

187/S/PM-KCBBR/PK.03/08/6/AGUSTUS/2024

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA
(PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA
DI WILAYAH BEKASI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia*



Disusun Oleh
SABRINA AZ-ZAHRAH
2006839

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA
(PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA
DI WILAYAH BEKASI**

Oleh :
Sabrina Az-Zahrah
2006839

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Sabrina Az-Zahrah
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru
2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan sripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pencetakan ulang,
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

Sabrina Az-Zahrah, 2024
**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH
NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

SABRINA AZ-ZAHRAH

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA
(PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA
DI WILAYAH BEKASI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP: 920171219860906201

Pembimbing II



Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.

NIP: 920171219900606201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru



Ayung Chandra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP: 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sabrina Az-Zahrah
NIM : 2006839
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Fakultas : Kampus UPI Cibiru

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi berjudul **PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI** beserta keseluruhan isinya adalah benar-benar hasil karya penulisan. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim pada pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, 11 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Sabrina Az-Zahrah

NIM. 2006839

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan penuh syukur kepada Allah SWT, penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terealisasi berkat limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya. Tidak ada usaha yang dapat terwujud tanpa izin-Nya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta dorongan dari berbagai pihak yang sangat berharga. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam membantu dan memotivasi penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rangkaian ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberi bimbingan, arahan, serta ilmu yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu selama bimbingan berlangsung.
2. Ibu Intan Permata Sari, S. Pd., M.T., selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan, saran, serta wawasan yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas ketersediaan Ibu untuk meluangkan waktu selama bimbingan berlangsung.
3. Ibu Ayung Candra Permana, S.Si., M. MT., selaku Ketua Prodi Pendidikan Multimedia, yang telah memberikan dukungannya selama proses studi dan penyusunan skripsi ini.
4. Kedua orang tua penulis tersayang, Ayahanda Subandi Kaswan dan Ibunda Yetin Ningrum yang telah menjadi orang tua terhebat. Terimakasih yang tiada henti atas limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus serta doa yang tak terputus, materi, motivasi serta perhatian dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis selama ini. Kakak yang saya cintai dan banggakan yang selalu memberikan contoh dan menjadi figur kakak yang baik untuk penulis serta selalu ada dalam kondisi apapun. Almh. Mbah Karsati atau Nenek penulis yang sangat penulis sayangi yang selalu menemani penulis dikala mengerjakan tugas

kuliah dari awal masuk kuliah hingga nafas terakhirnya. Serta keluarga besar Mbah. Mulyono yang telah memberikan semangat dan mendukung penulis dari awal masuk kuliah hingga sekarang. Terima kasih telah memberikan dorongan, doa, serta semangatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Sahabat penulis dari “Rancaupas Family” yang selalu kebersamai, yaitu Syifa Hanifa, Syifa Hadiarti, Nabila Anasya, Emilia Kurniawati, Thoriq, Ronal, Erin, Akbar, Ilman, Fayat, Reza, dan Nurbayan. Terima kasih atas canda, tawa, keluh dan kesah, motivasi, bantuan serta dukungannya yang tidak pernah henti selama di Bandung.

6. Sahabat penulis dari “Galaxy” yaitu Manda, Kirey, Nisa, Ayuni, Hilda, Rahma, Marcya dan Ratna yang telah menjadi sahabat sejak SMP, terima kasih atas dukungan dan kebersamaan yang selalu menginspirasi dan memotivasi penulis untuk cepat menyelesaikan penelitian ini.

7. Sahabat penulis dari “MTMA” yaitu Nindy, Riri, Alvi, Tia, Mia, Angel, Jiya, Illa yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangatnya selama proses penyelesaian skripsi ini.

8. Sahabat penulis dari Briana Bahri dan Handika, Malvin, Albi, dan Arij, terima kasih atas kebersamaannya yang selalu menemani penulis selama di Bandung serta memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.

