan menarik untuk dimainkan bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya, bagaimana merancang papan permainan tentang pentingnya sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak usia 6-12 tahun?

1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk merancang papan permainan tentang pentingnya makan sayuran berbasis *family games* sebagai sarana pendidikan bagi anak-anak usia 6-12 tahun.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, perancangan ini akan dibatasi pada :

- a. Ditujukan kepada anak-anak dengan usia 6-12 tahun.
- b. Jenis sayuran yang ada di dalam papan permainan ini berjumlah 14.

1.5.1 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi keilmuan dalam hal perancangan papan permainan tentang sayuran berbasis *family games*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan :

- a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan serta wawasan khususnya untuk mengetahui pentingnya makan sayuran bagi anak usia 6-12 tahun.
- b. Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran tentang pentingnya makan sayuran bagi masyarakat.

