

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Desa Cipeuteuy, tepatnya Kampung Sukagalih, Kecamatan Kabandungan Sukabumi, merupakan desa yang secara geografis terletak berbatasan dengan Taman Nasional Gunung Halimun Salak yang memiliki segudang keanekaragaman hayati yang unik dan menarik. Akan tetapi, minimnya kesadaran publik atas keindahan alam dan keanekaragaman hayati di Desa Cipeuteuy menyebabkan terhambatnya perkembangan ekonomi desa, salah satu penyebabnya adalah karena belum maksimalnya pemanfaatan promosi menggunakan *platform* digital yang memperkenalkan potensi desa (Astuti dkk., 2025). Hal tersebut memberikan dampak yang signifikan pada jumlah pengunjung yang berwisata ke Cipeuteuy, sedikitnya informasi mengenai potensi desa di berbagai platform menyebabkan calon pengunjung ragu akan kualitas, keamanan, dan potensi Desa Cipeuteuy.

Kemandirian desa khususnya dalam bidang ekonomi perlu dikembangkan, perekonomian desa yang selama ini cenderung dipandang sebelah mata perlu di eksplorasi lebih mendalam karena sumber daya alam Indonesia berawal dari desa. Terdapat berbagai potensi ekonomi di beberapa bidang, misalnya pada bidang pertanian, peternakan, kerajinan tangan, dan lainnya yang justru berawal dari desa (Masruroh, 2018). Hanya saja, Desa Cipeuteuy belum memiliki kemandirian dalam mengembangkan potensi ekonomi tersebut. Pendapatan rata-rata masyarakat Desa Cipeuteuy masih di bawah upah minimum Kabupaten Sukabumi, sehingga masyarakat desa sangat bergantung pada penjualan hasil panen hortikultura mereka. Terkait kondisi desa tersebut, diperlukan pembangunan sebagai upaya dan gerak perubahan menuju arah kemajuan. Gerak perubahan tersebut dilakukan secara terencana berdasarkan nilai dan norma-norma tertentu (Suharti dkk., 2024).



Gambar 1.1 Contoh Penyuluhan di Desa

Sumber: Dokumentasi Program Penyuluhan Tingkat Desa Kab. Bojonegoro (2020)

Kondisi yang krusial ini harus ditangani dengan perencanaan yang matang, hal tersebut dapat obati dari dalam dengan cara memberikan penyuluhan atau pelatihan untuk meningkatkan profesionalisme Komunitas Pemandu Ekowisata Kampung Sukagalih di lapangan. Ekowisata sendiri merupakan konsep pariwisata yang mendahulukan kepentingan alam, sosial budaya, perekonomian masyarakat lokal, pendidikan, dan konsep keberlanjutan (*sustainable tourism*) (Widiantari et al., n.d.). Menurut (Istighfarah et al., 2024), salah satu faktor terpenting dalam industri pariwisata khususnya yang berkaitan erat dengan wisatawan asing adalah pemandu wisata atau *tour guide*. Pemandu/pramuwisata mempunyai peranan penting dalam memberikan kepuasan kepada wisatawan. Melalui pengetahuan tentang keunikan beberapa titik lokasi di Desa Cipeuteuy Kampung Sukagalih, bagaimana penanganan medis darurat ketika trekking, keterampilan komunikasi dan pelayanan, para pemandu harus memiliki kemampuan untuk mengubah kunjungan wisatawan dari tour menjadi sebuah pengalaman. Perlu dilakukannya program penyuluhan berupa pelatihan *tour guiding* dan penanganan medis darurat (Aulia Rahmi dkk., 2024). Pelatihan ini akan menghadirkan narasumber yang bersertifikat sehingga materi yang disampaikan kredible dan berkualitas. Dengan program penyuluhan tersebut diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan seputar *tour guide* dan pertolongan medis darurat kepada Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih, sehingga mampu memberikan pengalaman positif untuk para wisatawan dan diyakini dapat mendorong kesadaran publik serta

menciptakan lokasi destinasi yang memberikan rasa aman dan terpercaya, dengan begitu maka desa lebih mandiri dalam mengatur bertumbuhan ekonominya.

Pembelajaran bagi komunitas pemandu wisata tidak hanya berfokus pada pemahaman materi secara teoritis, namun juga cara penyampaian materi dengan edukasi yang menyenangkan, interaktif, namun mudah dipahami. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media alternatif berupa *Board game* atau kartu permainan. Media belajar alternatif ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang telah disampaikan oleh narasumber ketika program penyuluhan berlangsung. Prensky menyatakan bahwa model pembelajaran menggunakan elemen permainan (*game-based learning*) dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta untuk terlibat aktif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Aji Mahardika dkk., 2024).



Gambar 1.2 Contoh Kartu Permainan
Sumber: Tabletoys Waroong Wars (2018)

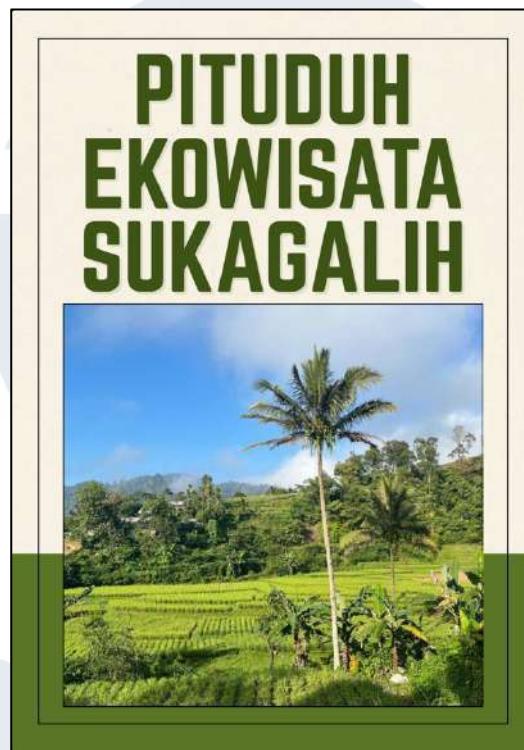
Permainan kartu atau lebih dikenal dengan kartu permainan, merupakan jenis permainan berupa kartu sebagai media permainannya (Nafiah dkk., 2024) Berdasarkan perancangan kartu permainan yang dilakukan oleh didapatkan hasil bahwa kartu permainan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik karena terdapat interaksi ketika bermain dan visual yang mendukung (Bagas & Nugroho, 2023). Dikutip dari situs resmi *boardgame id*, game apapun bentuknya, baik digital game, *mobile game*, ataupun *Board game* bisa memberikan kesempatan belajar yang lebih seru dan mungkin lebih interaktif dibandingkan cara belajar yang konvensional (Wicaksono dkk., 2022). Melalui mekanisme permainan yang interaktif, kartu permainan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu pemainnya. Media pembelajar alternatif berupa kartu permainan ini dipilih karena potensinya dalam memengaruhi emosi pemainnya. Visual pada kartu berperan sebagai media penyampaian pesan atau komunikasi. Menurut Mulyono (dalam Hidayat, 2012:54), mendefinisikan bahwa komunikasi adalah usaha untuk membangun kebersamaan pikiran tentang suatu makna atau pesan yang dianut secara bersama baik yang dilakukan dalam sebuah tindakan secara verbal, non verbal, ataupun simbolis (Bimbingan dkk., 2015). Mekanisme permainan yang sederhana dan mudah dimengerti oleh para pemainnya berkontribusi dalam terciptanya pengalaman bermain yang menyenangkan. Perancangan media belajar alternatif yang akan dibuat oleh penulis mengajukan kartu permainan sebagai media pembelajaran alternatif yang diharapkan mampu merepresentasikan kondisi nyata ketika trekking berlangsung di Ekowisata Sukagalih, Desa Cipeuteuy, serta untuk menciptakan adanya media pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan menyenangkan, dikarenakan belum tersedianya media belajar berupa permainan yang dimiliki oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

Meskipun *Board game* atau kartu permainan telah lama dikenal sebagai media belajar alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar, penelitian yang secara khusus membahas penerapannya bagi orang dewasa masih sangat terbatas. Sebagian besar studi ataupun jurnal yang tersedia cenderung berfokus pada kelompok anak-anak maupun remaja saja, maka dari itu penelitian ini berfokus pada perancangan dan penggunaan model belajar alternatif berupa kartu permainan yang secara spesifik memuat materi pelatihan *tour guide* dan

pertolongan medis darurat bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih yang terdiri dari 15 orang masyarakat lokal Kampung Sukagalih, Desa Cipeuteuy. Fokus audiens merupakan akang-akang, teteh-teteh, dan abah-abah yang berusia sekitar 17 hingga 40 tahun. Menurut (Ilmiah & Grafis, 2025) mengatakan bahwa “Orang dewasa tidak seperti anak-anak dimana tidak lagi belajar dengan cara disuapi oleh gurunya. Proses belajar orang dewasa atau biasa disebut dengan andragogi, direpresentasikan dengan cara belajar mandiri, memotivasi diri sendiri, dan memiliki karakteristik pemecahan masalah”. Metode penelitian ini melibatkan pengukuran sebelum dan setelah penerapan media belajar alternatif berupa kartu permainan, serta melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman belajar Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

Kartu permainan yang akan penulis rancang bernama “KLOP- IN” merupakan kartu permainan yang cara bermainnya hampir menyerupai permainan batu gambar. Dalam proses perancangan prototipe permainan kartu “KLOP-IN” sendiri hal yang paling penting adalah menentukan genre permainan, menciptakan *gameplay* yang mudah dipahami dan meningkatkan pengalaman bermainnya (Gunawan, 2020). Pada kartu permainan “KLOP-IN” ini terdapat 2 jenis kartu. Pertama yaitu kelompok kartu yang berisi permasalahan dan solusi dari materi penyuluhan *emergency medical response*, yang kedua yaitu kelompok kartu yang berisi titik lokasi dan informasi dari materi penyuluhan *tour guide*. Setiap kartu memiliki beberapa simbol sebagai petunjuk urutan kartu tersebut secara menurun, terdapat 5 buah kartu dari kelompok *emergency medical response* merupakan kartu bergambar beberapa potensi terjadinya kecelakaan ketika seseorang trekking, misalnya luka berdarah pada dengkul. Nantinya pemain dari kelompok *medic* harus menyusun semua kartu dengan simbol nomor 1 berada di baris paling atas yaitu kartu masalah, dan semakin menurun adalah kartu solusi. Begitu juga dengan kelompok kartu *tour guide*, terdapat 5 buah kartu dari kelompok *tour guide* yang bergambar beberapa titik lokasi trekking yang akan di *highlight*, misalnya Goa Pak Padni atau Hutan Damar. Nantinya pemain dari kelompok *tour guide* harus menyusun semua kartu dengan simbol nomor 1 berada di baris paling atas yaitu kartu lokasi, dan semakin menurun adalah kartu yang berisi informasi dari

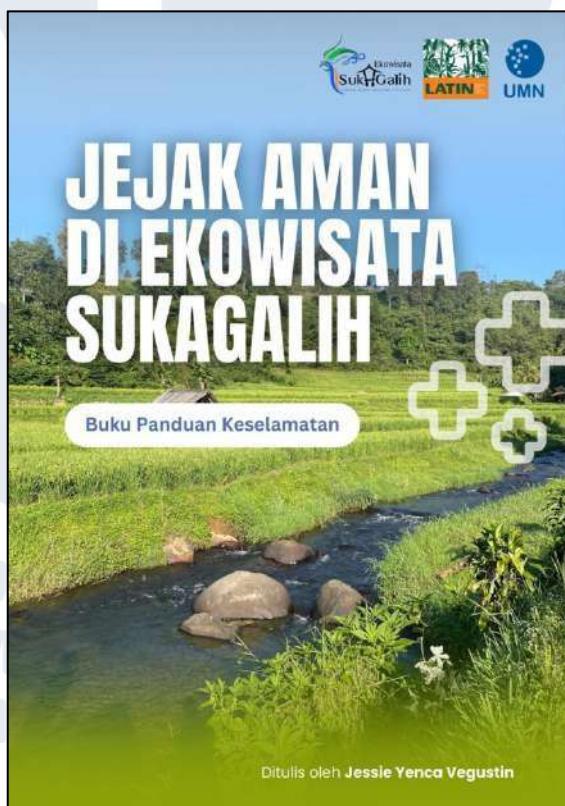
kartu lokasi yang berada di baris paling atas. Ketika bermain, semua kartu akan diletakan terbalik, sehingga semua pemain tidak dapat menebak apa gambar maupun informasi yang mereka dapatkan. Masing-masing tim akan mendapat kartu sebanyak dua puluh lima kartu yang harus dijejerkan lima ke samping dan lima ke bawah. Setiap tim harus bekerja sama dan berdiskusi dengan anggota timnya untuk menebak isi kartu tersebut untuk melengkapi satu baris ke bawah paket kartu masalah dan solusi maupun kartu lokasi dan informasi. Apabila ketika kartu dibalik dan berisi kartu milik lawan pemain maka kartu tersebut diberikan kepada lawan pemain dan menjadi gilirannya untuk bermain. Pemain yang dapat menyelesaikan seluruh rangkaian kartu lebih awal maka tim pemain tersebut yang memenangkan permainan “KLOP-IN”.



Gambar 1.3 Buku Pituduh Ekowisata Sukagalih
Sumber: Buku Rancangan Berlian Theofilia (2025)

Untuk memastikan bahwa pesan mengenai informasi atau materi seputar *tour guiding* dan materi pertolongan medis darurat tersampaikan dengan baik dan jelas, maka media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan target audiens sebagai pemain kartu permainan yang akan penulis buat. Selain itu materi dalam kartu permainan tersebut harus mengandung informasi seputar materi penyuluhan *tour guiding* dan pertolongan medis darurat yang dapat dipastikan berasal dari

sumber yang terpercaya atau kredible. Oleh karena itu penulis selaku perancang kartu permainan KLOP-IN yang diperuntukkan kepada Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih, menggunakan materi kartu terkait *tour guiding* melalui buku rancangan salah satu rekan Sosial Forestri yaitu Berlian Theofilia yang berjudul “Pituduh Ekowisata Sukagalih”, buku ini berisi informasi terkait beberapa titik lokasi yang ada di Ekowisata Sukagalih berserta informasi tentang keunikan di titik lokasi tersebut, serta memasukkan beberapa hal yang harus dilakukan oleh pemandu ketika berada di beberapa titik lokasi tersebut. Buku rancangan Berlian Theofilia tersebut dirancang secara partisipatif bersama dengan masyarakat lokal Desa Cipeuteuy Kampung Sukagalih tepatnya anggota Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih itu sendiri, bersama Internal pihak Lembaga Alam Tropika Indonesia, dan Dosen Ahli dari proyek Berlian.



Gambar 1.4 Buku Jejak Aman di Ekowisata Sukagalih
Sumber: Buku Rancangan Jessie Yenca Vegustin (2025)s

Sedangkan untuk materi terkait pertolongan medis darurat pada perancangan kartu permainan KLOP-IN, penulis menggunakan sumber dari buku rancangan salah satu rekan Sosial Forestri lainnya yaitu Jessie Yenca Vegustin yang berjudul “Jejak Aman Sukagalih”, buku ini berisi informasi seputar pertolongan medis darurat terutama ketika trekking, apa saja kemungkinan kondisi atau kecelakaan yang terjadi ketika sedang trekking, apa saja perlengkapan medisnya, dan bagaimana cara para pemandu menangani serta menghadapi situasi tersebut. Buku rancangan Jessie Yenca Vegustin tersebut dirancang dengan referensi dari buku “*First Aid/CPR/AED Participant’s Manual, The American National Red Cross*”.

Kartu permainan KLOP-IN yang dirancang oleh penulis harus dimainkan setelah pemainnya membaca kedua buku tersebut hingga tuntas, agar pemainnya paham dan memudahkan proses belajar sambil bermain. Pemilihan model media pembelajaran alternatif berupa kartu permainan telah melalui berbagai pertimbangan. Salah satu alasannya adalah karena belum adanya media pembelajaran alternatif yang dimiliki oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada proyek berupa perancangan media belajar alternatif berupa kartu permainan yang edukatif dan interaktif. Dengan adanya media belajar ini, proses pembelajaran diharapkan bukan hanya efektif, namun juga dapat meningkatkan partisipasi dan rasa percaya diri pada pemandu ketika nantinya menyampaikan informasi kepada wisatawan. Dengan kata lain, perancangan media kartu permainan KLOP-IN ini bertujuan untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan relevan bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih, agar bisa menyampaikan nilai konservasi ke wisatawan atau pendatang, supaya bisa sama-sama melestarikan ekowisata Sukagalih.

1.2 Tujuan Karya

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan, terdapat beberapa tujuan utama pembuatan skripsi berbasis karya ini, yaitu:

1. Menghasilkan media belajar alternatif inovatif yang dapat digunakan oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih dalam memahami materi terkait *tour guide* dan pengetahuan mendasar tentang pertolongan medis darurat (*emergency medic*).
2. Menambah pengetahuan mengenai pemahaman *tour guide* dan *emergency medical response* bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih dengan menggunakan media belajar alternatif kartu permainan yang edukatif dan interaktif yang bernama “KLOP-IN”.
3. Kartu permainan ini ingin menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan terkait pemahaman mengenai *tour guide* dan *emergency* untuk Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih.

1.3 Kegunaan Karya

1.3.1 Kegunaan Akademis

1. Karya ini ingin memberikan kontribusi pada literatur penggunaan media pembelajaran dalam edukasi terkait *tour guide* dan *medic*.
2. Perancangan kartu permainan ini sebagai media belajar edukatif yang dapat bermanfaat oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih sebagai acuan dalam pemberian edukasi terkait *tour guide* dan *emergency medical response*.
3. Kartu permainan ini dapat dijadikan instrumen evaluasi atau *post-test* untuk mengukur pemahaman peserta pelatihan tentang materi *tour guide* dan pertolongan medis darurat.

1.3.2 Kegunaan Praktis

1. Kartu permainan “KLOP-IN” ini berfungsi sebagai media belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga materi mengenai *tour guide* dan penanganan kondisi darurat lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan hanya mendengar teori.
2. Melalui simulasi situasi dalam permainan, peserta dapat berlatih dalam merespons berbagai kemungkinan yang terjadi di lapangan, misalnya menghadapi wisatawan yang terjatuh dan terdapat luka berdarah atau menghadapi kendala ketika tur berlangsung.
3. Permainan kartu ini melatih pemainnya yaitu Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih untuk merespons skenario darurat atau situasi tertentu dengan cepat dan tepat, yang sangat relevan dengan kondisi lapangan saat menjadi pemandu wisata.

1.3.3 Kegunaan Sosial

1. Mendorong kerja sama tim dan diskusi antar anggota, sehingga memperkuat ikatan sosial serta kebersamaan dalam komunitas.
2. Melalui skenario *tour guide* dan *emergency* dalam permainan, para pemandu dilatih untuk cepat tanggap serta berkoordinasi secara efektif, sehingga meningkatkan solidaritas sosial.
3. Melatih peserta untuk merancang strategi bersama tim, membagi peran, dan menyelesaikan tantangan. Keterampilan ini sesuai dengan kebutuhan kerja sama dalam membimbing wisatawan maupun menangani situasi darurat terhadap wisatawan.