

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 1











**PRESENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea callista
NIM	: 23200026
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.

No	Hari, Tanggal	Topik Bahasan	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen
1	Kamis, 15 Februari 2024	Perencanaan proses wawancara, juga eksplorasi permainan edukasi		
2	Jumat, 23 Februari 2024	Pembahasan konsep Montessori		
3	Jumat, 1 Maret 2024	Perubahan pendekatan jadi menggunakan metode Montessori		
4	Rabu, 6 Maret 2024	Persiapan Observasi		
5	Kamis, 14 Maret 2024	Observasi produk permainan edukasi Montessori		
6	Jumat, 15 Maret 2024	Perubahan bahan observasi menjadi puzzle jigsaw cerita rakyat		

BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

7	Jumat, 22 Maret 2024	Pembahasan produk dan elemen- elemennya yang akan diobservasi		
8	Jumat, 29 Maret 2024	Pembahasan video observasi		
9	Jumat, 5 April 2024	Hasil keseluruhan dan kesimpulan dari observasi		
10	Jumat, 19 April 2024	Asistensi moodboard, Perubahan Teori		

Catatan: Form ini adalah resume presensi bimbingan TA/Skripsi

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 15 Februari 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	



Asistensi persiapan wawancara, di mana tokoh-tokoh yang akan diwawancara adalah Ibu WatiekIdeo dan Pak Yoyok dari Omocha.

Ibu Watiek Ideo merupakan penulis lebih dari 200 buku yang sebagian besarnya adalah buku cerita anak. Penulis cerita anak asal Sidoarjo ini bahkan berhasil mendapatkan penghargaan She Inspires Award karena peran dan kontribusinya dalam penanganan COVID-19 di Indonesia. Salah satu karya tulisannya adalah cerita "La Moelu" yang menjadi referensi perancangan produk.



Sedangkan Pak Yoyok merupakan produsen mainan edukasi dari perusahaan Omocha yang berlokasi di Bogor. Berpengalaman sejak 2007, Omocha dimulai dari reselling produk mainan hingga sekarang bisa memproduksi sendiri.



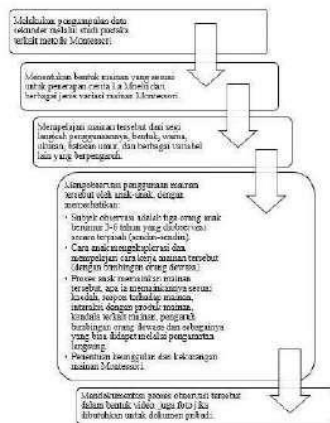
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024



**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

\*coret yang tidak perlu

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 23 Februari 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Memunjukkan diagram observasi yang prosesnya ditambahkan penerapan Montessori. Setelah mempertimbangkan definisi metode Montessori dan proses penerapannya, diagram observasinya menjadi:



Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 1 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Pada karya tulis, tepatnya di bab 2, ditambahkan berbagai data terkait metode Montessori yang mencakup prinsip-prinsip pembelajaran Montessori, misalnya saja prinsip lingkungan Montessori yaitu:

a) Prinsip Kebebasan

Anak bisa menunjukkan kepribadian diri sendiri dan pola perkembangan pada anak harus dibiarkan untuk mengarah pada pertumbuhan anak. Orang dewasa dapat membantu perkembangan anak dengan cara:

- Membiarkan anak memiliki kebebasan dalam lingkungannya
- Membantu dalam pengembangan kehendak anak
- Membantu menjaga kedisiplinan anak
- Mengajarkan pembedaan hal yang baik dan buruk kepada anak

b) Struktur dan Ketertiban

Materi bagi anak dikategorikan dan disesuaikan dengan minat dan level kesulitannya.

c) Kenyataan dan Alam

Pengenalan anak terhadap alam yang melibatkan kegiatan seperti pembelajaran menanam dan merawat tanaman.

d) Keindahan dan Suasana

Desain kelas yang sederhana (tidak rumit) namun berkualitas dan berwarna dengan kesan cerah dan ceria.

e) Bahan-bahan Montessori



Pencocokkan alat dan bahan permainan dengan kebutuhan anak, juga pengenalnya kepada anak, dan riset selama periode sensitif.

f) Pengembangan Kehidupan Masyarakat

Pengembangan ini mencakup dalam hal:

- Rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap kelas
- Rasa empati dan peduli terhadap orang sekitar
- Perbedaan usia pada anak-anak di kelas, yang bervariasi dalam jangkauan usia 2,5-6 tahun (Pinasthika, 2017).

Selain itu di persiapan observasi yang direncanakan akan menggunakan salah satu contoh produk mainan edukasi Montessori.

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 6 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Penentuan bentuk mainan diharapkan memerhatikan bentuk permainan yang sesuai dan tidak melenceng dari tujuan awal sosialisasi cerita rakyat. Permainannya juga harus ditinjau dari sisi visual yang menarik seperti apa.

Beberapa permainan yang direkomendasikan mencakup:



**- STACKING JAR**

Menyusun ring ke dalam tiang yang sudah disediakan. Moms juga dapat meminta si kecil untuk menyusun bentuk bintang, bulat, segitiga, dan lain-lain sambil mengenalkan bentuk.



**-WOODEN LACING TOYS**

Memasukkan tali ke lubang-lubang yang terdapat pada papan permainan.



