



PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENGENALAN REMPAH-REMPAH KHAS INDONESIA PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN

Viola Intan Prayogo¹, T. Arie Setiawan Prasida², Birmanti Setia Utami³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Dr. O. Notohamidjojo, Kel. Blotongan, Kec. Sidorejo, Salatiga 50714, Jawa Tengah-Indonesia

E-mail : intanviola20@gmail.com¹, arie.prasida@uksw.edu², birmanti@gmail.com³

Abstraksi

Indonesia merupakan negara agraris dengan kekayaan alam yang melimpah, salah satunya rempah-rempah. Namun banyaknya jenis rempah di Indonesia membuat banyak generasi muda kesulitan untuk mengenali dan membedakannya. Rendahnya pemahaman pemahaaman ini juga dipengaruhi oleh banyaknya produk *instant* yang bermuculan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan board game edukatif yang dapat mengedukasi anak-anak usia 9-12 tahun tentang pengenalan rempah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif melalui kuesioner, wawancara dan pengumpulan data melalui jurnal artikel dan internet. Perancangan dilakukan melalui tahap konseptual, desain hingga pengembangan produk, dilanjutkan uji coba terhadap ahli dan *target audience*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa board game *The Spice Lab* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan untuk anak-anak.

Kata Kunci: rempah-rempah, board game, edukasi, anak

Abstract

Indonesia is an agrarian country with abundant natural resources, one of which is spices. However, the wide variety of spices in Indonesia makes it difficult for younger generations to recognize and distinguish them. This lack of understanding is also influenced by the increasing number of instant products available. This study aims to develop an educational board game that introduces spices to children aged 9-12 years. The method used in this research is descriptive qualitative method through questionnaires, interviews, and data collections from journals, articles, and online sources. The design process consisted of conceptualization, design, and product development stages, followed by testing with experts and the target audience. The results show that The Spice Lab board game can serve as an effective and enjoyable learning medium for children.

Keywords: *spices, board game, education, children*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara agraris dengan kekayaan alam yang melimpah, salah satunya adalah rempah-rempah. Rempah-rempah merupakan warisan budaya bangsa yang sangat penting dalam kehidupan bangsa Indonesia, dan merupakan jenis tanaman yang bersifat aromatic sehingga menciptakan cita rasa dan aroma masakan menjadi lebih enak dan khas, rempah-rempah sering digunakan pada makanan sebagai bumbu masakan atau penyedap rasa, pengawet makanan dan obat-obatan alami. Rempah-rempah sendiri dikenal memiliki beragam manfaat bagi kesehatan antara lain jahe, kencur, kunyit, temu lawak, kapulaga dan lain-lain (Hakim dalam (Batubara and Eka Prastya, 2020)).

Namun dengan banyaknya jenis rempah-rempah di Indonesia, membuat masyarakat ataupun generasi muda saat ini menjadi sulit untuk mengenali ataupun menggunakannya.

Di era modern ini segalanya menjadi serba instan, misalnya makanan siap saji ataupun obat-obat kimia, sehingga generasi muda saat ini jarang atau bahkan tidak mengetahui bumbu dan rempah apa saja yang digunakan dalam masakan. Saat membaca buku resep, banyak dari siswa yang tidak mengetahui bumbu-bumbu yang disebutkan. Banyak orang yang ingin mulai menggunakan rempah-rempah namun karena banyaknya rempah-rempah di Indonesia, siswa kesulitan membedakan berbagai jenis rempah-rempah. Berbagai macam bumbu terkadang membuat bingung karena bentuknya yang mirip, misalnya jahe yang bentuknya sama dengan lengkuas, kunyit, dan kencur (Diva Fadhlila, Widyasari and Aqidatun Nisa, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian awal dengan menggunakan metode kuesioner, anak usia 9-12 tahun sebagian besar sudah mengetahui apa itu rempah-rempah, dan beberapa anak hanya mengetahui rempah-rempah yang familier saja seperti jahe, kunyit, dan lengkuas. Sedangkan dalam mengenali bentuk rempah-rempah, sebagian anak sulit untuk mengenalinya, khususnya bentuk rempah-rempah yang mirip. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperkenalkan rempah-rempah kepada anak-anak agar pengetahuan tentang rempah-rempah dapat terus berkembang dan tidak terlupakan.