9. Zahra Zahidah yang selalu menjadi teman keluh kesah selama kuliah dan memberikan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

10. Widari, Gia, Della dan Diana, yang selalu ada sejak masa SMA hingga sekarang, serta Genuita, Inez, Afifah, Kirana, dan “Acak Adul Crew”, terima kasih atas canda, tawa, kebersamaan dan dukungannya selama penulis menyelesaikan penelitian ini.

11. Angkatan 2020 Pendidikan Multimedia dan rekan-rekan mahasiswa lainnya. Terima kasih atas kebersamaan dan kehangatannya selama kuliah.

12. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala bantuannya.

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

13. Kepada seseorang yang telah hadir dihidup penulis dan menjadi sumber motivasi bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Dukungan, inspirasi, dan kehadirannya membuat saya terus bersemangat dan ingin segera melanjutkan perjalanan baru yang menanti di depan.

14. Kepada seluruh member NCT, khususnya NCT Dream yaitu Na Jaemin, karena telah hadir dihidup penulis. Melalui karya-karyanya yang telah memberikan semangat dan inspirasi selama proses penyusunan skripsi ini. Selalu memberikan pesan positif yang disampaikan melalui setiap momennya menjadi dorongan bagi saya untuk terus maju dan menyelesaikan tugas ini dengan penuh semangat.

15. Kepada Sabrina Az-Zahrah juga saya sampaikan kepada diri sendiri atas kesabaran, ketekunan, dan semangat yang terus terjaga sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Setiap tantangan yang dihadapi telah menjadi pelajaran berharga, dan setiap langkah kecil yang diambil membawa saya semakin dekat dengan penyelesaian karya ini. Bangga atas kerja keras dan dedikasi yang telah saya jalani selama perjalanan ini. Terimakasih karena selalu bertahan.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Mohon maaf apabila skripsi ini kurang sempurna dan masih terdapat kekurangan dalam penulisannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

**PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA
(PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA
DI WILAYAH BEKASI**

SABRINA AZ-ZAHRAH

2006839

ABSTRAK

Rempah-rempah merupakan komoditas berharga dalam sejarah Indonesia, yang telah menjadi pusat persaingan global dan memicu peristiwa sejarah penting. Nusantara, sebagai produsen utama rempah-rempah, memainkan peran penting dalam sejarah, budaya, dan ekonomi. Namun, pengetahuan tentang rempah-rempah di kalangan remaja, khususnya di Bekasi, semakin berkurang. Hal ini disebabkan oleh kurangnya edukasi yang menarik dan meningkatnya preferensi terhadap makanan cepat saji. Penelitian menunjukkan bahwa banyak remaja kurang mengenal jenis dan manfaat rempah-rempah, yang disebabkan oleh kurangnya media edukasi interaktif di sekolah. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses merancang media edukasi berupa *Board Game* "NAPARA" yang mengenalkan rempah Nusantara kepada remaja di wilayah Bekasi dan juga untuk mengetahui hasil uji *Board Game* tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan model ADDIE, yang meliputi 5 tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat tanggapan dari validasi yang dilakukan oleh ahli materi sebesar 88% dengan kriteria "Valid", dan validasi media mendapatkan hasil sebesar 93.33% dengan kriteria "Valid". Selain itu, hasil respon siswa terhadap kepraktisan media ini menunjukkan skor sebesar 88.07%, yang berarti "Praktis". Peningkatan pengetahuan yang dialami siswa juga dinilai dengan n-gain score sebesar 1, yang masuk kategori "Tinggi". Sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa *Board Game* "NAPARA" merupakan media edukasi yang layak dan efektif untuk memperkenalkan rempah-rempah kepada remaja, serta membantu melestarikan warisan budaya Indonesia.

Kata Kunci: *Board Game*, Nusantara, Media Edukasi, Remaja, Rempah-rempah Indonesia.