Diminta untuk mencari referensi permainan Montessori yang spesifik yang akan berpengaruh pada hasil akhir

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 14 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Eksplorasi berbagai macam mainan Montessori, mulai dari wooden puzzle yang mengajarkan konsep stacking dan memasukkan bentuk ke lubang yang sesuai. Selain itu ada campuran antara sensory box dan DIY Aquarium, yang merupakan bagian proses belajar tekstur, warna, dan bentuk dengan cara meraba dan menggenggam. Kemudian diminta untuk menguraikan intruksi cara permainannya. Selain itu diberikan referensi artikel perancangan permainan dari adik kelas.



Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak pert



Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 15 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Perubahan fokus observasi yang sebelumnya terfokus menggunakan mainan montessori menjadi pencarian mainan berbasis cerita rakyat, karena inti awal permasalahan yang diangkat adalah menurunnya kepopuleran cerita rakyat La Moelu. Beberapa hal yang diperhatikan dari permainan mencakup kelebihan dan kekurangan permainan, juga segi kognitif, moral, dan sebagainya. Ditemukan juga sebuah permasalahan di mana mainan dengan tema cerita rakyat masih sangat jarang ditemukan. Jenis mainan yang diputuskan akan diobservasi adalah puzzle jigsaw dengan narasi di baliknya, seperti gambar di bawah ini.



Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

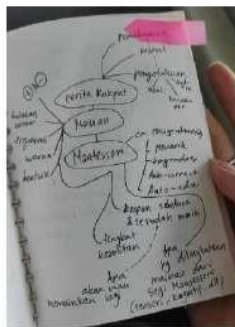
\*coret yang tidak perlu

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 22 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Menunjukkan permainan yang akan diobservasi sebagai berikut.



Dibuat juga mindmap observasi, di mana Yg akan duobservasi adalah dari segi cerita rakyatnya (pemahaman soal cerita, nilai moral, dan pengetahuan kebudayaan cerita). Di samping itu ada juga dari segi mainan yaitu keunggulan dan kekurangannya, batasan umur untuk permainan, kemudahan pemakaian juga keamanannya (ergonomi), lalu visual (warna dan bentuk).



Dari segi montessori diambil referensi dari ciri montessori materials oleh Nugrahanta (2016) yang seperti berikut.

Laksmi et al., 2021). Montessori materials memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Nugrahanta, 2016).

- Menarik, memotivasi anak untuk ingin mencuba, meraba, memegang, dan menggunakan material untuk proses pembelajaran.
- Bergradasi, variasi warna dan bentuk yang memaksa keterlibatan panca indra.
- *Auto-correction*, memiliki pengendali kesalahan yang membuat anak bisa menyadari aktivitiya benar atau salah walaupun belum dikoreksi oleh guru.
- Auto-education, keseluruhan Montessori materials dibuat untuk mengilangkan kemunduran, pengembangan diri, dan meminimalkan adanya campur tangan dari guru.

Selain itu dilihat juga respon anak, apa menyukai permainan dan ingin memainkannya lagi atau tidak, apa anak akan berhasil menyelesaikan permainan, dan apa yg meningkat dari segi montessori (aspek kognitif, sensorik, dan lain-lain).

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: PENERAPAN CERITA RAKYAT LA MOELU UNTUK PERANCANGAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN MONTESSORI	
Tanggal	: 29 Maret 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

#### Pembahasan hasil observasi pertama.

Dalam video berdurasi 9 menit yang diawali dengan pemberian mainan kepada anak, anak pertama melihat mainan dan segera bersemangat membuka pembungkus mainan dengan dibantu orangtuanya.

Anak terlihat antusias untuk segera berusaha melepaskan kepingan puzzle dengan membenturkannya ke lantai, namun agak kesulitan karena ada yang masih melekat dengan bagian bawahnya dan satu sama lain sehingga perlu dibantu oleh orangtua untuk melepas bagian yang tersangkut.

ketika mulai menyusun puzzle, anak ternyata menyesuaikan bagian-bagian puzzlenya dengan pola yang tercetak di alas puzzle. Walau begitu, anak membuat kesalahan ketika berusaha menghubungkan kepingan puzzle yang satu dengan yang lainnya, di mana anak hanya memperhatikan 1 sisi dari kepingan puzzle. Anak menyadari kesalahan tersebut dan mengadu kepada orangtuanya, kebingungan mengapa kepingan tersebut tidak bisa terpasang. Orangtua segera membantu anaknya menyadari kesalahannya dengan memperlihatkan kalau pada cetakan pola di atas puzzle, sisi lainnya tidak memiliki bagian yang sesuai.



Orangtua mencoba membantu dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak, mendeskripsikan kepingan puzzle dengan kata "gigi" nya, "teman"nya, dan "kaki"nya. Anak turut menggunakan kosa kata tersebut selama penyusunan puzzle.

Di saat kepingan puzzle sedikit demi sedikit terpasang dengan benar, anak menjadi senang, semakin antusias untuk memasang kepingan puzzle selanjutnya. Anak kembali memilih kepingan puzzle selanjutnya, tapi tidak bisa menemukan lokasi yang tepat untuk kepingan yang dipilihnya. Orangtua mendampingi sambil membantu memberikan arahan peletakkan kepingan puzzle jika ada yang tidak sesuai.

Setelah beberapa lama, anak mengalami kesulitan untuk mencocokkan kepingan puzzle. Di sini orangtua mencoba untuk membimbing anak dengan mengarahkannya untuk memasang puzzle dari bagian sudut terlebih dahulu. Anak dibuat menebak kesesuaian warna dan posisi kepingan puzzle

yang benar setelah diputar. Anak jadi bisa menunjukkan posisi puzzle yang benar setelah memutar dan memosisikan kepingannya sendiri sambil tetap diberikan pertanyaan-pertanyaan pendorong, misalnya "Ini yang rata di mananya ya? Coba?", "Kalau begini benar tidak?". Orangtua juga memberikan dorongan melalui pujian seperti "Wah berhasil, Adek berhasil!".