Pengenalan rempah-rempah khas Indonesia cocok dimulai dari usia 9-12 tahun. Menurut Jean Piaget anak usia 6-11 tahun berada dalam tahap konkret di mana anak sudah cukup dewasa untuk menggunakan pemikiran logis untuk memecahkan masalah. Selain itu pada masa ini anak-anak juga cenderung lebih senang belajar sambil bermain, oleh karena itu untuk mengenalkan rempah-rempah khas Indonesia diperlukan media edukatif yang cocok pada anak usia ini (Nuryati and Darsinah, 2021).

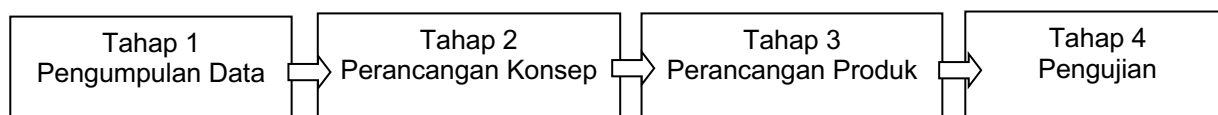
Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pendidikan, khususnya bagi siswa di sekolah dasar. Media board game merupakan salah satu jenis alat bantu belajar yang terbukti mampu menarik minat dan menginspirasi anak dalam belajar di sekolah dasar. Saat ini, anak-anak banyak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan orangtua. Penggunaan board game menjadi pengganti yang menyenangkan dan mendidik bagi anak. Secara umum, permainan yang baik untuk anak adalah permainan yang memberi manfaat khususnya di bidang pendidikan. Tidak hanya itu, board game sendiri dapat membantu meningkatkan daya ingat anak karena dalam board game pemain diharuskan untuk mengingat peraturan permainan tertulis (Rizkha and Anggapuspa, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk board game edukatif yang berfokus pada pengenalan rempah-rempah khas Indonesia bagi anak usia 9-12 tahun. Board game ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam membantu anak mengenal serta memahami rempah-rempah melalui aktifitas bermain sambil belajar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* dan digunakan untuk meneliti objek penelitian dalam kondisi alamiah. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen utama, sementara pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik secara triangulasi. Analisis data dilakukan secara induktif dan bersifat kualitatif, dengan penekanan hasil penelitian pada pemaknaan fenomena yang diteliti daripada upaya generalisasi (Sugiyono, 2019). Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data faktual secara rinci guna menggambarkan fenomena, mengidentifikasi permasalahan, serta mengevaluasi kondisi dan praktik yang sedang

berlangsung sebagai dasar dalam perencanaan dan pengambilan keputusan di masa mendatang (Ang Hartono *et al.*, 2019). Data penelitian diperoleh melalui wawancara, penyebaran kuesioner *online* kepada siswa sekolah dasar, dan pengumpulan data melalui jurnal, artikel dan internet. Setelah itu data-data yang telah diperoleh akan dianalisis dan dijabarkan secara deskriptif. Strategi perancangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Strategi Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimulai dengan mencari faktor-faktor permasalahan kurangnya pemahaman mengidentifikasi dan mengenali rempah-rempah pada subjek penelitian anak umur 9-12 tahun. Setelah tahap tersebut diketahui bahwa edukasi pada anak 9-12 tahun mengenai rempah-rempah perlu adanya media alternatif yang dapat membantu dan menarik kepada anak-anak. Bukan hanya menyadarkan pemahaman anak, namun juga diharapkan dapat meningkatkan minat anak akan pembelajaran rempah-rempah.

