

MATAWANG	BEKIJAN	JUALAN
1 DOLAR AS	4.1025	4.1055
1 EURO	4.5759	4.5801
1 DOLAR SINGAPURA	3.0371	3.0404
1 UK POUND	5.3870	5.3913
100 RIYAL SAUDI	109.3475	109.4508
100 RUPIAH INDO	0.0294	0.0295

Inovasi galak makan sayur dan buah

UKM hasilkan Papan Mainan Galaxy Warrior, beri kefahaman kepada kanak-kanak faedah makanan

Oleh SUHARNE ZAINUDDIN

KAJIAN mendapati seramai 80 peratus (%) kanak-kanak di Malaysia tidak mencapai sasaran saranan pengambilan sayur-sayur dan buah-buahan dalam diet harian.

Melalui kajian yang dikendalikan oleh Fakulti Sains Kesihatan Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) menerusi Program Dietetik melibatkan seramai 134 orang kanak-kanak di sekitar Kuala Lumpur mendapati, sebanyak 60% tidak mengetahui berapa banyak sayur dan buah yang perlu diambil setiap hari sementara 40 peratus lagi tidak tahu mengenai khasiat yang terkandung di dalam sayur-sayuran dan buah-buahan.

Menyadari keadaan sebegini tidak seharusnya dibiarkan berterusan, graduan Sarjana Muda Fakulti Sains Kesihatan, Program Dietetik UKM yang diketuai Mashitah Shaari Ali dan Nur Azreen Mohd Nazir mengambil inisiatif membangunkan Papan Mainan Galaxy Warrior sebagai projek tahun akhir mereka.

Papan Mainan Galaxy Warrior me-



Kanak-kanak sedang bermain prototipe asal Papan Mainan Galaxy Warrior.



Dr Zahara (tengah) bersama dua penuntut yang terlibat membangunkan projek Papan Mainan Galaxy Warrior, Mashitah (kiri) dan Nur Azreen.

rupakan inovasi papan permainan yang menggalakkan pengambilan sayur-sayur dan buah-buahan dalam diet harian kanak-kanak.

Mashitah berkata, papan permainan itu menggunakan kaedah unik untuk menarik minat kanak-kanak terhadap sayur-sayuran dan buah-buahan, sekali gus mencetuskan keinginan kepada mereka untuk mengambil makanan tersebut dalam diet harian masing-masing.

"Kajian terhadap papan permainan ini dibangunkan sejak 2016. Rekaan kad permainan dan papan permainan dihasilkan beberapa kali dan melalui beberapa proses saringan ujian yang rapi bagi memastikan matlamat untuk menyampaikannya kepada kanak-kanak yang memainkannya tercapai," katanya

kepada *Bisnes Sinar*.

Nur Azreen pula berkata, papan permainan tersebut telah ditambah baik beberapa kali dan ujian yang terakhir telah dilakukan sekitar Oktober 2019 melibatkan seramai 30 kanak-kanak dalam kalangan murid sekolah di Kuala Lumpur.

Boleh dilihat dan disentuh

Sementara itu, Penasihat Projek Papan Mainan Galaxy Warrior, Prof. Madya Dr Zahara Abdul Manaf memberitahu, ketika mereka membangunkan papan permainan tersebut, idea asal memang untuk menghasilkan sebuah permainan yang boleh disentuh dan dilihat secara realisasi.

"Pada masa ini telah terlalu banyak permainan dalam bentuk interaktif menggunakan gajet. Justeru, memang sejak awal idea untuk menghasilkan projek Papan Mainan Galaxy Warrior adalah dalam bentuk permainan yang boleh disentuh oleh kanak-kanak.

"Pada masa sama, Papan Mainan Galaxy Warrior ini turut menggalakkan interaksi dalam kalangan kanak-kanak yang memainkannya, sekali gus menyokong penyampaian maklumat lebih mudah diterima kerana ia berlaku secara langsung," katanya.

Zahara berkata, kaedah yang digunakan dalam permainan Papan Mainan Galaxy Warrior lebih kepada pendekatan psikologi terhadap kanak-kanak.

"Pada setiap kad tertera maklumat nutrisi sayur-sayuran dan buah-buahan sementara pada papan permainan pula menyatakan ganjaran yang boleh diperolehi hasil pengambilan sayur-sayuran dan buah-buahan pada kadar diet yang betul.

"Menerusi kajian yang telah kami lakukan, respon kanak-kanak yang terlibat dalam uji kaji tersebut memberikan

maklum balas yang amat baik. Malah, kefahaman mereka terhadap manfaat sayur-sayuran dan buah-buahan juga meningkat," katanya.

Tambahnya, permainan berbentuk pendidikan seperti itu lebih berjaya menarik perhatian kanak-kanak dalam menambah informasi daripada menggunakan kaedah pembelajaran seperti mendengar ceramah semata-mata.

Terima sambutan positif

Zahara berkata, Papan Mainan Galaxy Warrior bersedia memasuki pasaran menjelang tahun 2020 dan kini telah berada pada fasa terakhir melibatkan kotak pembungkusan.

"Kami menyasarkan harga pasaran untuk Papan Mainan Galaxy Warrior berharga RM140 seunit," katanya.

Tambahnya, setakat ini permainan berkenaan telah mendapat permintaan yang amat positif melibatkan pihak sekolah menerusi Persatuan Ibu Bapa dan Guru (PIBG).

Zahara menambah, papan permainan tersebut telah didaftarkan harta intelek hak cipta terpelihara.

"Sambutan diterima amat membeberangsangkan. Justeru, selain pihak sekolah, kami juga turut mengalu-alukan penglibatan syarikat-syarikat korporat untuk menjalin kerjasama dengan kami menerusi program tanggungjawab sosial korporat (CSR) mereka.

"Inovasi Papan Mainan Galaxy Warrior amat menghiburkan dalam masa sama sarat dengan informasi berkaitan pengambilan sayur-sayuran yang betul.

"Sekiranya amalan pemakanan dan pengambilan sayur-sayuran dan buah-buahan yang betul diterapkan sedari usia kanak-kanak, pada masa akan datang InsyaALLAH, Malaysia akan memiliki sebuah masyarakat yang sihat dan cerdas," katanya.

HASIL KAJIAN PROGRAM DIETETIK FAKULTI SAINS KESIHATAN UKM

Saranan pengambilan sayur dan buah dalam makanan

80% kanak-kanak di Malaysia tidak capai sasaran pengambilan sayur dan buah

60% tidak tahu kuantiti sayur dan buah perlu diambil

40% tidak tahu khasiat terkandung dalam sayur dan buah



Kajian melibatkan 134 kanak-kanak di Kuala Lumpur