Anak terus berusaha memecahkannya sendiri, terlihat semakin penasaran sambil berbicara "Ini nggak yah". namun anak tetap kesulitan memosisikan puzzle di tempat yang tepat hingga akhir video, membuat orangtua harus lebih banyak turun tangan membantu memasangkan puzzle tersebut.

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 5 April 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Pembahasan hasil observasi secara keseluruhan dan kesimpulannya, yang kemudian disajikan dalam bentuk tabel yang menunjukkan bahwa permainan lebih cocok untuk anak yang sudah lebih besar (usia 5-6 tahun) dan sudah memiliki kemampuan membaca.

Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

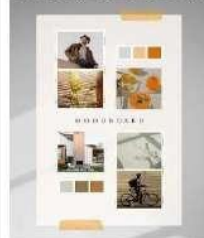
\*coret yang tidak pert

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 5 April 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	



Asistensi moodboard pertama yang bentuknya seperti berikut.



Kemudian diminta supaya bentuknya dapat diubah menjadi lebih rapi, seperti berikut.



Beberapa hal yang diperhatikan mencakup warna, jenis permainan, material yang akan digunakan, segmentasi usia. Semua hal tersebut diwakili dengan gambar yang dikelompokkan.

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester	: Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik	: 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu



Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 19 April 2024	Tempat : online
Nama Dosen Pembimbing	: Dina Lestari S.Pd., M.Sn.	

Terdapat revisi bentuk moodboard menjadi seperti berikut.



Revisi dilakukan karena ingin menunjukkan sisi bermain yang menyenangkan namun memiliki moralitas yg bisa diambil dari edukasi cerita rakyat.

Untuk selanjutnya teori Montessori dihilangkan lalu diganti menjadi teori perkembangan anak.

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : <del>Ganjil</del> / <del>Genap</del> *
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu



## Lampiran 2. Form Bimbingan Dosen Pembimbing 2



### PRESENSI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK

Nama	: Chelsea callista
NIM	: 23200026
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.

No	Hari, Tanggal	Topik Bahasan	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen
1	Jumat, 16 Februari 2024	Mencari hubungan antara cerita rakyat dan permainan.		
2	Kamis, 21 Februari 2024	Pembahasan proses observasi		
3	Rabu, 27 Februari 2024	Penjelasan transkrip		
4	Kamis, 7 Maret 2024	Pembahasan observasi permainan yang ada di pasaran		
5	Rabu, 13 Maret 2024	Penentuan produk untuk observasi		
6	Kamis, 21 Maret 2024	Penetapan produk untuk observasi		
7	Rabu, 27 Maret 2024	Pembahasan standar penilaian hasil observasi		
8	Rabu, 3 April 2024	Pembahasan hasil observasi		
9	Rabu, 17 April 2024	Pembahasan moodboard 1		
10	Kamis, 25 April 2024	Revisi moodboard, Perubahan Teori		



Catatan: Form ini adalah resume presensi bimbingan TA/Skripsi

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 16 Februari 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

Pembahasan mencari benang merah antara cerita rakyat dan permainan, apa yang keduanya miliki. Diminta untuk mereview kembali bab 1,2, dan 3. Beberapa pembahasan lainnya yaitu:



- Membuat sinopsis cerita rakyat La Moelu.
- Mencari metode observasi yang sesuai.
- Mencari proses tumbuh kembang dan hubungannya dengan Montessori.
- Perubahan judul dengan penambahan pendekatan metode Montessori.
- Pembuatan diagram observasi.

Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : <b>Genjil / Genap*</b>
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**



Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 21 Februari 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

<p>Dilakukan pembahasan terkait pengumpulan data khususnya observasi. Berapa target umurnya? Bagaimana proses untuk menjangkau mereka? Apa orang-orangnya berada pada 1 tempat yang sama atau tidak? Selain itu pembahasan interview dengan psikolog ataupun guru dibutuhkan atau tidak.</p>		
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : <del>Ganjil</del> / <del>Genap</del> *
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**



Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 27 Februari 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

<p>Pembahasan dan penjelasan mengenai transkrip wawancara. Jika wawancara cukup panjang, amka narasinya bisa dimasukkan di transkrip. Tokoh wawancara mencakup Ibu Watiek Ideo dan Bapak Yoyok Ikhsan dari Omocha.</p>		
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : <del>Ganjil</del> / <del>Genap</del> *
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**



Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 7 Maret 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

<p>Mainan edukasi di pasaran begitu bervariasi, khususnya yang berkaitan dengan metode Montessori. Pertemuan kali ini membahas proses memilih produk yang tepat untuk dijadikan bahan observasi, yang nantinya juga bisa dikaitkan dengan hasil akhir dan berhubungan dengan permasalahan di latar belakang.</p>		
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 13 Maret 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

<p>Produk untuk observasi menjadi produk bertema cerita rakyat. Di mana ditemukan kalau di pasaran produk bertema cerita rakyat masih terbilang sedikit. Selain itu kembali ke bagian latar belakang. setelah peninjauan ulang, produk ini dinilai lebih cocok untuk menjadi bahan observasi dibanding produk-produk lainnya.</p>		
Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : <del>Genap</del> / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu



**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea Callista		
NIM	: 23200026		
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu		
Tanggal	: 21 Maret 2024	Tempat	: Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.		

Produk untuk observasi dibeli dan dibahas, di mana produk berbentuk puzzle jigsaw dengan gambar adegan cerita rakyat malin Kundang di depannya. Seperti berikut.



