

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rempah-rempah merupakan salah satu komoditas yang sangat berharga dalam sejarah Indonesia, menjadi pusat persaingan global dan memicu peristiwa sejarah penting. Sebagai salah satu komoditas paling dicari di dunia selama bertahun-tahun, permintaan akan rempah-rempah terus meningkat. Indonesia, atau Nusantara, menjadi pusat perdagangan, budaya, dan politik karena menjadi produsen utama rempah-rempah dalam Iskandar (2005) dan Mansyur (2011). Hilmar (2020) menyatakan bahwa rempah-rempah telah menjadi sumber ekonomi penting yang mendorong dominasi negara lain. Sumber daya rempah-rempah yang melimpah membuat Nusantara menarik perhatian negara-negara besar.

Selain sebagai komoditas perdagangan berharga, rempah-rempah memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kuliner tradisional Indonesia. Rempah-rempah memberikan cita rasa unik pada setiap masakan khas Indonesia yang berbeda di setiap daerah. Fardiaz (1998) mendefinisikan makanan tradisional sebagai makanan dan minuman yang menggunakan bahan campuran secara tradisional. Rempah-rempah tidak hanya memperkaya cita rasa makanan tetapi juga memiliki manfaat kesehatan, seperti mengurangi kerusakan sel-sel tubuh dan melawan peradangan menurut Aidah (2021). Data dari Fathi Royyani (2023) mengungkapkan bahwa meskipun media sosial membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kuliner Indonesia, tantangan besar tetap ada dalam mempertahankan pengetahuan ini di kalangan generasi muda.

Namun, meskipun Indonesia memiliki sejarah yang kaya terkait rempah-rempah, perkembangan zaman dan modernisasi telah menyebabkan generasi muda khususnya di wilayah Bekasi, semakin terasing dari pengetahuan tentang rempah-rempah lokal. Sesuai dengan data yang ada pada lapangan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa 37,1% remaja kurang mengetahui, 40% biasa saja, 22,9% mengetahui tentang rempah. Banyak remaja kurang mengenal jenis-jenis rempah dan manfaatnya, yang disebabkan oleh kurangnya edukasi yang menarik

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

dan interaktif di sekolah Lailatussyukriyah & Hartutik (2017). Kemudian, fenomena ini diperkuat oleh temuan di Desa Rambipuji, Jember dalam Hardiansyah (2023) yang menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja cenderung kurang familiar dengan rempah-rempah lokal dan tanaman obat tradisional. Generasi muda lebih tertarik pada teknologi digital dan permainan online daripada mengenal alam dan kekayaan hayati sekitarnya. Lomba "Chiera 2023" (*Children Education Rally*) mencoba mengatasi masalah ini dengan memperkenalkan kembali anak-anak pada kekayaan alam melalui permainan edukatif tentang rempah-rempah dan tanaman obat. Namun, langkah-langkah ini masih terbatas dan belum menjangkau wilayah lain secara luas. Selain itu, kondisi ini diperparah oleh kurangnya edukasi yang menarik dan relevan di sekolah-sekolah mengenai rempah-rempah dan sejarahnya. Meskipun pemerintah, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, telah berusaha untuk memperkuat pembelajaran sejarah Jalur Rempah dalam rangka mendukung pengusulan Jalur Rempah sebagai Warisan Budaya Dunia ke UNESCO, pengetahuan tentang sejarah dan pentingnya rempah-rempah masih kurang diinternalisasi oleh masyarakat luas, terutama di kalangan remaja.

Adapun preferensi remaja terhadap makanan cepat saji semakin meningkat, diperburuk oleh pengaruh iklan dan kemudahan akses. Menurut penelitian Susanti dalam Sari (2015), sebanyak 66,7% remaja terbiasa membeli makanan cepat saji lebih dari 3 kali dalam seminggu dan hanya membeli makanan tradisional 1 kali dalam seminggu. Hal tersebut juga sesuai dengan kenyataan dilapangan, dengan data menunjukkan bahwa 11,4% mengonsumsi makanan cepat saji sebanyak 5-6 kali dalam seminggu dan 85,7% mengonsumsi makanan cepat saji sangat sering atau setiap hari dalam seminggu. Sementara 91,4% mengonsumsi masakan yang mengandung rempah-rempah sebanyak 3-4 kali dalam seminggu sering dan 8,6% lainnya sering mengonsumsi masakan yang mengandung rempah-rempah sebanyak 5-6 kali dalam seminggu.

Berdasarkan masalah tersebut, edukasi tentang rempah-rempah Nusantara sangat penting untuk membantu generasi muda memahami warisan budaya dan menghargai sejarah Indonesia yang kaya. Kekayaan alam dan warisan budaya Indonesia akan hilang jika pengetahuan tentang rempah-rempah tidak dilestarikan.