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DESIGNING BOARD GAMES AS EDUCATIONAL MEDIA FOR NAPARA
(INTRODUCTION TO SPICES OF THE ARCHIPELAGO) FOR
ADOLESCENTS IN THE BEKASI AREA**

SABRINA AZ-ZAHRAH

2006839

ABSTRACT

Spices are valuable commodities in Indonesia's history, which have been at the center of global competition and triggered important historical events. The archipelago, as a major producer of spices, plays an important role in history, culture and economy. However, knowledge about spices among teenagers, particularly in Bekasi, is diminishing. This is due to a lack of engaging education and an increasing preference for fast food. Research shows that many teenagers lack familiarity with the types and benefits of spices, which is due to the lack of interactive educational media in schools. Therefore, this research aims to find out how the process of designing educational media in the form of a Board Game "NAPARA" that introduces the spices of the archipelago to teenagers aged 13-15 years in the Bekasi area and also to find out the results of the Board Game test. The method used is the ADDIE model approach, which includes 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the results of the study, there were responses from validation conducted by material experts of 88% with the criteria "Valid", and media validation obtained a result of 93.33% with the criteria "Valid". In addition, the results of student responses to the practicality of this media showed a score of 88.07%, which means "Practical". The increase in knowledge experienced by students was also assessed by an n-gain score of 1, which is in the "High" category. So this research shows that the "NAPARA" Board Game is a feasible and effective educational media to introduce spices to teenagers, and help preserve Indonesia's cultural heritage.

Keywords: Board Game, Educational Media, Indonesian Spices, Nusantara, Teenagers.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul "Perancangan Board Game sebagai Media Edukasi NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi" ini bertujuan untuk memperkenalkan rempah Nusantara kepada remaja melalui media yang interaktif dan menyenangkan, yakni board game. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukasi yang efektif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan generasi muda mengenai kekayaan rempah-rempah Indonesia. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran yang berbasis pada permainan edukatif.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi	6
BAB II.....	7
2.1 Media Edukasi	7
2.1.1 Definisi Media	7
2.1.2 Definisi Edukasi.....	8
2.1.3 Media Edukasi	8
2.1.4 <i>Game</i> Edukasi	9
2.2 <i>Board Game</i>	10
2.2.1 Definisi <i>Board Game</i>	10
2.2.2 Klasifikasi <i>Board Game</i>	12

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.3 Fungsi dan Manfaat <i>Board Game</i>	18
2.2.4 Monopoli.....	19
2.3 Rempah dan Jenisnya.....	20
2.3.1 Definisi Rempah	20
2.3.2 Klasifikasi Rempah.....	20
2.3.3 Jenis-jenis Rempah dari Berbagai Dunia.....	21
2.3.4 Fungsi dan Manfaat Rempah	25
2.4 Karakteristik Remaja Usia 13-15 Tahun.....	28
2.4.1 Selera Desain Remaja 13-15 Tahun.....	29
2.4.2 Desain <i>Board Game</i> yang Menarik untuk Remaja	29
2.4.3 <i>Board Game</i> sebagai Media Edukasi untuk Remaja	30
2.5 Prinsip Desain	31
2.6 Elemen-Elemen Desain Grafis.....	32
2.7 Layout	33
2.8 Tipografi	33
2.9 Penelitian Terdahulu yang Relevan	34
BAB III	41
3.1 Metode Penelitian	41
3.1.1 <i>Flowchart</i> Penelitian.....	42
3.1.2 Tahap Analisis	43
3.1.3 Tahap Desain	43
3.1.4 Tahap Pengembangan	44
3.1.5 Tahap Implementasi.....	44
3.1.6 Tahap Evaluasi.....	45
3.2 Partisipan.....	45
3.3 Populasi dan Sampel.....	45
3.4 Instrumen Penelitian	46
3.5 Pengumpulan Data	63
3.6 Analisis Data.....	63
BAB IV	66
4.1 Tahap Analisis	66

