

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Perilaku *picky eater* pada anak prasekolah dengan usia 3 sampai 6 tahun merupakan permasalahan yang timbul dari internal maupun eksternal anak yang serius untuk ditanggapi karena dapat menjalar pada permasalahan *stunting* atau malnutrisi. Selain itu, anak juga cenderung menyukai makanan manis daripada makanan sehat yang mana hal tersebut tentunya berbahaya bagi kesehatan anak karena berpotensi menjadi obesitas jika tingkat konsumsinya tinggi dan konsisten. Pada permasalahan ini, Pola asuh orang tua dalam mengasuh anak pun berkontribusi dalam memicu atau tidaknya *picky eater* pada anak. Orang tua dengan asuhan yang kerap kali memaksakan anak untuk makan dengan cara mengancam, menyuapi anak dengan memberikan gawai untuk tontonan atau sambil berjalan-jalan serta tidak melatih anak untuk makan sendiri dapat menyebabkan kurangnya kemampuan motorik halus dan kurangnya bonding antara orang tua dan anak.

Selama dalam proses perancangan melalui pencarian serta pengambilan data melalui metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer (FGD, wawancara, kuesioner, dan observasi) serta data sekunder (studi literatur jurnal dan buku) terdapat salah satu metode yang dapat diaplikasikan pada media perancangan yaitu metode Montessori yang berfokus pada pengajaran motorik halus anak dan untuk menarik minat anak agar tertarik dengan makanan bergizi, dapat disampaikan melalui kreasi bento. Selain itu, dalam penyampaian edukasi anak lebih tertarik bermain sambil belajar yang dikaitkan dengan *storytelling*. Maka, sebagai upaya pencegahan perilaku *picky eater* serta memperkuat bonding orang tua, perancangan ini berfokus pada perancangan *board game* edukatif kreasi bento dengan metode Montessori yang berbasis *storytelling*. Dalam permainan tersebut, mengharuskan adanya interaksi antar orang tua dan anak agar anak lebih mudah mengenal kelompok makanan bergizi hingga timbul rasa ingin mencoba variasi makanan dan meningkatkan bonding keduanya.

Dari hasil data yang didapatkan dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan TOWS *Matrix* juga menghasilkan *keyword* “Perilaku Aktif dan Mandiri”. *Keyword* tersebut diaplikasikan pada rancangan “Board Game Kreasi Bento Bersama Teman Sehat”. Teman Sehat yang dimaksudkan adalah karakter dalam *storytelling board game*. *Storytelling* tersebut menceritakan tentang sekelompok Teman Sehat yang terdiri dari Kentang Si Juru

Masak, Semangka Si Petani Buah, Wortel Si Petani Sayur, dan Ayam Si Hobi Belanja untuk mengusir Monster Manis Si Tetangga Menyebalkan yang ingin menyelip ke dalam masakan bento dan membuatnya menjadi tidak sehat.

Sedangkan permainan pada *board game* tersebut memiliki 2 tingkat level kesulitan di antaranya yaitu, level 1 untuk anak usia 3-4 tahun dan level 2 untuk anak 5-6 tahun. Level 1 mengharuskan anak untuk membantu Teman Sehat mengelompokkan token makanan bergizi (bahan masakan) sesuai kelompoknya yaitu makanan pokok, lauk-pauk, buah, dan sayur ke dalam Rumah Bahan. Sedangkan level 2, di dalam permainannya mengharuskan anak untuk membantu Teman Sehat dalam membuat bento bersama yang dibagi menjadi 2 fase permainan yaitu, fase memasak bento dengan menggunakan sumpit pada saat memindahkan token bahan masakan (mengasah motorik halus) dan fase mengkreasikan bento.

Dari hasil testing permainan dengan anak usia prasekolah, anak menanggapi dengan antusias pada saat bermain “Board Game Kreasi Bento Bersama Teman Sehat”. Mereka sangat antusias saat memilih karakter pion dan saling bekerja sama saat ada pemain yang kesulitan melakukannya. Selain itu, anak juga suka pada saat mengkreasikan bento bersama sehingga dengan adanya *board game* ini diharapkan anak dapat tertarik mencoba variasi makanan sehat. Dengan adanya *storytelling* dalam menunjang edukasi *board game*, diharapkan anak juga lebih mudah memahami konsep makanan sehat jauh lebih baik dari makanan manis yang tidak sehat.

## 5.2 Saran

Karena masih adanya kekurangan dalam perancangan ini, untuk perancangan selanjutnya media yang digunakan dapat dikembangkan menjadi *board game* yang disertai dengan buku cerita anak dari karakter yang ada pada permainan sebagai penguat *storytelling* dalam *board game* (jika media yang digunakan sama yaitu *board game* berbasis *storytelling*). Hal tersebut disarankan agar anak tidak mudah bosan saat bermain permainannya karena telah mengenal karakternya lebih dulu. Sambil mengenalkan karakter melalui buku cerita, buku cerita anak tersebut juga dapat dibacakan oleh orang tua untuk anaknya supaya dapat meningkatkan bonding keduanya. Selain itu, untuk buku panduan Montessori dapat dikembangkan dari segi materinya agar lebih detail mengenai saran aktivitas sehari-hari yang dapat divariasikan dengan bermain agar lebih mudah mencapai tujuan. Salah satu contoh aktivitasnya yaitu, membuat bento bersama dengan berbagai macam bentuk karakter atau dapat dilakukan dengan membuat kompetisi kecil mengkreasikan bento antara orang tua dan anak.