Bagian belakangnya berupa narasi cerita rakyat. Pertemuan ini membahas apa yang akan diobservasi dari permainan, misalnya respon anak terhadap permainan, tingkat kesulitan, dan sebagainya.



Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea Callista	
NIM	: 23200026	
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu	
Tanggal	: 27 Maret 2024	Tempat : Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.	

Untuk observasi ditentukan sebuah standar penilaian yang menggunakan poin 1-4 dengan benchmark 1 sebagai simbol kurang sesuai, sedangkan poin 4 sebagai simbol sangat sesuai. Poin-poin ini menjadi kesimpulan dari observasi dan hasilnya dibuat rata-rata dan penjelasannya.



Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester	: Ganjil / Genap*
		Tahun Akademik	: 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu



**BERITA ACARA BIMBINGAN  
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**




Nama	: Chelsea Callista		
NIM	: 23200026		
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu		
Tanggal	: 3 April 2024	Tempat	: Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.		

<p>Hasil observasi dibahas. Salah satunya adalah dalam bentuk narasi berikut.          Dalam video berdurasi 9 menit yang diawali dengan pemberian mainan kepada anak, anak pertama melihat mainan dan segera bersemangat membuka pembungkus mainan dengan dibantu orangtuanya.          Anak terlihat antusias untuk segera berusaha melepaskan kepingan puzzle dengan membenturkannya ke lantai, namun agak kesulitan karena ada yang masih melekat dengan bagian bawahnya dan satu sama lain sehingga perlu dibantu oleh orangtua untuk melepas bagian yang tersangkut.</p> <p>ketika mulai menyusun puzzle, anak ternyata menyesuaikan bagian-bagian puzzlenya dengan pola yang tercetak di alas puzzle. Walau begitu, anak membuat kesalahan ketika berusaha menghubungkan kepingan puzzle yang satu dengan yang lainnya, di mana anak hanya memperhatikan 1 sisi dari kepingan puzzle. Anak menyadari kesalahan tersebut dan mengadu kepada orangtuanya, kebingungan mengapa kepingan tersebut tidak bisa terpasang. Orangtua segera membantu anaknya menyadari kesalahannya dengan memperlihatkan kalau pada cetakan pola di atas puzzle, sisi lainnya tidak memiliki bagian yang sesuai.</p> <p>Orangtua mencoba membantu dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak, mendeskripsikan kepingan puzzle dengan kata "gigi" nya, "teman"nya, dan "kaki"nya. Anak turut menggunakan kosa kata tersebut selama penyusunan puzzle.</p>		
Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : <del>Genjil</del> / <del>Genap</del> * Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN**  
**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**

Nama	: Chelsea Callista		
NIM	: 23200026		
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu		
Tanggal	: 17 April 2024	Tempat	: Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.		

Pembahasan moodboard pertama yang bentuknya sebagai berikut. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div>		
Moodboard kemudian direvisi untuk asistensi selanjutnya.		
Mahasiswa 	Dosen Pembimbing 	Semester : <del>Ganjil</del> / Genap* Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

**BERITA ACARA BIMBINGAN  
 PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**



Nama	: Chelsea Callista		
NIM	: 23200026		
Judul Tugas Akhir/Skripsi	: Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu		
Tanggal	: 25 April 2024	Tempat	: Podomoro University
Nama Dosen Pembimbing	: Aloysius Baskoro Junianto, S.Sn., M.I.D.		

Moodboard hasil revisi adalah sebagai berikut.



Mengangkat konsep "playful compassion", karena ingin menunjukkan sisi bermain yang menyenangkan namun memiliki moralitas yg bisa diambil dari edukasi cerita rakyat.

Untuk selanjutnya teori Montessori dihilangkan lalu diganti menjadi teori perkembangan anak.

Mahasiswa	Dosen Pembimbing	Semester : <del>Ganjil</del> / Genap*
		Tahun Akademik : 2023/ 2024

\*coret yang tidak perlu

### **LAMPIRAN 3. Transkrip Wawancara Produsen Permainan Edukasi**

Berikut adalah transkrip wawancara dengan Pak Yoyok selaku produsen mainan edukasi di Omocha Toys yang dilakukan melalui Zoom meeting yang dilakukan pada tanggal 3 Februari 2024.

C : Halo selamat pagi Pak Yoyok.

Y : Kak Chelsea ya? panggilnya kak Chelsea ya? ini boleh direkam ya Kak?

C : Boleh, sebelumnya terimakasih banyak ya Pak sudah mau menjadi narasumber saya, mungkin pertama bapak bisa perkenalan diri dulu Pak?

Y : Iya, nama saya Yoyok Ikhsan, saya owner dari Omocha Toys di bogor, tahu Omocha Toys ini darimana? Dari Pak Boike ya?

C : Iya saya dapet kontak bapak dari Pak Boike sebelumnya, kan skripsi saya berhubungan dengan mainan, terus katanya kan Omocha Toys mainan edukasi juga ya.

Y: Yang Mbak Chelsea tahu dari Omocha Toys apa sejauh ini?

C : Dari yg kulihat di Instagramnya, ini tuh kayak mainan kayu buat anak-anak balita ya, yang berbentuk balok? Iya bukan sih Pak?

Y : Iya itu salah satunya, yaitu puzzle.

C : Iya, ada lagi Pak selain itu?

Banyak, kita itu produknya ada sampai 600 item.

C : Wah, berarti sudah berapa tahun ya Pak omocha toys itu?

Y : Kita sudah 17 tahun, berarti dari 2007.

C : Sudah lama banget yah, sudah hampir setua saya.