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.1 Analisis kebutuhan.....	66
4.1.2 Penetapan Tujuan.....	67
4.2 Tahap Desain	67
4.2.1 Pengumpulan Data.....	67
4.2.2 Menentukan Alur Pembuatan	68
4.2.3 Desain Instrumen Penelitian	68
4.2.4 Mekanika Game	69
4.3 Tahap Pengembangan	73
4.3.1 <i>Prototype</i> Gambar Manual.....	74
4.3.2 <i>Prototype</i> Gambar <i>Digital</i>	78
4.3.3 Proses Pembuatan Gambar <i>Digital</i>	84
4.3.4 Proses Pembuatan Video NAPARA	87
4.3.5 Ilustrasi Gambar Digital.....	93
4.3.6 <i>Prototype</i> Produk	103
4.3.7 Validasi Produk.....	113
4.4 Tahap Implementasi.....	117
BAB V.....	122
5.1 Simpulan	122
5.2 Implikasi	123
5.3 Saran	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sebaran Negara Pengekspor Rempah Utama berdasarkan Nilai Komoditas dan Presentase.....	21
Tabel 2. 2 Sebaran Negara Pengimpor Rempah Utama berdasarkan Nilai Komoditas dan Presentase.....	22
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu yang Relevan	34
Tabel 3. 1 Lembar Instrumen Ahli Materi	47
Tabel 3. 2 Lembar Instrumen Ahli Media.....	51
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Respon Remaja.....	55
Tabel 3. 4 Skala <i>Likert</i>	64
Tabel 3. 5 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Ahli	64
Tabel 3. 6 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	65
Tabel 4. 1 <i>Prototype</i> Gambar Manual.....	74
Tabel 4. 2 <i>Prototype</i> Gambar <i>Digital</i>	79
Tabel 4. 3 Ilustrasi Gambar Digital.....	93
Tabel 4. 4 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi	114
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	115
Tabel 4. 6 Hasil Uji Respon Remaja.....	118
Tabel 4. 7 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Board Game Dominion</i>	12
Gambar 2. 2 <i>Board Game Agricola</i>	12
Gambar 2. 3 <i>Board Game Monopoly</i>	13
Gambar 2. 4 <i>Board Game Risk</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Board Game Ticket to Ride</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Board Game Catan</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Board Game Axis & Allies</i>	15
Gambar 2. 8 <i>Board Game Dungeons & Dragons: Wrath of Ashardalon</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Board Game Twilight Imperium</i>	16
Gambar 2. 10 <i>Board Game Twilight Struggle</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Board Game Pandemic</i>	17
Gambar 2. 12 <i>Board Game Chess</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Board Game Cards Against Humanity</i>	18
Gambar 2. 14 <i>Board Game Dungeons & Dragons</i>	18
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 4. 1 Kuesioner memilih warna	68
Gambar 4. 2 Pilihan warna yang akan digunakan	68
Gambar 4. 3 Gambar Manual	84
Gambar 4. 4 <i>Import</i> Gambar	85
Gambar 4. 5 Atur <i>Layer</i>	85
Gambar 4. 6 <i>Tracing</i> Gambar Manual	86
Gambar 4. 7 Tahap Pemberian Warna	86
Gambar 4. 8 Penambahan Detail	87
Gambar 4. 9 <i>Export Asset</i>	87
Gambar 4. 10 Memisahkan <i>Asset</i> Ilustrasi	88
Gambar 4. 11 <i>Import Asset</i> ke <i>Project</i>	88
Gambar 4. 12 <i>Import Asset</i> Desain ke <i>Sequence</i>	89
Gambar 4. 13 Membuat <i>Motion Graphic</i>	89
Gambar 4. 14 Memilih <i>Animation Composer 3</i>	90

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 15 Memilih <i>Presets</i> pada <i>Animation Composer 3</i>	90
Gambar 4. 16 Menyesuaikan <i>Timeline</i>	91
Gambar 4. 17 <i>Export Motion Graphic</i> menjadi Video	91
Gambar 4. 18 Membuka <i>Adobe Media Encoder</i>	92
Gambar 4. 19 <i>Render Video</i>	92
Gambar 4. 20 Video Selesai.....	93
Gambar 4. 21 Palet Warna <i>Boardgame</i>	100
Gambar 4. 22 Warna Panas	101
Gambar 4. 23 <i>Micfloral Font</i>	102
Gambar 4. 24 <i>Astonpoliz Font</i>	102
Gambar 4. 25 Papan Permainan	103
Gambar 4. 26 Tampilan Depan Kartu Kesempatan	103
Gambar 4. 27 Tampilan Belakang Kartu Kesempatan.....	104
Gambar 4. 28 Tampilan Depan Kartu Dana.....	104
Gambar 4. 29 Tampilan Belakang Kartu Dana	104
Gambar 4. 30 Tampilan Depan Kupon Rempah.....	105
Gambar 4. 31 Tampilan Belakang Kupon Rempah	105
Gambar 4. 32 Kartu Hak Milik Pulau Kalimantan	106
Gambar 4. 33 Kartu Hak Milik Pulau Sulawesi.....	106
Gambar 4. 34 Kartu Hak Milik Pulau Jawa	106
Gambar 4. 35 Kartu Hak Milik Pulau Sumatra.....	107
Gambar 4. 36 Kartu Hak Millik Pulau Papua	107
Gambar 4. 37 Uang NAPARA.....	107
Gambar 4. 38 Buku Panduan Bagian Cover	108
Gambar 4. 39 Buku Panduan Bagian Isi	108
Gambar 4. 40 Pion Permainan	109
Gambar 4. 41 Kemasan Produk	110
Gambar 4. 42 Kemasan Dadu	111
Gambar 4. 43 Dadu	111
Gambar 4. 44 Warung Rempah.....	112
Gambar 4. 45 Keseluruhan <i>Board Game</i> NAPARA.....	112

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 46 Tampilan dalam kemasan <i>Board Game</i> NAPARA.....	113
Gambar 4. 47 Dokumentasi Uji Respon pada Remaja.....	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	132
Lampiran 2. Surat Permohonan Validator Materi.....	133
Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Media	134
Lampiran 4. Lembar Persetujuan Menjadi Evaluator	135
Lampiran 5. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	136
Lampiran 6. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Instrumen Penilaian Ahli Materi..	142
Lampiran 7. Lembar Persetujuan Menjadi Evaluator	143
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Media	144
Lampiran 9. Lembar Pernyataan <i>Judgement</i> Instrumen Penilaian Ahli Media....	150
Lampiran 10. Kartu Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing 1 Lembar satu.....	151
Lampiran 11. Kartu Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing 1 Lembar dua	152
Lampiran 12. Kartu Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	153
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Uji Validator Media.....	154
Lampiran 14. Hasil Perhitungan Uji Validator Materi.....	155
Lampiran 15. Uji Coba Produk	156
Lampiran 16. Uji Coba Produk dua	157
Lampiran 17. Uji Coba Produk tiga	158
Lampiran 18. Dokumentasi Uji Produk bersama Responden	159
Lampiran 19. <i>Asset Digital</i> Video NAPARA satu.....	160
Lampiran 20. <i>Asset Digital</i> Video NAPARA dua	161
Lampiran 21. <i>Asset Digital</i> Video NAPARA tiga	162
Lampiran 22. <i>Asset Digital</i> Video NAPARA empat	163
Lampiran 23. Hasil Perhitungan Uji Respon Remaja	164
Lampiran 24. Hasil Perhitungan N-Gain Score	169
Lampiran 25. Soal dan Jawaban <i>Pre-Test</i> Bagian 1	170
Lampiran 26. Soal dan Jawaban <i>Pre-Test</i> Bagian 2	171
Lampiran 27. Soal dan Jawaban <i>Post-Test</i>	172
Lampiran 28. Kartu Hak Milik satu	173
Lampiran 29. Kartu Hak Milik dua.....	174

Sabrina Az-Zahrah, 2024

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH
NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 30. Kartu Dana dan Kartu Kesempatan	175
Lampiran 31. Tunitin	176

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, G. B. (2017). Dampak Penggunaan Warna Panas Dalam Upaya Branding Suatu Produk. *PRODUCTUM Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(2), 58.
- Anggraeni, L., Affandi, I., Wahyudin, D., Paramitha, S. T., & Ramadhan, M. G. (2022). *Optimization of the Board Game as a Platform for the Concept of Peace Education: A Survey Method Study. International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 494–511.
- Anggraini, L. S. & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung : Nuansa.
- Anto, S. TP., M. S. (2020). *Rempah-Rempah dan Minyak Astiri*. Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Astawan, M. (2016). *Sehat dengan Rempah dan Bumbu Dapur*. Kompas.
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi *Student Adventure* 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21.
- Bayeck, R. Y. (2020). *Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. Simulation and Gaming*, 51(4), 411–431.
- Blomqvist, L., & Jakobovics, L. (2023). *3D07 - Board Games Beyond Sight Inclusive Board Game Design with Focus on Visual Impairment*.
- Booth, P. (2015). *Paratextuality in Contemporary Board Games*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Briggs, D. (1977). *Handbook of X-ray electron spectroscopy. In Perkin-Elmer Corporation* (p. 192).
- Cut, Nilda., Novia Mehra Erfiza., I. S. (2019). Ekstraksi Senyawa Bio-aktif pada Beberapa Rempah Ie Bu Peudah. *Prosiding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 3(1), 78.

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media, 1.
- de Guzman, C. dan Siemonsma, J. (1999). *Plant Resources of South-East Asia No. 13 Spices*. Netherlands : Backhuys Publishers.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133.
- Duke JA, B.-G. M., & Cellier JD, D. P. (2002). *Handbook of Medicinal*. Boca Raton Florida (US) : CRC Press.
- Durak, G., & Ataizi, M. (2016). *The ABC's of Online Course Design According to Addie Model*. *Universal Journal of Educational Research*, 4(9), 2084–2091.
- Fagan. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT Gramedia.
- FAO (2011) *E-Learning Methodologies*.
- Fathi Royyani. (2023). Mengaromai Kembali Rempah Nusantara. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/opini/20230301051525-14-417780/mengaromai-kembali-rempah-nusantara>
- Gauthier, A., Kato, P. M., Bul, K. C. M., Dunwell, I., Walker-Clarke, A., & Lamerias, P. (2019). *Board Games for Health: A Systematic Literature Review and Meta-Analysis*. *Games for Health Journal*, 8(2), 85–100.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. In *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. *AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hakim, L. (2015a). Rempah & Herba Kebun-Pekarangan Rumah Masyarakat (Issue 164).
- Hakim, L. (2015b). *REMPAH DAN HERBA KEBUNPEKARANGAN RUMAH MASYARAKAT: Keragaman, Sumber Fitofarmaka Dan Wisata Kesehatan-Kebugaran*. Sleman : Diandra Creative.
- Haldar, S., Chia, S. C., Lee, S. H., Lim, J., Leow, M. K. S., Chan, E. C. Y., & Henry, C. J. (2019). *Polyphenol-Rich Curry Made With Mixed Spices And Vegetables Benefits Glucose Homeostasis In Chinese Males (Polyspice Study): A Dose–*

