

Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rempah-Rempah Khas Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar

Moch. Yordan Rismarinandyo, M.T¹ Raden Wisnu Wijaya Dewojati, S.Pd., M.Pd.²
Nafik Azizah³ Fikri Khoirul Umardi⁴

¹Prodi Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

²³Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan- Indonesia

Abstrak

Makanan menjadi kebutuhan hidup setiap manusia. Di setiap negara atau daerah memiliki makanan khasnya tersendiri. Indonesia memiliki berbagai macam daerah yang memiliki makanan khasnya, atau sering disebut makanan tradisional. Makanan tradisional memiliki citarasa yang khas yang diakibatkan dari berbagai macam bumbu dan rempah. Rempah merupakan salah satu komoditi ekspor terbesar Indonesia. Indonesia memiliki berbagai macam rempah yang tidak hanya berguna untuk penyedap masakan akan tetapi juga dapat menjaga kesehatan. Masing-masing rempah ini memiliki bentuk, aroma dan fungsi tersendiri. Untuk mengenalkan berbagai macam dan khasiat dari rempah ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif, mudah diterima dan menyenangkan. Alat Peraga Edukatif (APE) merupakan salah satu media yang digunakan, dalam penelitian ini APE yang digunakan adalah *board game*. *Board game* “Rerempah” ini akan digunakan sebagai media untuk mengukur kecepatan siswa dalam mengenal dan memahami beraneka macam rempah Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan untuk mengenalkan materi pembelajaran tanaman tradisional Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Tingkat TKT dalam penelitian ini adalah tingkat 3. Lokasi penelitian ada di SDN Gentan, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Kata Kunci: *board game*, rempah, media pembelajaran

Abstract

Food is a necessity for every human life. Each country or region has its own special food. Indonesia has various regions that have their own special food, or often called traditional food. Traditional food has a distinctive taste that results from various kinds of herbs and spices. Spices are one of Indonesia's largest export commodities. Indonesia has various kinds of spices which are not only useful for flavoring dishes but can also maintain health. Each of these spices has its own shape, aroma and function. To introduce the various kinds and properties of this spice, learning media are needed that are effective, easy to accept and fun. Educational Teaching Aid (APE) is one of the media used, in this study the APE used is a board game. Board games will be used as a medium to measure students' speed in recognizing and understanding various kinds of Indonesian spices. The purpose of this research is to develop effective, efficient and fun learning media to introduce Indonesian traditional plant learning materials. The research method used is quasi-experimental. The TKT level in this study was level 3. The research location was at SDN Gentan, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.

Keywords: *board games, spices, learning media*

LATAR BELAKANG MASALAH

Makanan adalah salah satu kebutuhan pokok manusia untuk kelangsungan hidup dan menjaga daya tahan tubuh supaya tetap sehat. Di setiap negara masing-masing memiliki makanan khasnya tersendiri. Makanan khas di Indonesia bisa disebut juga dengan makanan tradisional. Indonesia memiliki berbagai macam makanan tradisional disetiap daerahnya. Menurut Fardiaz D (1998), makanan tradisional adalah makanan dan minuman, termasuk jajanan serta bahan campuran atau bahan yang digunakan secara tradisional, dan telah lama berkembang secara spesifik di daerah dan diolah dari resep-resep yang telah lama dikenal oleh masyarakat setempat dengan sumber bahan lokal serta memiliki citarasa yang relatif sesuai dengan selera masyarakat setempat. Salah satu jenis tumbuhan yang banyak tumbuh di Indonesia adalah tumbuhan rempah. Indonesia dikenal dengan kekayaan rempah-rempah yang berlimpah dan beraneka ragam.

Rempah-rempah merupakan barang dagangan paling berharga pada zaman prakolonial. Banyak rempah-rempah dulunya digunakan dalam pengobatan, karena risiko munculnya berbagai penyakit dipercaya dapat menurun dengan cara mengonsumsi rempah-rempah. Manfaat dari rempah-rempah yaitu mampu mengurangi kerusakan sel-sel tubuh dan melawan peradangan (Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia, 2021). Rempah-rempah sendiri merupakan bagian dari tumbuhan yang memiliki aroma atau rasa yang kuat. Rempah-rempah biasanya digunakan dalam jumlah kecil pada makanan atau minuman yang dapat berperan sebagai pengawet atau penambah cita rasa dalam masakan atau minuman. Selain itu rempah-rempah juga memiliki khasiat untuk kesehatan.

Rempah-rempah memiliki kandungan zat aktif yang aromatis, sehingga meningkatkan

citarasa dan aroma masakan menjadi lebih enak dan memiliki kekhasan. Indonesia merupakan salah satu negara penghasil rempah-rempah terbanyak di dunia, dan terkenal sebagai Negara pengekspor rempah-rempah dunia. Beberapa rempah-rempah yang di ekspor yaitu biji pala, jahe, dan lada. Jenis-jenis rempah yang ada di Indonesia ini perlu dikenalkan kepada masyarakat.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan suatu pengetahuan adalah board game. *Board game* adalah suatu permainan yang diciptakan melalui media nyata yaitu papan permainan yang dibuka di atas meja dan permainan ini banyak terjadi interaksi baik dari pemain atau komponen papan permainan tersebut. *Board game* juga menggunakan media nyata yang membuat para pemain saling berinteraksi tatap muka dan dalam *board game* diciptakan sebuah tema dalam permainan serta aturan-aturan yang sudah ada. Pemilihan media *board game* dikarenakan adanya fakta bahwa anak-anak, terutama anak yang telah memasuki usia sekolah sudah mengalami perkembangan syaraf motorik, yang memungkinkan mereka untuk memahami dan menaati aturan suatu permainan dengan baik, seperti aturan permainan dalam *board game* (Desmita 155). Board game juga mampu mengembangkan keterampilan pendidikan kritis dalam penalaran, pemecahan masalah, seni bahasa, matematika, ilmu sosial dan komunikasi (Jeffrey P. Hinebaugh, 2019). *Board game* berjudul “Rerempah” ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam rempah-rempah yang ada di Indonesia untuk anak sekolah dasar dengan harapan meningkatkan pengetahuan akan rempah sejak dini dan menjadi media pembelajaran di sekolah.

METODE

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan secara lengkap mengenai

hubungan antara perkembangan kreativitas dan proses tumbuh kembang anak-anak, dimana data akan digunakan tidak hanya sebagai fakta lapangan, tetapi juga untuk membantu proses perancangan.

A. Populasi, sampel, teknik sampling
Populasi penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas 5. Lokasi penelitian ini adalah SDN Gentan, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta dengan menggunakan teknik sampling purposif.

B. Metode Pengumpulan Data

Studi literatur

Studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa deskripsi, fungsi dan manfaat dari materi yang akan dibuat rancangan visualnya.

Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan di lapangan untuk mencari data-data yang terkait permasalahan fungsionalitas dari *gameplay* dan mekanik permainan yang ditunjukkan dengan perilaku dan juga ekspresi emosi yang tampak. Observasi yang digunakan adalah observasi tersamar.

Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi dan *feedback*. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang semi terstruktur, yaitu teknik wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Pihak terwawancara diminta pendapat, permasalahan, masukan dan ide-ide terkait dengan *gameplay* dan mekanik serta aset visual.

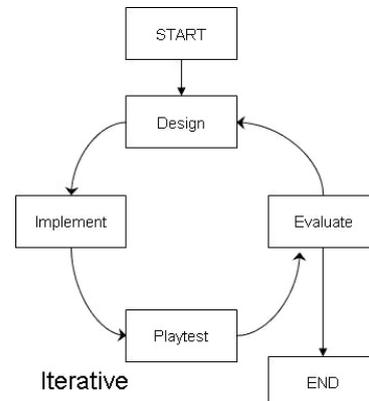
Studi Dokumen

Studi dokumen digunakan untuk mencari referensi dari sumber tertulis yaitu buku dan video.

Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan dalam tiga tahap yaitu: tahap pertama yaitu pengumpulan data, tahap kedua yaitu tahap perancangan produk *board game*, tahap ketiga adalah pembuatan dan pengujian *board game* dan tahap keempat adalah evaluasi untuk mendapatkan *feedback*.

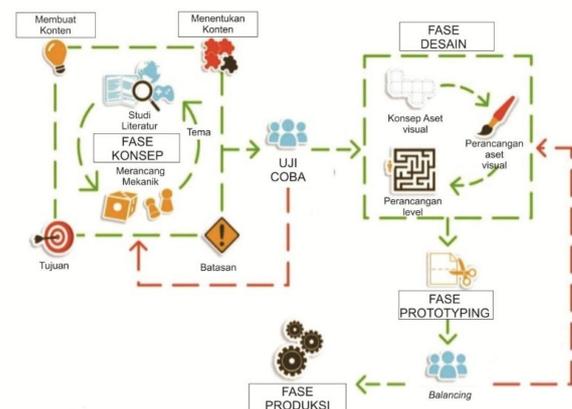
A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model SDLC iterative yang dikombinasikan dengan proses desain permainan.



A. Diagram Alir Penelitian

Diagram alir penelitian merupakan langkah-langkah penelitian (prosedur penelitian). Secara detail langkah-langkah penelitian ini akan ditampilkan dalam diagram alir sebagai berikut.



Gambar.1 Proses Game Design

Sumber

Dokumentasi:

https://www.slideshare.net/kummara/game-design-process-2013-kummara?next_slideshow=true

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini terdiri dari analisis data secara kuantitatif dan analisis data secara kualitatif. Teknik analisis ini merupakan analisis yang mengacu pada kata-kata, arti atau makna, gambar, simbol, atau tema-tema yang dikomunikasikan oleh eks (Poerwandari, 2013).

HASIL

Alat Peraga/Permainan Edukatif (APED) merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Boardgame* merupakan salah satu APED yang dapat digunakan untuk mengenalkan suatu materi tertentu dalam pelajaran sekolah. Selama ini proses belajar siswa kebanyakan hanya menggunakan satu media saja misalnya buku ajar atau video. Hal ini dinilai kurang interkatif, dikarenakan untuk menghasilkan kualitas belajar yang baik, guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi dengan pengalaman yang menyenangkan.

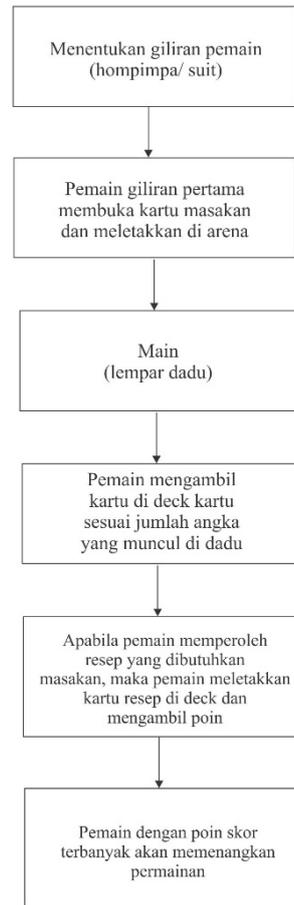
Dengan menggunakan alat bantu berupa *board game* diharapkan untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan efisien terhadap siswa serta dapat meningkatkan pengetahuan dengan lebih baik.

GAMEPLAY

Pemain akan mengumpulkan kartu resep rempah yang sesuai dengan kartu masakan yang dibuka di arena permainan. Semakin banyak resep rempah yang dibutuhkan untuk sebuah masakan akan mengumpulkan nilai yang semakakin tinggi juga. Demikian juga dengan jenis masakan, memiliki poin nilai yang berbeda beda.

MEKANIK

1. Alur permainan



Gambar 2. Diagram Alur Permainan

2. Scoring/ Poin Permainan

No	Jenis Kartu	Skor/Poin
Kartu Resep		
1.	Pala	2
2.	Kayu Manis	4
3.	Lada / Merica	2
4.	Biji Ketumbar	3
5.	Kayu Manis	3
6.	Jinten	1
7.	Kluwak	5
8.	Jahe	5
9.	Kunyit	2
10.	Cengkeh	4
11.	Kapulaga	1
12.	Wijen	3
13.	Safron	5
14.	Kemiri	2
15.	Kemukus	3
16.	Secang	1
17.	Lengkuas	2
18.	Vanilli	4
19.	Adaliman	5
20.	Adas	5
21.	Asam Jawa	3
22.	Bunga Lawang	5
23.	Serai	3
24.	Kencur	2
24.	Daun Ketumbar	1

6.	Sayur Asam	10
7.	Soto	15
8.	Pendap	5
9.	Garang Asem	5
10.	Karedok	10

No	Jenis Kartu	Skor/Poin
Kartu Tantangan		
1.	Sop	15
2.	Lodeh	25
3.	Rendang	25
4.	Rawon	25
5.	Sambal Andaliman	10
6.	Sayur Asam	10
7.	Soto	15
8.	Pendap	5
9.	Garang Asem	5
10.	Karedok	10

DESAIN

Desain *board game* REREMPAH ini dibagi menjadi 4 bagian, yaitu desain kartu, desain ilustrasi, desain arena/*deck* dan desain *packaging*.