Y : Iya, masih bisa bertahan lah, sekarang Mbak Chelsea umur berapa?

C : Sekarang aku tahun ini 21

Y : Berarti ketika kami baru mulai Mbak Chelsea masih TK ya.

C : Iya mungkin ketika perusahaan Bapak baru mulai aku juga baru memaminkan mainan seperti itu... Mungkin kita bisa lanjut ke pertanyaan wawancaranya Pak?

Y : Boleh-boleh, ini belum sempat saya print pertanyaannya, langsung ditanya aja ya.

C : Oke, pertanyaan pertama yah, Apa yang melatarbelakangi munculnya minat untuk menjadi produsen mainan edukasi? Dan mengapa tidak memilih jenis produk yg lain? Kan banyak ya produk untuk anak kecil, bukan hanya mainan edukasi.

Y : Sebenarnya ini *by accident* ya, tidak *by design* usaha ini, jadi istri saya ingin punya penghasilan, ia berdagang magnet kulkas dengan cara dititipkan. Lalu ada peluang usaha di tabloid Nova, lalu istri saya mendaftar dan awalnya menjadi reseller..

C : Oh reseller mainan?

Y : Iya reseller mainan, lalu kami jualan itu di bazaar dekat rumah, kemudian barang sisanya kita jual di pasar kaget di daerah orang lari pagi, di perumahan sebelah gitu ya, yang kemudian laku di saat Sabtu Minggu kita berjualan, hingga kami bisa menyewa toko di Mall.

C : Iya

Y : Sewa toko di Mall itu kan mahal ya 1 setengah kali satu meter itu sekitar 2 atau 3 juta ya, jadi kita harus rutin mengisi barang. Lalu supplynya tidak mencukupi, maka kita mencoba produksi sendiri sehingga kami harus mengembangkan pasar.

C : Oh begitu.. Jadi awalnya memang tidak ada rencana yah.

Y : Iya, pertama kenapa kita mengenal mainan edukasi itu karena ada kenalan saya mau pulang ke jepang. Kita diberikan mainan edukasi untuk anak saya. Mainan itu tadinya dipakai oleh anaknya tapi sekarang anaknya sudah besar, tapi mainannya balok-balokan masih utuh. Anak pertama saya suka sekali dengan mainan tersebut. Anak-anak tetangga saya juga. Kemudian istri saya mencari mainan lagi di Pasar Raya di Blok M, namun harganya mahal. Kita coba cari mainan-mainan lainnya agak susah, istri saya berpikir ini bisa jadi peluang usaha juga untuk dirinya.

C : Jadi Bapak melihat pasar dan kesukaan anak Bapak ya ternyata.

Y : Iya, tapi kami memang tidak terlalu banyak berpikir ini akan laku atau tidak. Namun seiring berjalan, karena modal usahanya juga tidak terlalu besar jadi kita jalani saja dulu.

C : Oh hebat ya terjun langsung, nggak pakai ragu-ragu.

Y : Iya jadi istri saya yang dulu tentuin langsung. Lalu saya turut membantu.

C : Hm.. Jadi Bapak tidak ada observasi dari nol, seperti desain mainannya? Tapi dari mainan yang sudah ada saja ya Pak?

Y : Tidak kita tidak riset, hanya tahu mainan edukatif dari stok supplier kami yang kami ambil sambil belajar produk mainan edukasinya apa, puzzle itu apa, balok itu apa..

C : Lalu setelah itu baru Bapak coba buat sendiri ya?

Y : Iya karena kebutuhan pasar.

C : Oh paham Pak.

Y : Jadi kita barangnya laku tapi *supplynya* tidak mencukupi. Kita sudah coba mencari kesana kemari, tapi tidak ada. Mungkin karena kita tidak riset *supplier* juga jadi kurang tahu sumbernya, yang sudah tahu sumbernya kan tidak mau memberikan sumbernya. Internet belum seperti sekarang.

C : Tapi hebat ya bisa *supply* sendiri, jadi tidak perlu mengandalkan pihak lain.

Y : Iya, kalau kita punya workshop kita lebih gampang (punya stok). Tapi punya workshop juga ada konsekuensi tersendiri kan? Perlu modal, pekerjaan harus mencukupi, jadi ada beban untuk memenuhi kewajiban terhadap pegawainya juga. Kalau boleh memilih sebenarnya lebih memilih jualan saja, sebagai pedagang.

C : Iya sih Pak, risikonya lebih besar ya Pak.. Tapi berarti kliennya sudah banyak ya dari dulu sampai *supplynya* bisa kurang.

Y : Iya sebenarnya kita jual *retail*. Dulu saya bikin situs *web* dengan *blogspot* untuk penyebaran informasi. Tapi dulu belum seperti sekarang yang ada Shopee, Tokopedia.

C : Setelah sudah ada langsung memperluas pasar ya Pak?

Y : Iya setelah ada, kita semua punya akunya, tapi sekarang kita kerucutkan mau kita fokuskan tidak di semua marketplace.

C : Oohh ngerti-ngerti. Terus kalau langkah pembuatan mainan edukasinya itu gimana Pak?

Y : Sekarang?

C : Iya sekarang Pak.

Oh kalau sekarang kita sudah mulai dari desain sampai penjualan, kita sudah ada timnya.

C : Sudah mandiri ya, berdiri sendiri.

Y : Tergantung produk yang mau kita bikin. Kita sedang ada pesanan dari sebuah perusahaan, desain dari mereka, teknis baru dari kami. Biasanya mereka ada desainnya, kami kira-kira seperti ini. Mbak Chelsea ini bagian dari desain produk ya?

C : Iya.

Y : Jadi kami biasa terima pekerjaan dari desainer tapi tidak tahu teknisnya. Gambarnya bagus, tapi tidak tahu soal teknis pengerjaannya. Disesuaikan dengan lapangan lah ya, di tempat kami yang UMKM disesuaikan dengan mesin yang kami punya. Ada staf yang bisa menggambar tapi tidak terlalu canggih, jadi sebaiknya desainnya dari luar.

C : Kalau target utama pengguna mainannya itu berapa ya Pak?

Y : Dari umur 6 bulan sampai 6 tahun.

C : Cukup luas ya.

Y : Tergantung produknya, itu target market kami, tapi biasanya per produk itu 3-6 tahun, ada juga puzzle yg lebih rumit untuk 6 tahun ke atas, ada juga yang untuk orang dewasa. Tapi intinya target utama kami adalah 6 bulan sampai 6 tahun. Di situ kami *develop* produk.

C : Oh kalau batasan umurnya itu Bapak yang menentukan atau bagaimana?

Y : Tidak selalu saya, dari literatur yang saya baca, ada psikolog yang mengerti dan saya mempelajari dari riset mereka. Ada juga psikolog yang order ke kami dan kami belajar juga dari mereka.

C : Jadi mengumpulkan data dari pihak lain juga ya Pak.

Y : Iya.

C : Penting sih untuk bikin produk.

Y : Iya kami selalu belajar. Saya ada workshop, kamu belum lihat ya?

C : Belum Pak, kemarin saya baru lihat Instagramnya.

Y : Di Instagram kan ada video ya, ada workshop produksi dari bikin puzzle sampai mesin-mesin yang kami miliki. Boleh saya kasih videonya.

C : Oh boleh Pak.

Y : Jadi ini ada video kegiatan kami, workshop, gudang, riset nilai pasar mainan dengan AI, dan lain-lain. Bisa dijadikan referensi.

C : Iya, terima kasih Pak. Mungkin saya mau tanya juga yang berkaitan dengan skripsi saya sih, Bapak tahu produk mainan DIY (Do It Yourself) yang isinya clay atau semacamnya yang bisa dikreasikan oleh anaknya sendiri, mungkin ada cetakannya gitu.. Aku mau menghubungkan yang serupa dengan ceruta rakyat. Jadi cerita rakyat yang aku ambil adalah La Moelu dari Sulawesi Tenggara, tentang seekor ikan ajaib. Aku mungkin



bisa mendapat masukan dari Bapak tentang apa saja yang aku harus pertimbangkan untuk produknya..

Y : Kalau kami bikin produk itu memang tidak terlalu rumit ya produk-produk kami karena target market kami anak balita ya. Kalau terlalu sulit malah tidak menyenangkan. Kalau untuk mengenalkan budaya kami juga ada, misalnya alat peraga edukatif pakaian adat yang bisa dilihat di [grahamainan.com](http://grahamainan.com)

C : Coba ya saya buka websitenya..

Y : Nah iya ini, kan bentuknya alat peraga ya, mungkin idenya bisa dipecah-pecah dijadikan puzzle, kalau ini kan hanya didirikan kemudian dikenalkan ke anak-anak.

C : Banyak sih ya variasi mainan itu..

Y : Iya apalagi baju-baju adat ini baru mewakili kan, belum semuanya, nanti harganya bisa jadi mahal padahal kita harus terjangkau. Ada juga yang rumah adat yang berupa alat peraga, sebagai foto yang bisa didirikan.

C : Ini hanya gambar untuk diperlihatkan ya Pak berarti?

Y : Iya, ada yang memang specnya seperti ini saja, dikenalkan beberapa rumah adat. Kami kan sebagai produsen jadi hanya mengikuti apa yang diinginkan di pasaran.

C : Betul.. Banyak banget variasinya. Aku juga mungkin harus eksplorasi lagi supaya tidak terpaku ke satu desain.

Y : Iya, supaya lebih tajam, biasanya akan saya minta untuk melihat website [omochatoys.com](http://omochatoys.com). Walaupun biasanya mereka (terkait dengan) bisnis ya pertanyaannya. Walaupun kami UMKM, bisnis kita cukup lebar mulai dari produksi sampai ke stok. Kami sudah menjalaninya perlahan-lahan. Untuk menjawab pertanyaan Mbak Chelsea tentang produksi tadi coba dibuka [omochatoys.com](http://omochatoys.com).

C : Iya.

Y : Coba dibuka artikel, di sini kita mulai dari cerita Bu Yuni (istri Pak Yoyok) menggelar lapak lalu mulai belajar.

C : Mantap banget Pak. Panjang sih ya perjalanan ini.

Y : Betul, kita mulai dari bawah. Di bagian artikel juga ada mainan edukatif yang saya tuliskan, sudah agak alam saya tidak menulis lagi, misalnya balok kayu, hanoi tower, yang saya tulis untuk bersenang-senang saja.

C : Oh.. Bisa jadi sumber (referensi) saya Pak.



Y: Ini bisa dilihat ada kubus soma (sejenis puzzle, sebagai referensi) , seperti tetris tapi 3 dimensi yang ditemukan oleh orang Eropa. Namanya ada di situ (artikel) tulisannya. Namanya Piet Hein, dosennya adalah seorang peraih nobel. Kubus Soma mendapatkan namanya dari bahasa India yang berarti “narkotika” karena setelah dimainkan itu asik.

C: Oh, bikin kecanduan gitu ya Pak.

Y: Ini biasanya dimainkan orang dewasa, sekarang juga masih laku. Bisa dilihat di linknya, sekarang sampai sudah ada versi digitalnya. Jadi ada 154 kombinasi untuk menyelesaikan mainan kubus soma ini, ada rumusnya juga. Harganya di 9.95 dolar untuk gamenya.

(Wawancara diinterupsi sebentar oleh Mamoru, anak Pak Yoyok)

Y: (kembali kek kubus soma) Jadi dia mendapat inspirasi membuat mainan ini ketika berkuliah dari dosennya.

C: Menarik.

Y: Mbak Chelsea kalau bisa ngembangin ini, bagus.

C: Waduh, agak rumit ya Pak.

Y: Di artikelnya ada 240 cara untuk menyelesaikannya. Dulu saat kecil saya suka coba memainkannya. Ini cocok untuk orang yang menyukai matematika, ini (di artikel) ada satu orang yang menyukai matematika dan setiap hari mencobanya hingga membelinya di pameran kita.

C : Masih sering ikut pameran Pak sekarang?

Y : Sudah jarang, kita lebih fokus memenuhi kebutuhan pasar. Untuk kubus soma ini bisa dibeli di sini.

C: Oh, menarik yah Pak. Pak mohon maaf waktunya sudah mau habis.

Y: Detail tentang produksi mainan bisa dilihat di Youtube dan *website* grahamainan dan omochatoy.com ya.

Setelah ini dilakukan foto dokumentasi sebelum waktu *meeting* habis.

## **LAMPIRAN 4. Transkrip Observasi Proses Bermain Puzzle Jigsaw Malin Kundang**

Berikut adalah narasi observasi proses bermain anak berusia 3, 4, 6.5, dan 7 tahun dengan menggunakan puzzle jigsaw Malin Kundang.

### i. Observasi Anak 1



**Gambar 5. 3 Anak Membuka Packaging Produk dengan Antusias (Detik 3)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak pertama bernama Ibra yang berumur 4,5 tahun. Dalam video berdurasi 9 menit yang diawali dengan pemberian mainan kepada anak, anak pertama melihat mainan dan segera bersemangat membuka pembungkus mainan dengan dibantu orangtuanya. Anak terlihat antusias ketika melihat gambar kapal pada puzzle dan segera berusaha untuk melepaskan kepingan puzzle dengan membenturkannya ke lantai, namun agak kesulitan karena ada yang masih melekat dengan bagian bawahnya dan satu sama lain sehingga perlu dibantu oleh orangtua untuk melepas bagian yang tersangkut. Anak berbicara dengan cukup jelas, namun terlihat belum memiliki kemampuan membaca dan tidak menyadari narasi yang ada pada permainan.



**Gambar 4. 4 Orangtua Mendampingi Anak dalam Penyusunan Puzzle (Detik 51)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Ketika mulai menyusun puzzle, anak ternyata menyesuaikan bagian-bagian puzzlenya dengan pola yang tercetak di alas puzzle. Walau begitu, anak membuat kesalahan ketika berusaha menghubungkan kepingan puzzle yang satu dengan yang lainnya, di mana anak hanya memperhatikan 1 sisi dari kepingan puzzle. Anak menyadari kesalahan tersebut dan mengadu kepada orangtuanya, kebingungan mengapa kepingan tersebut tidak bisa terpasang. Orangtua segera membantu anaknya menyadari kesalahannya dengan memperlihatkan kalau pada cetakan pola di atas puzzle, sisi lainnya tidak memiliki bagian yang sesuai. Orangtua mencoba membantu dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak, mendeskripsikan kepingan puzzle dengan kata "gigi" nya, "teman"nya, dan "kaki"nya. Anak turut menggunakan kosa kata tersebut selama penyusunan puzzle. Menurut orangtuanya, anak sudah pernah memainkan puzzle namun dengan jumlah kepingan yang jauh lebih sedikit dan gambar simplistik.

Di saat kepingan puzzle sedikit demi sedikit terpasang dengan benar, anak menjadi senang, semakin antusias untuk memasang kepingan puzzle selanjutnya. Anak kembali memilih kepingan puzzle selanjutnya, tapi tidak bisa menemukan lokasi yang tepat untuk kepingan yang dipilihnya. Orangtua mendampingi sambil membantu memberikan arahan peletakkan kepingan puzzle jika ada yang tidak sesuai. Orangtua juga yang membimbing perhatian anak supaya dapat tetap berfokus pada permainan ketika anak menghadapi tantangan.



**Gambar 4. 5 Orangtua Membimbing Anak dalam Penyusunan Puzzle (Menit 2 Detik 23)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah beberapa lama, anak mengalami kesulitan untuk mencocokkan kepingan puzzle. Di sini orangtua mencoba untuk membimbing anak dengan mengarahkannya untuk memasang puzzle dari bagian sudut terlebih dahulu. Anak diberikan contoh dan dibuat menebak kesesuaian warna dan posisi kepingan puzzle yang benar setelah diputar. Anak jadi bisa menunjukkan posisi puzzle yang benar setelah memutar dan memosisikan kepingannya sendiri sambil tetap diberikan pertanyaan-pertanyaan pendorong, misalnya "Ini yang rata di mananya ya? Coba?", "Kalau begini benar tidak?". Orangtua juga memberikan dorongan melalui pujian seperti "Wah berhasil, Adek berhasil!".



