

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rempah – rempah adalah biji, buah, akar, kulit kayu, atau zat tanaman lain yang digunakan untuk membumbui atau mewarnai makanan (Ghazaly, 2022:1). Indonesia merupakan negara yang kaya akan rempah – rempah. Ada banyak sekali jenis rempah – rempah yang dimiliki Indonesia, seperti kunyit, pala, kecombrang, dan lainnya. Rempah yang membuat kuliner Indonesia memberikan rasa unik yang menantang dan pembeda dari yang lain. Hal tersebut yang membuat beberapa negara Eropa datang ke Indonesia pada saat jaman penjajahan. Keragaman jenis dan wilayah penghasil rempah – rempah membuat Indonesia memiliki peluang besar menjadi pemasok rempah dunia yang dapat memberikan kontribusi besar bagi perekonomian Indonesia (Fitriyana, Setyo, Hadi, Tama N, Palupi, dan Suryani, 2021).

Jaman modern saat ini membuat semua hal serba instan. Contohnya seperti makanan siap saji atau *frozen food*, sehingga generasi muda saat ini jarang atau bahkan tidak mengetahui bumbu atau rempah-rempah apa saja yang digunakan pada masakan. Banyak dari mereka pada saat membaca buku resep, tidak mengetahui rempah-rempah yang dimaksud dalam buku tersebut (Cynthia Sinatra, 2016). Menurut (Anita Purniasih, 2020) dikarenakan banyaknya rempah yang ada di Indonesia, banyak orang yang ingin mulai memakainya namun memiliki kesulitan untuk membedakan berbagai macam rempah – rempah, serta beberapa macam dari rempah memiliki bentuk yang serupa sehingga membuat orang tertukar dan membuat kesalahan, seperti jahe memiliki bentuk yang mirip dengan kencur, kunyit, dan lengkuas. Selain itu, mereka juga jarang mengerti fungsi / khasiat dari rempah – rempah tersebut. Minimnya pengetahuan dan pemahaman generasi muda tentang rempah – rempah yang ada di Indonesia membangkitkan keterlibatan perancang untuk ingin mengenalkannya.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan anak berumur 7 – 10 tahun, sebagian besar mereka belum mengetahui apa itu rempah – rempah. Beberapa dari mereka hanya mengetahui bentuknya saja, namun tidak dengan namanya atau sebaliknya. Mereka mengetahui nama rempah hanya yang familiar saja seperti jahe, kunyit, dan daun kemangi. Lain halnya dengan bentuk rempah, mereka masih asing begitu juga dengan fungsinya. Oleh karena itu, perlu dikenalkan rempah – rempah kepada anak – anak agar mempunyai wawasan mengenai topik tersebut.



Gambar 1.1 Wawancara Bersama Anak Usia 7 – 10 Tahun
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Mengenal kekayaan alam yang ada di Indonesia ada kelerasinya dengan kurikulum Merdeka Belajar dalam pendidik Sekolah Dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan Buku Tematik dengan Judul “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” yang mana dalam bab 5 yang berjudul “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” berisi pembahasan tentang mengenal kekayaan alam yang ada di sekitar dan pemanfaatannya. Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru di SDN Ketintang 1 Surabaya, anak-anak masih kurang memahami secara maksimal tentang rempah-rempah yang ada di Indonesia.



Gambar 1.2 Buku Tematik “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial”
(Sumber : <https://s.id/kurikulum-merdeka>, diakses pada 28/11/2022)

Pengenalan rempah – rempah yang ada di Indonesia dapat dilakukan sedini mungkin yaitu pada anak usia sekolah dasar usia 7-10 tahun. Anak – anak yang tergolong usia 7-10 tahun biasanya duduk di bangku kelas 1, 2, 3, dan 4 Sekolah Dasar. Pada usia ini, mereka cenderung lebih senang dengan belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat lekat dengan anak – anak. Mereka sangat senang mengutamakan bermain apapun situasinya. Bahkan tidak sedikit anak yang ingin dapat belajar melalui cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan bermain. Belajar sambil bermain dapat mendorong perkembangan otak anak dengan berbagai macam eksperimental, sehingga anak dapat berimajinasi, mengeksplorasi, mengalami, menciptakan, dan serta membuat kesalahan juga yang dapat jadi bahan pelajaran (Ghazaly, 2022). Menurut (Nurdiana, D., & Suryadi, A, 2017) pembelajaran menggunakan *game* menjadi salah satu pilihan yang efektif karena membuat pemain berlama-lama bermain, tanpa sadar mereka sebenarnya sedang belajar. Penggunaan media pengenalan yang tepat, membuat anak memahami dengan mudah untuk mengenal berbagai rempah – rempah yang ada di Indonesia. Adapun alat permainan yang tepat untuk usia ini yaitu dengan permainan yang menstimulasi cara berpikir anak yaitu, *board game*.