Dalam Rosyadah et al (2022), fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan

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

pengetahuan dan apresiasi terhadap warisan budaya kuliner Indonesia di kalangan remaja, yang berpotensi mengancam kelestarian pengetahuan tentang rempah-rempah dan kuliner tradisional. Pentingnya pendekatan edukasi yang inovatif dan menarik untuk mengedukasi generasi muda tentang pentingnya rempah-rempah dalam budaya dan sejarah Indonesia. Pendekatan ini haruslah interaktif dan mampu menggabungkan elemen-elemen pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang potensial adalah melalui media edukasi interaktif seperti *Board game*. Menurut Gobet et al (2004), *board game* ini permainan yang memiliki banyak peraturan, termasuk batasan pada jumlah pion yang dapat dimainkan dan jumlah pergerakan pion yang dapat dilakukan. *Board game* memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif pemain. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dari data lapangan yang menunjukkan sebanyak 82,9% remaja menyukai belajar sambil bermain dan 91,4% menyukai belajar bersama-sama. Menariknya, 100% remaja sangat tertarik belajar tentang rempah-rempah melalui *board game*.

Sebagai media interaktif yang populer di kalangan remaja, *board game roll and* seperti *Monopoly* sangat cocok untuk digunakan dalam situasi ini. Monopoli merupakan salah satu *board game* klasik yang telah menjadi ikon dalam dunia permainan. Target penelitian ini berusia 13-15 tahun karena pada usia ini perkembangan kognitif remaja menuju kemampuan berpikir abstrak dan logis, yang penting untuk membentuk pengetahuan dan minat jangka panjang terhadap rempah-rempah. Menurut Diananda (2019), remaja sering menunjukkan ketidakstabilan emosional tetapi mulai belajar mengelola emosi, serta mencari identitas diri, membentuk hubungan dengan teman sebaya, dan mengeksplorasi peran sosial mereka.

Dengan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *Board Game* sebagai media edukasi yang berjudul "Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi NAPARA (Pengenal Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi." Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menemukan sarana yang efektif dalam mengedukasi remaja tentang pengetahuan rempah-rempah, serta menginspirasi mereka untuk menghargai dan melestarikan warisan budaya 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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses merancang *Board Game* Sebagai Media Edukasi NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi?
2. Bagaimana hasil uji *Board Game* Sebagai Media Edukasi NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini terfokus untuk sebagai berikut:

1. Penelitian ini mencakup media edukasi berbasis *Board Game* berupa prototipe.
2. *Board game* yang dirancang berfokus pada pengenalan rempah-rempah Nusantara, dimulai dari pengenalan masakan nusantara dari 5 pulau terbesar di Indonesia, jenis-jenis rempah, manfaatnya, dan penggunaannya. Rempah-rempah yang dibahas dalam *board game* terutama yang berasal dan populer di Indonesia.
3. Target penelitian ini adalah remaja berusia 13-15 tahun di wilayah Bekasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses perancangan *board game* yang memberikan Edukasi terkait NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi.
2. Mengetahui hasil uji *board game* yang memberikan Edukasi terkait NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja di Wilayah Bekasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas teori mengenai media edukasi berbasis permainan, khususnya permainan papan sebagai media edukasi yang menyenangkan. Diharapkan penelitian ini dapat menambah literatur tentang bagaimana permainan papan efektif dalam menyampaikan edukasi dengan mengintegrasikan budaya lokal. Ini juga akan menyediakan dasar teoritis untuk studi lanjutan mengenai penggunaan permainan papan dalam media edukasi, terutama untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya Nusantara melalui pemahaman tentang rempah-rempah Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh pengalaman dalam merancang dan menerapkan media edukasi berbasis permainan, serta belajar cara membuat dan mengevaluasi media edukasi yang efektif dan menarik. Inovasi dalam media edukasi fisik dan digital juga akan mendukung pelestarian budaya Indonesia dan dapat mendorong penelitian lebih lanjut di bidang ini.

b. Bagi Remaja

Diharapkan dapat mempelajari rempah-rempah Nusantara secara lebih mendalam melalui media yang interaktif dan menyenangkan. Mereka juga akan mengembangkan keterampilan sosial seperti strategi, kerja sama, dan komunikasi melalui permainan papan. Selain itu, media ini dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya Indonesia, meningkatkan minat terhadap makanan tradisional yang sehat, dan menggantikan kecenderungan terhadap masakan cepat saji.

1.6 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Bagian bab I menjelaskan pendahuluan yang meliputi enam bagian yang akan dibahas yaitu menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi dengan mengikuti Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI pada tahun 2021.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Bagian bab II meliputi tinjauan pustaka yang menyajikan pengertian, penjelasan, konsep dan teori tentang bidang keilmuan yang akan diteliti yang didapatkan dari beberapa sumber seperti buku, artikel ilmiah dan pendapat para ahli terdahulu.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bagian bab III menjelaskan metode yang dilakukan dalam penelitian yaitu meliputi metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengumpulan data, serta analisis data.

4. BAB IV: Hasil dan Pembahasan

Bagian bab IV berfokus pada hasil temuan dan analisis data, termasuk hasil penelitian dan pembahasan mendalam mengenai temuan tersebut.

5. BAB V: Simpulan Implikasi dan Saran

Bagian bab V ini mencakup kesimpulan dari penelitian, implikasi hasil penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya.