

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Makanan tradisional merupakan hasil olahan yang diwariskan secara turun-temurun dan dikonsumsi oleh komunitas lokal untuk memenuhi kebutuhan gizi serta menjadi elemen penting dalam identitas budaya mereka. Pengolahan makanan tradisional Nusantara mengandalkan rempah-rempah serta bahan-bahan alami yang khas dari daerah tersebut, sehingga menjadi cerminan kekayaan alam dan budaya lokal (Nurhayati, Mulyana, & Ekowati, 2013). Makanan tradisional juga memiliki peran penting dalam mempererat hubungan sosial masyarakat, sekaligus sebagai simbol identitas dan potensi untuk mendukung sektor pariwisata serta perekonomian daerah.

Perkembangan gaya hidup modern yang meluas di kalangan masyarakat telah berdampak signifikan terhadap pola konsumsi makanan. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi pergeseran pola konsumsi dari makanan tradisional yang kaya serat dan karbohidrat, ke arah makanan modern yang lebih rendah serat namun tinggi lemak (Fitriadi & Tawakal, 2021; Sari, Kurnia, & Wahini, 2019). Perubahan ini juga memengaruhi generasi muda, yang semakin berkurang ketertarikannya terhadap makanan tradisional Nusantara. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

oleh Mudjiyanto et al. (2020), hanya 43% remaja di Surabaya yang masih memilih makanan tradisional sebagai pilihan menu mereka. Sementara itu, Yulianda et al. (2021) menyebutkan bahwa pengetahuan remaja tentang makanan tradisional tergolong rendah, hanya sekitar 34%.

Pengolahan makanan tradisional Nusantara tidak dapat dipisahkan dari penggunaan rempah-rempah sebagai elemen penting yang memberikan cita rasa khas pada makanan. Sayangnya, seiring dengan menurunnya minat terhadap makanan tradisional, pengetahuan generasi muda mengenai bahan-bahan dan proses pengolahannya juga ikut mengalami penurunan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kholifah et al. (2023), sebanyak 56,25% generasi muda memiliki pemahaman yang rendah tentang bahan baku makanan tradisional.

Merujuk pada permasalahan tersebut, pengenalan bahan baku dan pengolahan makanan tradisional sejak usia dini sangatlah penting guna menjaga kelestarian kuliner Nusantara. Menurut teori perkembangan intelektual anak yang dikemukakan oleh Bloom (2009), perkembangan kecerdasan anak terjadi sangat pesat pada usia 3-5 tahun, yang disebut sebagai masa emas (*golden age*). Pada masa ini, sekitar 50% kemampuan intelektual anak telah berkembang ketika anak berusia 4 tahun, dan mencapai 80% ketika anak menginjak usia 8 tahun. Oleh karena itu, periode ini sangat ideal untuk memberikan stimulus pembelajaran yang positif guna mendukung perkembangan kognitif anak.

Di era digital, penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk diterapkan, termasuk dalam pengenalan kuliner Nusantara kepada

anak-anak. *Game edukasi* berbasis pengolahan makanan tradisional Nusantara dapat menjadi solusi yang efektif dalam memberikan pengetahuan kepada anak-anak usia dini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Winatha dan Setiawan (2020), pembelajaran berbasis *Game* mampu menggeser paradigma pendidikan tradisional yang berpusat pada pengajar, menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dengan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan. Selain itu, Yusdiana et al. (2022) menyebutkan bahwa penerapan *Game edukasi* dapat meningkatkan aspek motorik, literasi digital, imajinasi, kognitif, serta perkembangan sosial-emosional anak.

Game edukasi berbasis teknologi ini dapat disajikan dalam bentuk aplikasi pada perangkat mobile, di mana anak-anak usia 3-5 tahun sebagai pengguna (*user*) dapat belajar tentang bahan-bahan serta proses pengolahan makanan tradisional Nusantara secara interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini juga akan memberikan informasi terkait asal-usul serta nilai-nilai budaya yang terkandung dalam bahan makanan tradisional tersebut. Dalam *Game* ini, pengguna dapat menyelesaikan misi yang berkaitan dengan pengolahan bahan makanan, sehingga membantu menumbuhkan rasa cinta terhadap kuliner Nusantara.

Aplikasi permainan ini, yang diberi nama OMAKU (Olahan Makanan Kuliner), dikembangkan dengan metode *Prototyping* guna memastikan bahwa fitur-fitur yang disajikan dapat memenuhi kebutuhan dan kemampuan anak-anak usia dini dalam mempelajari pengolahan makanan tradisional. Penggunaan metode *Prototyping* juga memungkinkan adanya evaluasi dan pengembangan secara

berkelanjutan sesuai dengan umpan balik dari pengguna, sehingga aplikasi dapat dioptimalkan dari segi fungsionalitas dan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan *Game edukasi* ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya minat dan pengetahuan generasi muda terhadap pengolahan makanan tradisional Nusantara. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, anak-anak dapat belajar secara optimal dan mendalam tentang proses pengolahan makanan tradisional, sekaligus menjaga warisan budaya Nusantara melalui media yang relevan dengan perkembangan zaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah disampaikan diatas maka hasil identifikasi permasalahan diantaranya:

1. Menurunnya minat generasi muda terhadap kuliner Nusantara disebabkan oleh ketertarikan mereka pada makanan modern. Kondisi ini mengakibatkan menurunnya perhatian terhadap kuliner tradisional dan dapat mengancam keberlanjutan warisan budaya kuliner Nusantara.
2. Kurangnya pemahaman generasi muda mengenai proses pengolahan bahan makanan khas Nusantara mengindikasikan adanya keterbatasan pengetahuan. Hal ini berpotensi mengurangi apresiasi serta upaya pelestarian kuliner tradisional yang kaya akan nilai budaya dan kearifan lokal.tradisional.

1.3 Ruang Lingkup

Fokus utama dalam penelitian ini yaitu:

1. Objek penelitian ini adalah pengembangan *Game edukasi* tentang pengolahan makanan kuliner Nusantara untuk anak usia 3-5 tahun.
2. Fokus utama penelitian ini adalah memperkenalkan proses pengolahan bahan makanan khas Nusantara melalui media interaktif berupa *Game*.
3. Pengolahan bahan baku kuliner nusantara kepada anak usia 3-5 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *Game edukasi* yang berfokus pada pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara untuk anak usia 3-5 tahun?
2. Bagaimana peran teknologi *Game edukasi* dalam meningkatkan pemahaman anak usia 3-5 tahun terhadap pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara?
3. Bagaimana pengujian *Game edukasi* yang dirancang untuk mengenalkan proses pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara melalui metode *Alpha Testing* dan *black-box Testing*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan *Game* edukasi yang berfokus pada pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara, dengan konten yang dirancang untuk mengajarkan proses pengolahan bahan baku kuliner Nusantara kepada anak usia 3-5 tahun secara interaktif dan menarik. Selain itu, *game* ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi anak-anak terhadap makanan tradisional Indonesia, sehingga mereka dapat lebih mengenal dan menghargai kekayaan budaya kuliner Nusantara sejak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan mengenai pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara melalui media *Game edukasi* interaktif.
2. Membantu mengenalkan anak usia 3-5 tahun terhadap proses pengolahan bahan makanan kuliner Nusantara, sehingga dapat menumbuhkan apresiasi mereka terhadap budaya kuliner tradisional sejak dini.