Board Game dalam bahasa Indonesia berarti papan permainan. Board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan (Jonathan S, Prayanto, Yudani, 2015:5). Dengan menggunakan *board game* yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik. Metode edukasi yang menarik diharapkan mampu untuk membuat anak mudah dalam menerima informasi dan memudahkan mereka untuk menghafalnya dengan baik (Rizkha dan Anggapuspa, 2021). Anak akan lebih mudah mereka mengingat yang begitu banyaknya macam rempah di Indonesia sekaligus untuk melatih otak. Pemilihan menggunakan media *board game* karena anak sekolah dasar lebih senang bermain sambil belajar daripada hanya belajar teori saja. Dengan begitu mereka dapat saling berinteraksi antar teman sebaya, serta mengurangi penggunaan gadget pada anak.

Dengan permasalahan yang ada, maka penulis melakukan perancangan *board game* sebagai media pengenalan rempah – rempah yang ada di Indonesia untuk anak usia 7 – 10 tahun. *Board game* ini diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran materi tentang mengenal rempah-rempah Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil wawancara dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Jaman modern saat ini membuat semua hal serba instan, termasuk makanan. Banyak orang pada saat membaca buku resep tidak mengetahui rempah-rempah yang dimaksud dalam buku tersebut (Cynthia Sinatra, 2016).
2. Menurut (Purniasih, 2020) generasi muda sedikit yang mengetahui bentuk dan manfaat rempah- rempah yang ada di Indonesia. Hal ini diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan kepada anak usia 7-10 tahun. Bahwa 4 dari 5 anak hanya mengerti rempah yang familiar saja yaitu jahe dan kunyit.
3. Pengenalan rempah-rempah Indonesia dalam Pendidikan Sekolah Dasar sudah diajarkan namun anak-anak masih belum meng enal atau memahami sepenuhnya mengenai rempah-rempah Indonesia. Hal ini diperkuat dengan wawancara yang telah dilakukan bersama guru SDN 1 Ketintang Surabaya, bahwa metode pembelajaran untuk mengenal rempah-rempah masih kurang mengena pada anak.
4. Belum adanya media pembelajaran di Sekolah Dasar yang menarik yaitu *board game* tentang mengenalkan rempah-rempah yang ada di Indonesia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana merancang sebuah *board game* sebagai media pengenalan rempah – rempah Indonesia pada anak usia 7-10 tahun yang menarik dan informatif?”

1.4 Batasan Masalah

Adanya pembatasan masalah untuk menyimpang atau memperluas topik. Hal ini membuat perancangan lebih terarah, memudahkan pembahasan, dan mencapai tujuan penelitian. Batas masalah yang diambil adalah :

1. Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah, perancangan ini hanya membahas tentang pengenalan rempah-rempah yang ada di Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun.
2. *Output* perancangan ini berbentuk media pengenalan yang menarik untuk anak usia 7-10 tahun berupa *board game* dengan tujuan mengenalkan rempah-rempah yang ada di Indonesia.

3. Perancangan ini membahas lebih dalam mengenai bentuk dan manfaat dari rempah-rempah yang ada di Indonesia menggunakan media *board game*.
4. Pengenalan bentuk rempah-rempah akan dikemas dengan pengaplikasian pada bentuk pion yang ada di *board game*.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah sebagai berikut :

1. Merancang *board game* sebagai media pengenalan rempah-rempah Indonesia yang menarik untuk dimainkan anak usia 7-10 tahun.
2. Memberikan edukasi wawasan tentang rempah-rempah Indonesia kepada anak usia 7-10 tahun dengan cara yang tepat, efektif, serta menarik melalui *board game* pengenalan rempah Indonesia.
3. Memperkenalkan bentuk dan manfaat dari rempah – rempah yang ada di Indonesia untuk anak usia 7-10 tahun melalui media *board game*.
4. Upaya pelestarian terhadap salah satu kekayaan Indonesia yaitu rempah – rempah untuk anak usia 7-10 tahun melalui media *board game*.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan anak 7-10 tahun dapat menambah wawasan tentang kekayaan Indonesia yaitu rempah-rempah melalui media *board game*.
2. Melalui *board game* pengenalan rempah di Indonesia diharapkan anak usia 7-10 tahun dapat mengenali berbagai bentuk dan manfaat rempah yang ada Indonesia dengan mudah.
3. Selain dapat belajar mengenali rempah-rempah yang ada di Indonesia, diharapkan dengan adanya *board game* pengenalan rempah Indonesia anak adapat bermain dengan teman sebaya atau orang tua mereka sehingga mengurangi penggunaan *gadget*.