

## ABSTRAK

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Namun tidak selamanya rasa ingin tahu anak-anak berdampak positif bagi mereka. Terkadang dampak negatif dari rasa ingin tahu anak dapat menyebabkan mereka terserang penyakit. Beragamnya jenis penyakit yang muncul ditambah dengan kurangnya pengetahuan dari ibu dan petugas kesehatan membuat anak-anak rawan dalam terkena penyakit. Anak-anak cenderung lebih aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain *game* atau permainan. Terdapat banyak sekali jenis permainan yang bersifat edukatif, salah satunya yaitu *board game*. *Board game* merupakan salah satu media hiburan yang melibatkan interaksi sosial secara langsung didalamnya. Dengan menggunakan *board game* sebagai media edukasi, pemain dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan juga meningkatkan kemampuan intrapersonal dalam melakukan komunikasi secara langsung. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi literatur yang dilakukan di kota Bandung. Berdasarkan hal tersebut, penulis berharap dengan menggunakan *board game* sebagai media edukasi penyakit umum pada anak, tingkat pengetahuan akan penyakit pada anak dapat meningkat dan pembelajaran dapat dilakukan dengan interaktif.

Kata kunci: Penyakit, Anak-anak, Permainan, *Board game*