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Response Randomized Controlled Crossover Trial. European Journal of Nutrition*, 58(1), 301–313.
- Handayani, S. dan Wibowo, R. A. (2014). Kue Kering Terfavorit. Jakarta : Kawan Pustaka.
- Handayani, P. A., & Nurcahyanti, H. (2015). Ekstraksi Minyak atsiri Daun Zodia (*Evodia suaveolens*) dengan Metode Maserasi dan Distilasi Air. *Jurnal Bahan Alam Terbarukan*, 4(1), 1–7.
- Hanghøj, T. (2023). *Students as Educational Board Game Designers: Learning Opportunities and Design Dilemmas. Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning, 2023-October(c)*, 234–241.
- Hannum, W. (2005). *Development: A 30 Year Retrospective. Educational Technology*, 45(4), 5–21.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran* (Issue January).
- Hardiansyah, R. (2023). Fenomena Terkini: Generasi Z Kehilangan Sentuhan dengan Rempah Lokal. *Memo Jember*. <https://surabaya.memo.co.id/fenomena-terkini-generasi-z-kehilangan-sentuhan-dengan-rempah-lokal/>
- Iskandar, M. (2005). Nusantara Dalam Era Niaga Sebelum Abad Ke-19. *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 7(2), 182.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37.
- Istianto, T. (2013). Perancangan Board Game tentang Bercocok Tanam di Rumah. 1(2). Kompasiana, Seberapa Pentingkah Media dalam Pembelajaran?. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 121–131.
- Jefkins, F. (1997). *Periklanan*, Edisi Ketiga. Jakarta: Erlangga.
- Jiang, T. A. (2019). *Health benefits of culinary herbs and spices. Journal of AOAC International*, 102(2), 395–411.
- Johnston, J. S. (2015). *Past Times: Ancient Board Games*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Kronld, M. (2008). *The Taste of Conquest: The Rise and Fall of the Three Great Cities of Spice*. Ballantine Books

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kusmiati, A, S. P. & P. S. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan.
- Kusmiati, D. (1997). *Pengetahuan Bahan Makanan*. Angkasa.
- Kusmiran, E. (2012). *Kesehatan Reproduksi Remaja dan Wanita*. Salemba Medika: Jakarta. Jakarta : Salemba Medika.
- Lailatussyukriyah, & Hartutik. (2017). Perkembangan dan Kemunduran Lada di Aceh Abad 19. *Jurnal Seuneubok Lada*, 4(1), 69–89.
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Malcolm Swan, B. B. and J. G. (2014). *Design of a board game*. February, 1–8.
- Mansyur, S. (2011). Jejak Tata Niaga Rempah-Rempah Dalam Jaringan Perdagangan Masa Kolonial Di Maluku. *Kapata Arkeologi*, 7(13), 20–39.
- Marliyati, SA., D. Hastuti, & T. S. (2013). *Ecoculinary tourism in Indonesia*. In: Teguh, F and Avenzora, R (Eds), *Ecotourism and Sustainable Tourism Development in Indonesia*. Ministry of Tourism and Creative Economy, Republic of Indonesia.
- Martins, I. J. (2024). *Role of Indian Spices and Biotherapeutics in Managing Chronic Disease*. *Recent Updates in Disease and Health Research*. Vol. 4, March, 37–46.
- Moradmand, N., Datta, A. and Oakley, G. (2014) ‘*The Design and Implementation of an Educational Multimedia Mathematics Software : Using ADDIE to Guide Instructional System Design*’, 4(1), 37–49.
- Muruganantham., G. (2015). *Developing Of E-Content Package By Using ADDIE Model*. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54.
- Najmah, N., Hasim, H., & Faridah, D. N. (2021). *Antioxidant Activity, Inhibition α -Glucosidase of Cymbopogon nardus (L.) Rendle and Identification of Active Compounds*. *Current Biochemistry*, 8(1), 24–36.
- Nicholson, S. (2011). *Making gameplay matter: Designing modern educational tabletop games*. *Knowledge Quest. Journal Articles; Reports - Descriptive*,

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

40(1), 60–65.