Desain Kartu

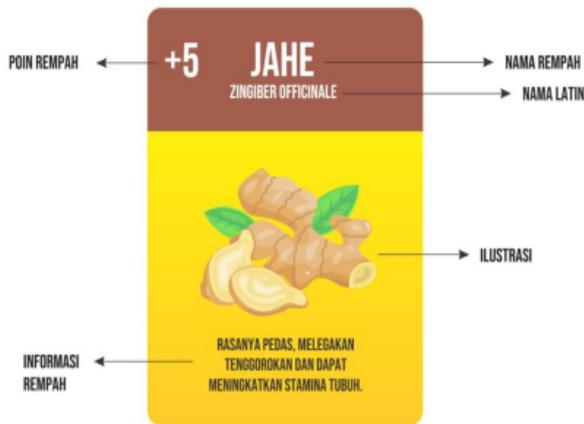
Desain kartu dalam *board game* ini berukuran 66 mm x 88 mm. Ukuran ini diambil karena pas di tangan dan sesuai dengan desain standar kartu *board game*. Bahan menggunakan kertas ivory 230 gsm yang dilaminasi doff supaya tidak licin di tangan. Pinggitan kartu dibuat sudut lengkung supaya aman untuk anak-anak.

Pemilihan warna menggunakan warna-warna pastel yang enak dilihat dan sesuai untuk anak-anak.

No	Jenis Kartu	Skor/Poin
Kartu Masakan		
1.	Sop	15
2.	Lodeh	25
3.	Rendang	25
4.	Rawon	25
5.	Sambal Andaliman	10

Kartu Resep

Komponen kartu resep terdiri dari 5 komponen, yaitu nama kartu, nama latin, poin, gambar ilustrasi dan informasi kartu.



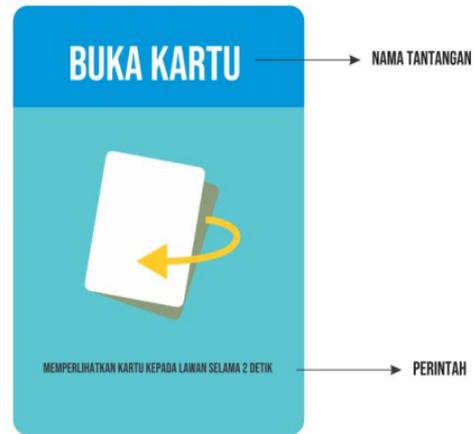
Kartu Masakan

Komponen kartu masakan terdiri dari 4 komponen, yaitu nama kartu, resep rempah, poin, gambar ilustrasi dan informasi kartu.



Kartu Tantangan

Komponen kartu tantangan terdiri dari 2 komponen, yaitu nama kartu dan perintah.



Desain Judul

Judul dari *board game* ini adalah REREMPAH, font yang digunakan adalah Riffic supaya terlihat fleksibel dan dinamis. Untuk warna menggunakan warna kuning dan coklat karena identik dengan warna makanan dan warna lokal.

Rerempah

HASIL TEST PLAY/MOCK UP PERMAINAN

Ada beberapa aspek yang dinilai dalam *test play board game* ini, dari hasil *test play* ditemukan beberapa kasus terkait dengan alur permainan. Ada 10 kategori penilaian yang diobservasi dari permainan ini:

1. Setelah mencoba permainan ini, siswa menjadi lebih cepat memahami tentang jenis-jenis rempah Indonesia dan dapat

2. menyebutkan beberapa masakan yang berisi rempah tersebut.
3. Aturan permainan cukup mudah dipahami dan diikuti. Ada sedikit permasalahan dalam penghitungan skor.
4. Alur permainan mudah diikuti bahkan pemain dapat menciptakan alurnya sendiri (modifikasi).
5. Komponen dalam board game ini mudah digunakan.
6. Di awal dan akhir permainan, pemain cukup mudah dalam menata komponen-komponen permainannya.
7. Dilihat dari segi desain, pemain menyukai desainnya dikarenakan sering dilihat dan digunakan untuk bermain.
8. Pemain menyukai warna-warna dalam board game ini dikarenakan sesuai warna yang secara psikologis banyak digunakan dalam konten anak-anak.
9. Ilustrasi dibuat dengan simple dan jelas sehingga pemain langsung dapat menghafal bentuknya.
10. Dari segi replay value, permainan ini dimainkan beberapa kali dalam test play.
11. Terkait dengan keinginan membeli, pemain memiliki keinginan membeli akan tetapi tergantung dengan orang tua.

Analisa Validasi Data

Selain dari hasil observasi selama permainan dan *test play*, dalam percobaan tahap ke 2 peneliti juga memberikan angket kepada ahli materi dari dosen program studi Teknologi Permainan, Sekolah Tinggi Multimedia Yogyakarta. Aspek penilaian dibagi menjadi 3 aspek, yaitu aspek visual, aspek permainan dan aspek materi, dengan 10 pertanyaan. Dari hasil angket diperoleh data sebagai berikut:

No	Validator	Validator			Rata-Rata	Ket
		V1	V2	V3		
1.	Aspek Visual	21	18	25	4,71	Sangat baik
2.	Aspek Permainan	18	21	15	4,52	Sangat baik
3.	Aspek Materi	12	15	18	4,64	Sangat baik
	Jumlah Skor Rata-Rata	51	54	58	4,62	
	Skor Validasi Media	4,62				
	Kategori Validasi Media	Sangat Baik				

Berdasarkan data diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa aspek visual mendapatkan skor 4,71 yang berarti sangat baik, aspek permainan mendapatkan skor 4,52 yang berarti sangat baik dan skor aspek materi mendapatkan 4,64 yang berarti sangat baik. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 4.62 dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Board game merupakan salah satu APED yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran memerlukan tingkat interaktif yang tinggi antara guru dengan siswa supaya materi dapat tersampaikan dengan baik. *Board game* juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang ada di dalam materi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al.Tridonanto Baranda Agency. 2013. *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Aida Suryani dan Rusdi Noor Rosa. 2014. *Using a Board Game "Snake and Ladder" in Teaching Speaking at Junior High School (JurnalBahasan dan Budaya)*. Sumatera Barat: Universitas Padang
- BSN group. 2012. *Standar Keamanan Mainan Anak (Jurnal Nasional)*. Jakarta: Indonesia
- Dr. H.Darmadi,S.Ag.,M.M.,MM.Pd.,M.Si. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bukuelektronik
- Samuel Henry. 2013. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Jeffrey P. Hinebaugh. 2019. *More Board Game Education Inspiring Students Through Board Games*. Inggris: Rowman & Littlefield Publishers
- Johan Novtira Jamal, Novian Denny Nugraha dan Taufiq Wahab. 2012. *Perancangan Board Game Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja (Jurnal Sains dan Seni)*. Bandung: Universitas Telkom.
- Luchman Hakim. 2015. *REMPAH DAN HERBA KEBUN-PEKARANGAN RUMAH MASYARAKAT: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-kebugaran*. Yogyakarta: Diandra Creative
- Nusantara, Besta dan Irawan, Hamzah. 2012. *Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas (Jurnal Sains dan Seni)*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Nunu Mahnun. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. An-Nida: Jurnal Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Septy Nurfadhillah, M.Pd dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher)
- Siti Nur Aidah dan Tim Penerbit KBM Indonesia. 2021. *Ensiklopedi Tanaman Rempah*. Yogyakarta: PENERBIT KBM INDONESIA
- TRAPENAS UNIWARA · 2021. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional Vol 1 "PELUANG DAN TANTANGAN PEMBELAJARAN DIGITAL DI ERA INDUSTRI 4.0 MENUJU ERA 5.0"*. Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas)
- Utami, N.W., and Brink M. 1999. *Myristica Gronoy*. Di dalam: de Guzman CC and Siemonsma JS, editor. *Plant Resources of South-East Asia* 13:139- 143
- Warni. 2014. *Terampil Membuat Kreasi APE (Alat Peraga Edukatif) Multiguna*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

ISSN 2809-4662