3.2 Tinjauan Teoritis

3.2.1. Rempah- Rempah

KBBI mengartikan rempah-rempah sebagai berbagai hasil tanaman yang bersifat aromatik, antara lain cengkeh, pala, dan lain-lain. Rempah-rempah adalah bahan tumbuhan seperti buah-buahan, biji-bijian, daun, kulit kayu, akar-akaran, atau bahan-bahan lain yang terutama digunakan untuk membumbui atau mewarnai makanan. Rempah-rempah kadang-kadang digunakan dalam pembuatan parfum, kosmetik, obat-obatan, dan upacara keagamaan.

De Guzman dan Siemonsma (dalam (Hakim, 2015)) contoh rempah-rempah yang merupakan biji adalah biji adas, jinten dan ketumbar. Rempah-rempah yang merupakan rimpang adalah jahe, kunyit, lengkuas, temulawak, dan kapulaga. Daun adalah rempah-rempah yang sering digunakan sebagai rempah-rempah seperti daun jeruk, daun salam, seledri, dan daun pandan.

Minuman rempah atau disebut wedang rempah merupakan minuman tradisional yang menyehatkan dan menyegarkan bagi tubuh dan terbuat dari rempah-rempah. Jahe, kunyit, dan kayu manis merupakan rempah-rempah yang sering digunakan sebagai bahan utama minuman rempah yang mengandung antioksidan dan antiinflamasi alami yang dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh (Pharamita, 2024).

3.2.2. Board game sebagai Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely jika dilihat secara keseluruhan, media dapat didefinisikan sebagai orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan kerangka yang dibutuhkan siswa untuk mempelajari informasi, kemampuan, atau sikap baru. Dalam konteks belajar mengajar, media biasanya dicirikan sebagai instrumen grafis, fotografi, atau elektronik untuk tujuan menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi lisan atau visual (Nurfadhillah, 2021).

Media pembelajaran atau media edukatif adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan penyaluran pengetahuan atau pesan kepada siswa dalam rangka proses

pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses tersebut (Rizkha and Anggapuspa, 2022).

Menurut Scorviano (dalam (Reyhan Yudi, Hidayat and Gumilang, 2023)), permainan papan adalah segala jenis permainan di mana potongan atau alat diletakkan, dipindahkan, atau dipegang dengan cara lain pada permukaan yang telah dibagi atau ditandai sesuai dengan seperangkat aturan. Permainan papan bisa dimainkan dengan strategi, dimainkan dengan keberuntungan, atau keduanya. Ada tujuan yang perlu dipenuhi. Permainan papan juga dapat dimainkan oleh pemain dari segala usia dan sering kali mendorong interaksi sosial antar pemain.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan memperoleh data yang diperlukan dalam pengembangan konsep board game yang dirancang. Data dikumpulkan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan bapak Bobby selaku pengelola Toko jamu Kembang Menoor.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengenalan rempah-rempah kepada anak-anak sangat penting dilakukan. Selain untuk menambah pengetahuan anak juga sebagai bentuk pelestarian kekayaan Indonesia. Dalam mempelajari rempah-rempah haruslah terbiasa langsung berhadapan dengan rempah-rempah, dan tidak hanya belajar dari teori buku saja.

Data kedua diperoleh dari kuesioner dan observasi terhadap siswa SDN 1 Tayu (usia 9-12 tahun). Hasil menunjukkan bahwa siswa mengetahui rempah-rempah melalui orangtua dan dapur, dan sebagian besar dari siswa menganggap rempah-rempah sulit untuk dikenali dan dibedakan terutama rempah-rempah yang mirip dan tidak familiar.

3.4 Analisis Data

Selanjutnya, hasil pengumpulan data dianalisis untuk konsep perancangan board game pembelajaran mengenai identifikasi dan pengenalan rempah-rempah pada anak usia 9-12 tahun. Pada analisis permasalahan tersebut, anak-anak hanya mengetahui nama rempah-rempah yang familiar saja dan sulit dalam mengenali bentuk rempah-rempah terutama bentuk rempah-rempah yang mirip.