- Nirmala, Andini, T. dan A. P. (2003). *Kamus Pintar Bahasa Indonesia*. Surabaya, Prima Media.
- O’neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). *The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children*. *American Journal of Play*, 14(1), 58–98.
- Parthasarathy, V.A., Chempakam, B. and Zachariah, T. J. (2008). *Chemistry of Spices*. London : CABI.
- Prasti Diva Fadhlika, Widyasari, D. A. N. (2023). Upaya Pengenalan Rempah-Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10. 4(2), 85–93.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta, Andi.
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi *Game* Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan *Construct 2*. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86.
- Putri, W. D. R., Fibrianto, K. (2018). *Rempah untuk Pangan dan Kesehatan*. Malang : UB Press.
- Putri, A. N. (2024). *Perancangan Board Game Pengenalan Mata Uang Indonesia Berbasis Ar Pada Anak SD Kelas Rendah*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, D., Indryani, I., & Wulandari, B. A. (2023). Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 83–95.
- Rismarinandyo, M. Y., Dewojati, R. W. W., (2023). Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rempah-Rempah Khas Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Desain Komunikasi*, 2, 70–77.
- Rosyadah, A., Wahab, T., & Eridani, F. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan di Negeri Rempah Sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah-Rempah di Karawang. *EProceedings of Art & Design*, 8(5), 2959.
- Rukhayyah, K. K., Kawareng, A. T., & Sastyarina, Y. (2022). Studi Literatur: Uji Aktivitas Antioksidan Ekstrak Jahe Merah (*Zingiber officinale var. Rubrum*) Menggunakan Metode 2,2- diphenyl-1-picrylhydrazyl (DPPH). *Proceeding of Mulawarman Pharmaceuticals Conferences*, 15, 242–245.

Sabrina Az-Zahrah, 2024

PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rustan, S. (2019). *Warna Warni*. Jakarta : PT Lintas Kreasi Imaji.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, S., D. (2015). Hubungan Tingkat Pengetahuan mahasiswa tentang Fast Food terhadap Motivasi Mahasiswa dalam Mengonsumsi Makanan Fast Food. *Jurnal Keperawatan*, 1-10. Universitas Riau.
- Septarina, A. K., & Hadi, H. (2017). Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13–15 Tahun. *Rupa Rupa*, 5(1).
- Shelef, L.A. (1984). *Antimicrobial effects of spices*. *J. Food Saf.* 6(1): 29–44.
- Sims, R. (2009). *Food, Place And Authenticity: Local Food And The Sustainable Tourism Experience*. *Journal of Sustainable Tourism*, 17(3), 321–336.
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 207–218.
- Sugiyono. (2015a). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2015b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2018a). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2018b). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan *Flashcard* Untuk Kelas V Sd. *Jpgsd*, 11(4), 923–934.
- Suryanti, U., V. Bintoro., Y. Pramono., dan L. (2014). *Antioxidant Activity of Indonesia Endogenous Duck Meat Marinated in Ginger*. *International Journal of Poultry Science*, 13(2), 102–107.
- Syaliman, K. U., Najwa, N. F., & Kreshna, J. A. (2022). *Educational Game As An Effort To Accelerate Learning After The Covid-19 Pandemic*. *Journal of Applied Engineering and Technological Science*, 4(1), 478–487.
- Triyono, T., Yohana Chaerunisaa, A., & Subarnas, A. (2018). *Antioxidant Activity*
- Sabrina Az-Zahrah, 2024
PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- of Combination Ethanol Extract of Turmeric Rhizome (Curcuma Domestica Val) and Ethanol Extract of Trengguli Bark (Cassia Fistula L) with DPPH Method. Indonesian Journal of Pharmaceutical Science and Technology, 5(2), 43.*
- Türkoğlu, B. (2019). *A Mixed Method Research Study on the Effectiveness of Board Game Based Cognitive Training Programme. International Journal of Progressive Education, 15(5), 315–344.*
- W, S. (2008). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta : Kencana Prenada.*
- Waluyanto, H. D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran Heru. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain – Universitas Kristen Petra, 7(1), 45–55.*
- Widowati, H. (2007). *Irama Visual: Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual. Jelasutra : Yogyakarta.*
- Widyastuti, I., Luthfah, H. Z., Hartono, Y. I., Islamadina, R., Can, A. T., & Rohman, A. (2020). *Antioxidant Activity of Temulawak (Curcuma xanthorrhiza Roxb.) and its Classification with Chemometrics. Indonesian Journal of Chemometrics and Pharmaceutical Analysis, 02(1), 29.*
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi. Mekanima Inspira Nagara.*
- Yasa. (2010). *Koleksi 120 Resep Masakan Ayam. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.*