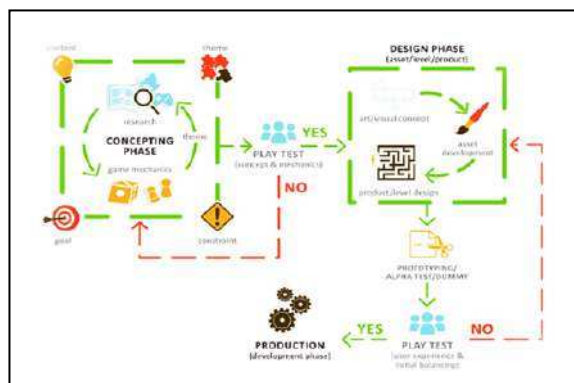
Jenis rempah-rempah yang akan dimasukkan dalam perancangan board game antara lain rempah yang digunakan untuk masakan seperti jahe, kunyit, serta kencur dan rempah untuk minuman seperti kayu manis dan serai.

Board game disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan. Desain permainan mempertimbangkan aspek visual yang menarik, penyajian informasi yang edukatif, serta aturan permainan yang mudah dipahami. Dengan demikian, diharapkan board game ini mampu menjadi media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai bentuk dan jenis-jenis rempah.

3.5 Perancangan

Pada tahap perancangan, dilakukan beberapa proses sebelum berlanjut ke tahap pengujian. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada *Game Design Process* yang diterapkan oleh Kummara sebagaimana dijelaskan oleh CEO Kummara, Eko Nugroho. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang sistematis dalam menyeimbangkan antara materi edukasi dan pengalaman bermain. Proses perancangan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu *concepting phase*, *design phase*, dan *development phase*, yang dilakukan secara bertahap dan berulang sehingga memungkinkan penerapan materi pembelajaran sejak awal perancangan konsep hingga melalui *playtest* secara berkala. *Playtest* berkala tersebut memungkinkan penyesuaian permainan untuk memastikan materi

edukasi dapat tersampaikan secara efektif tanpa menghilangkan unsur kesenangan dalam permainan. Proses *game design* dapat dilihat pada Gambar 2.



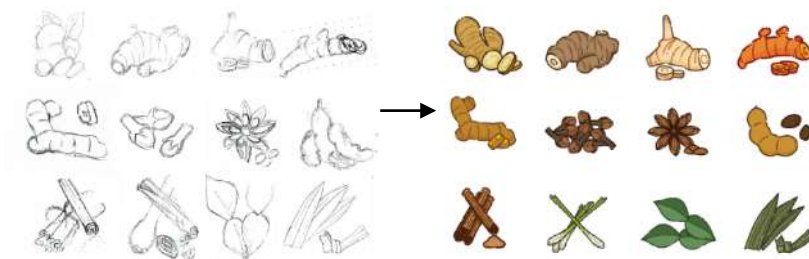
Gambar 2. Game Design Process
(Sumber : diambil dari Setiawan, Prasida and Prestiliano, 2019)

3.5.1. Concepting Phase

Pada *concepting phase*, dilakukan penetapan konsep awal board game yang mencakup konsep verbal dan konsep visual. Schell (dalam Stewart, 2025) perancangan game terdiri atas empat elemen utama yaitu mekanik, cerita, estetika, dan teknologi. Keempat elemen tersebut saling berkaitan dalam membentuk pengalaman bermain yang utuh dimana mekanik mengatur sistem permainan, cerita membangun narasi, estetika menciptakan suasana visual, serta teknologi mendukung realisasi keseluruhan elemen game kedalam media fisik.

Konsep verbal dalam perancangan ini mencakup elemen cerita dan mekanik. Elemen cerita membangun narasi dimana pemain berperan sebagai sekelompok peneliti yang bersaing untuk meneliti rempah-rempah khas Indonesia sebanyak-banyaknya. Cerita ini dipilih agar selaras dengan tujuan perancangan, yaitu memperkenalkan dan mengajarkan anak-anak dalam memahami rempah-rempah. Berdasarkan cerita tersebut, permainan ini diberi judul "The Spice Lab" yang dipilih karena simple dan mudah diingat, serta sesuai dengan konsep penelitian rempah yang diangkat. Sementara itu, elemen mekanik yang diambil menggunakan mekanik *set collection* sebagai aturan dasar permainan. Mekanik *set collection* melibatkan risiko dan imbalan (*risk and reward*), dimana pemain harus memutuskan strategi dalam mengalokasikan waktu dan sumber daya untuk membangun set yang lebih besar (Levi, 2024). Mekanik ini dipilih untuk menciptakan tantangan bagi pemain agar lebih teliti dalam memilih set yang paling menguntungkan, melalui proses ini pemain didorong untuk belajar mengenali rempah secara otomatis saat menyusun strategi untuk memenangkan permainan.

Konsep visual berfokus pada elemen estetika yang mencakup gaya ilustrasi, warna, dan *typography*. Ada 12 jenis rempah yang digunakan dalam perancangan ini, yaitu jahe, kencur, kunyit, lengkuas, temulawak, daun pandan, daun jeruk, cengkeh, bunga lawang, sereh, kayu manis, dan asam jawa. Dengan menggunakan ilustrasi gaya kartun yang sederhana namun tetap diberi sedikit detail agar tetap memperlihatkan bentuk nyata rempah-rempah. Penggunaan warna-warna cerah bertujuan untuk menciptakan suasana hangat yang sesuai untuk target audiens anak-anak. Proses ilustrasi rempah dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. .Proses ilustrasi rempah

Jenis *typography* yang digunakan adalah *sans serif* yaitu *font Dinofans* untuk bagian judul dan sub judul, *font Glacial-indifference* untuk bagian informasi. Kedua *font* ini digunakan karena memiliki bentuk yang sederhana dan tidak kaku sehingga terlihat jelas dan mudah dibaca. *Font dinofans* dan *font Glacial-indifference* dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5.

DINOFANS
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gambar 4. Font Dinofans

Glacial-indifference
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 5. Font Glacial-indifference

Berdasarkan konsep-konsep yang telah terkumpul, maka akan dilakukan proses *prototyping* dan *playtest*. *Prototype* dibuat dengan simpel dan jelas agar pemain mengerti maksud dan tujuan kartu tersebut. Setelah proses *prototyping* dilakukan maka akan dilanjutkan *playtest* untuk melihat kekurangan dan kelebihan pada konsep yang dipilih, jika terdapat kekurangan maka akan diperbaiki dan kemudian dilakukan *playtest* ulang.

3.5.2. Design Phase

Selanjutnya dilanjutkan pada tahapan design phase, dalam tahap ini konsep-konsep yang telah ditentukan akan dirancang menjadi desain ilustrasi, penjelasan konten dan *layout* kartu. Berdasarkan elemen teknologi dalam teori *Schell*, tahap ini bertujuan untuk merealisasikan fungsi dan visual kedalam media fisik yang ergonomis. Setelah perancangan selesai akan dibuat *prototype* dan dilakukan *playtest* kembali untuk menguji *balancing* permainan.

Terdapat beberapa komponen dalam board game *The Spice Lab*. Komponen pertama adalah kartu rempah. Kartu rempah memiliki ukuran kartu sebesar 6.5 cm X 9 cm menggunakan *ivory* dengan sudut tumpul. Kartu rempah berisi informasi tentang ilustrasi, nama, ikon dan target identifikasi, serta skor rempah tersebut. Terdapat 12 kartu rempah dengan jumlah kartu sebanyak 24 kartu. Kartu rempah mencakup rempah jenis rimpang sebanyak 10 kartu, rempah jenis daun sebanyak 4 kartu, rempah jenis batang sebanyak 4 kartu, rempah jenis bunga sebanyak 4 kartu, dan rempah jenis buah sebanyak 2 kartu. Desain kartu rempah dan ikon identifikasi dapat dilihat pada Gambar 6 dan Gambar 7.



Gambar 6. Desain kartu rempah

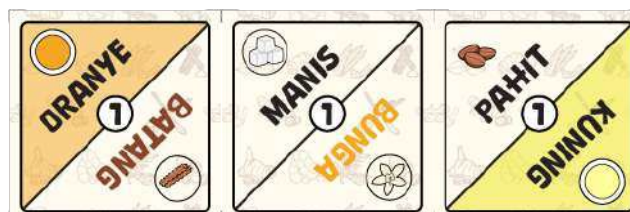


Gambar 7. Desain ikon identifikasi

Komponen kedua adalah kartu identifikasi dengan ukuran kartu 6x6 cm menggunakan *ivory* dengan sudut tumpul. Kartu identifikasi terdiri dari 3 kategori identifikasi yaitu rasa, jenis, dan warna dari rempah-rempah dengan jumlah 118 kartu. Di kategori rasa terdapat 4 jenis rasa yaitu 10 kartu manis, 8 kartu pahit, 12 kartu pedas, dan 8 kartu asam. Di kategori jenis terdapat 5 jenis rempah yaitu 12 kartu rimpang, 8 kartu daun, 8 kartu batang, 4 kartu buah, dan 6 kartu bunga. Di kategori warna terdapat 5 jenis warna yaitu 4 kartu kuning, 8 kartu hijau, 8 kartu orange, 12 kartu coklat, dan 10 kartu putih. Desain kartu ciri dapat dilihat pada Gambar 8 dan Gambar 9.



Gambar 8. Desain bagian depan kartu identifikasi



Gambar 9. Desain bagian belakang kartu identifikasi

Komponen ketiga adalah *rulebook* berukuran 14X16,5 cm yang memuat beberapa informasi yaitu cerita permainan, jumlah komponen permainan, persiapan permainan, *gameplay* permainan, akhir permainan dan perhitungan poin. *Rulebook* di desain dalam bentuk buku menggunakan kertas *art paper*, desain *rulebook* dapat dilihat pada Gambar ke 10.



Gambar 10. Desain rulebook dalam permainan the spice lab

Selanjutnya dalam *box* kemasan terdapat logo judul permainan, ilustrasi, nama *designer*, informasi umur, jumlah pemain, dan durasi permainan. *Box* kemasan dibuat menggunakan bahan karton dengan ukuran 18X16 cm dengan tinggi 4.7 cm. Desain *box* dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Desain box

3.5.3. Development Phase

Pada tahap *Development phase* board game yang telah dicetak masuk ketahap pengujian berupa *testplay* terhadap beberapa responden. *Testplay* dilaksanakan berulang untuk menguji apakah mekanik permainan, aturan permainan, dan komponen permainan benar-benar berfungsi dengan baik dalam menyampaikan tujuan tentang pembelajaran pengenalan rempah dengan baik. Berdasarkan hasil *testplay*, board game dinilai sudah berfungsi dengan baik, namun masih terdapat beberapa penyesuaian pada ilustrasi rempah dan penyesuaian warna pada kartu. Setelah penyesuaian dilakukan, maka board game dinyatakan siap untuk diujikan pada tahap pengujian bersama ahli dan responden utama. Hasil board game yang telah dicetak dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Board game yang telah di cetak

3.6 Pengujian

Setelah tahap perancangan selesai, maka dilakukan pengujian terlebih dahulu kepada ahli *game design* dari Hompimpa Games yaitu Heri Prasetya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *gameplay The Spice Lab* dinilai masih terlalu monoton sehingga kurang adanya konflik antar pemain. Hal ini berdampak pada tingkat *replayability* yang rendah, sehingga permainan hanya menarik untuk dimainkan sebanyak 2-3 kali. Meski demikian, pesan dan edukasi yang disampaikan cukup berhasil disampaikan dengan baik. Secara visual, penggunaan ikon sudah cukup menyampaikan tema rempah-rempah. Penjelasan *rulebook* dinilai sudah jelas dan mudah dipahami, durasi permainan termasuk cepat dan dinilai sesuai dan cocok untuk target usia 9-12 tahun. Berdasarkan hasil masukan dari ahli *game design*, tidak dilakukan perubahan terhadap permainan karena secara keseluruhan game telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsep awal yang telah dirancang. Proses pengujian terhadap ahli board game dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Pengujian dengan ahli board game

Pengujian selanjutnya dilakukan kepada bapak Bobby selaku pengelola toko jamu Kembang Menoor. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa board game *The Spice Lab* dinilai cocok dan memiliki potensi sebagai media pengenalan awal bagi anak-anak untuk belajar tentang rempah-rempah. Informasi yang disampaikan dinilai sudah tepat dan sesuai. Selain itu visualisasi rempah menggunakan gaya kartun tanpa menggunakan bentuk asli dinilai sesuai untuk anak-anak karena memberikan kesan menyenangkan dan menjaga minat anak selama bermain.

Pengujian selanjutnya dilakukan dengan guru wali kelas 6 SDN 1 tayu yaitu Ibu Mudah. Hasil pengujian menunjukkan bahwa board game *The Spice Lab* dinilai sesuai dengan pengetahuan anak tentang rempah-rempah dan cocok untuk dimainkan oleh anak usia 9-12 tahun. Tingkat kesulitan dan durasi permainan dinilai ideal untuk usia target karena dapat

dimainkan di 35 menit pelajaran sehingga pelajaran tidak monoton. Elemen edukasi dinilai berhasil untuk disampaikan terutama dalam komponen kartu rempah dinilai dapat menjadikan siswa lebih paham dengan melihat dan membaca informasi dalam kartu, disamping belajar tentang rempah-rempah anak-anak juga dapat belajar kata kunci. Selain itu, komponen kartu identifikasi dinilai dapat membuat siswa berpikir lebih detail karena anak harus mencari dan menyesuaikan informasi dengan kartu rempah. Saran untuk kartu rempah yaitu perlu ditambahkan manfaat rempah pada kartu. Proses pengujian terhadap guru wali kelas 6 SDN 1 Tayu dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Pengujian dengan guru wali kelas 6

Pengujian selanjutnya dilakukan terhadap siswa kelas 6 dari SDN 1 Tayu, pengujian didampingi oleh guru wali kelas dan peneliti sebagai *game master* yang menjelaskan aturan dan cara bermain board game *The Spice Lab* secara rinci. Pada awal pengujian, beberapa siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami alur permainan. Namun setelah permainan berlangsung beberapa giliran, siswa mulai terbiasa dan mampu beradaptasi dengan alur serta aturan permainan yang berlaku. Setelah permainan selesai diuji, dilakukan penyebaran kuesioner evaluasi kepada siswa untuk mengumpulkan data pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui permainan. Berdasarkan data yang diperoleh, board game *The Spice Lab* dinilai mampu membantu siswa dalam proses pengenalan rempah-rempah. Siswa menyatakan bahwa permainan terasa menyenangkan dan mudah dimainkan, terutama dibagian mengidentifikasi rempah-rempah. Selain itu siswa juga menunjukkan antusias yang tinggi selama permainan berlangsung dan bersedia jika diajak untuk bermain kembali.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi yang didapat menunjukkan bahwa board game *The Spice Lab* dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan pesan edukatif mengenai rempah-rempah serta memiliki daya tarik yang tinggi sebagai sarana pembelajaran mengenai rempah-rempah. Namun demikian, dalam pelaksanaan pengujian, masih terdapat kendala kecil, seperti beberapa siswa yang memerlukan waktu lebih lama untuk memahami aturan permainan dan beradaptasi dengan alur permainan.

4. KESIMPULAN

Pengenalan rempah-rempah perlu dilakukan sejak dini karena di era serba instan ini banyak produk rempah instan bermunculan, sehingga generasi muda saat ini mulai melupakan rempah-rempah baik dari bentuknya maupun kegunaannya. Board game *The Spice Lab* menjadi salah-satu media pengenalan rempah yang sesuai untuk anak usia 9-12 tahun karena gameplay yang cocok dengan usia target dan mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Keterbatasan dan kendala yang dihadapi adalah penggunaan rempah asli yang tidak digunakan karena pertimbangan bahan yang mudah busuk. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar dapat mengembangkan gameplay yang mengintegrasikan rempah asli sehingga proses edukasi rempah dapat berjalan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ang Hartono, A. *et al.* (2019) "Perancangan Board Game Edukasi Menggunakan Mekanik Hand Management Tentang Pemahaman Spesifikasi Gadget," *NIRMANA*, 19(2), pp. 98–108. Available at: <https://doi.org/10.9744/nirmana.18.2.98-108>.
- Batubara, I. and Eka Prastya, M. (2020) "Potensi Tanaman Rempah dan Obat Tradisional Indonesia Sebagai Sumber Bahan Pangan Fungsional," in S. Herlinda (ed.) *Prosiding Seminar Nasional Lahan Suboptimal ke-8 Tahun 2020, Palembang 20 Oktober 2020 "Komoditas Sumber Pangan untuk Meningkatkan Kualitas Kesehatan di Era Pandemi Covid -19."* Penerbit & Percetakan Universitas Sriwijaya (UNSRI), pp. 26–266.
- Diva Fadhlika, P., Widyasari and Aqidatun Nisa, D. (2023) "Upaya Pengenalan Rempah-Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif," *JURNAL NAWALA VISUAL*, 4(2), pp. 86–86. Available at: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>.
- Hakim, L. (2015) *Rempah Dan Herba Kebun- Pekarangan Rumah Masyarakat: Keragaman, Sumber Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-kebugaran*. DIANDRA CREATIVE.
- Levi, M. (2024) *Set Collection, MechanicsBG*. Available at: <https://mechanicsbg.com/mechanics/set-collection/> (Accessed: February 4, 2026).
- Nurfadhillah, S. (2021) "MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran," in R. Awahita (ed.) *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI, pp. 8–8.
- Nuryati and Darsinah (2021) "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda*, 3(2), pp. 156–156.
- Pharamita, A.K. (2024) *Wedang Rempah : Minuman Tradisional dengan Segudang Manfaat*, *rri.co.id*. Available at: <https://rri.co.id/features/516194/wedang-rempah-minuman-tradisional-dengan-segudang-manfaat> (Accessed: October 23, 2025).
- Reyhan Yudi, A., Hidayat, S. and Gumilang, G. (2023) "Desain Permainan Edukasi Si Paling Jajan Pengenalan Jajanan Tradisional Khas Betawi," *E-PROCEEDING OF ART & DESIGN*, 10(6), pp. 7847–7847.
- Rizkha, I.A. and Anggapuspa, M.L. (2022) "Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun," *JURNAL BARIK*, 4(1), pp. 175–189. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>.
- Setiawan, K.A., Prasida, T.A.S. and Prestiliano, J. (2019) "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 Sd Menggunakan Mekanik Co-Operative Play," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02). Available at: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396>.

Stewart, K. (2025) *What are the 4 elements of game design?*, *Medium*. Available at: <https://medium.com/@zgggeorgejones940/what-are-the-4-elements-of-game-design-f3faef578c00> (Accessed: February 4, 2026).

Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, *Alfabeta, Bandung*. Edited by Dr.l. Sutopo. Alfabeta. Available at: <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827><https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt><http://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><http://dx.doi.org/10.10>.