**Gambar 4. 6 Anak Berhasil Meletakkan Puzzle di Posisi yang Tepat (Menit 2 Detik 41)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak terus berusaha memecahkannya sendiri, terlihat semakin penasaran sambil berbicara "Ini nggak yah". namun anak tetap kesulitan memposisikan puzzle di tempat yang tepat hingga akhir video, membuat orangtua harus lebih banyak turun tangan membantu memasang puzzle tersebut. Anak masih mudah terdistraksi dan berkali-kali teralihkan dari permainan. Di sinilah orangtua berperan untuk membimbing perhatian anak kembali ke permainan. Sayangnya, anak tetap tidak berhasil menyelesaikan permainan dan mengganti fokusnya ke hal yang berbeda.

ii. Observasi Anak 2

Selanjutnya observasi dilakukan pada Salma yang berusia 7 tahun. Observasi kali ini didokumentasikan ke dalam 3 video terpisah yang masing-masing berdurasi 56 detik, 1 menit 26 detik, dan 3 menit 47 detik.



**Gambar 4. 7 Anak Mengacak Kepingan Puzzle dengan Tangan (Video Pertama Detik 5)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Video pertama diawali dengan anak melepaskan semua kepingan puzzle yang ada dengan membalikkannya ke lantai dan mengacak posisinya dengan tangan. Anak langsung bersemangat untuk memasang puzzle, memulai dari bagian sudutnya. Dengan berusaha mencari bentuk yang sesuai dengan cetakan pada alas puzzle, juga menghubungkan kepingan yang satu dengan yang lain, anak dengan cepat memahami permainan dan melemngkapi puzzle sedikit demi sedikit. Sayangnya, proses ini diintervensi oleh adiknya yang berumur 3 tahun yang sepertinya ingin ikut berpartisipasi dalam permainan namun membuat kepingan puzzle kembali terlepas, memaksa kakaknya mengulang dari awal. Hal ini menghentikan permainan juga dokumentasi untuk sementara.



**Gambar 4. 8 Anak Membaca Narasi yang Terdapat pada Permainan (Video Kedua Detik 1)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada video kedua, orangtua kemudian menengahi mereka dan meminta sang kakak untuk membacakan narasi cerita yang terdapat pada bagian belakang permainan. Anak menuruti permintaan tersebut dan membacakan cerita Malin Kundang dengan lancar. Adiknya sempat mendengarkan cerita yang dibacakan, sebelum merasa bosan dan berusaha merebut permainan yang tengah dipegang sang kakak, mencegahnya menuntaskan pembacaan cerita.



**Gambar 4. 9 Adik Berusaha Merebut Permainan yang Dimainkan Kakaknya (Video Pertama Detik 51)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada video ketiga, anak (sang kakak) memutuskan untuk membiarkan adiknya memainkan alas puzzle dan mulai menyusun kepingan-kepingan puzzle di lantai. Dengan lancar anak menggabungkan satu per satu kepingan puzzle, sementara adiknya berinteraksi dengan orangtuanya. Anak terlihat mandiri dan berambisi menyelesaikan puzzle tanpa bantuan orangtuanya sama sekali. Anak menyadari jika ada kesalahan pada peletakkan kepingan puzzle dan bisa memperbaikinya sendiri. Walaupun video berakhir tanpa memperlihatkan adegan anak menyelesaikan puzzle sepenuhnya, orangtuanya mengonfirmasi bahwa anak akhirnya berhasil menyelesaikan permainan puzzle tersebut, memasukkan kepingan-kepingan puzzle di lantai ke alas puzzle kembali.



**Gambar 4. 10 Anak Menyusun Puzzle dengan Mandiri (Video Ketiga Menit 3 Detik 47)**



**Sumber: Dokumen Pribadi**

iii. Observasi 3



**Gambar 4. 11 Anak Memperhatikan Puzzle dengan Antusias (Video Pertama Detik 3)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak ketiga adalah Hagia yang berumur 3 tahun. Rekaman terbagi dalam 4 video yang masing-masing berdurasi 13 detik, 2 menit 13 detik, 1 menit 33 detik, 2 menit 33 detik. Pada video pertama, permainan diperlihatkan kepada anak yang bersila di lantai. Dengan penuh antusiasme, anak mengekspresikan kesukaannya dengan berkata "Suka!". Orangtua kemudian menanyakan kembali jika ia menyukai permainan tersebut dan menawarkan untuk membuka pembungkusnya. Anak pun mengiyakan.





**Gambar 4. 12 Anak Meraba Puzzle (Video Kedua detik 4)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Di video kedua, anak memperhatikan puzzle, mengekspresikan rasa senangnya dengan berkata "yey!". Sambil meraba puzzle, anak bertanya apakah puzzle tersebut boleh dibuka. Orangtua menjawab "boleh". Namun anak kebingungan cara membuka permainan tersebut. Orangtua tidak langsung membantunya membuka permainan, melainkan menanyakan apa yang anak tahu adegan cerita apa yang ada pada kepingan puzzle tersebut. Ketika anak tidak menjawab, orangtuanya menjelaskan bahwa ceritanya merupakan cerita Malin Kundang. Anak mendengarkan sambil meraba-raba kepingan puzzle yang masih utuh. Orangtua kembali menanyakan jika anak ingin membuka permainan tersebut dan menyusunnya. Anak menjawab "Mau!" dengan bersemangat. Akhirnya orangtua mencoba membalikkan puzzle untuk melepas kepingan-kepingannya, namun belum berhasil. Video akhirnya terhenti, kemungkinan besar karena orangtua ingin membantu membuka puzzle terlebih dahulu.



**Gambar 4. 13 Anak Mencoba Menyusun Puzzle (Video Ketiga Detik 7)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Video ketiga memperlihatkan anak masih duduk di lantai dengan puzzle yang sudah dibuka dan kepingannya bertumpuk di lantai dekat tempat anak duduk. Anak berhasil menggabungkan dua kepingan puzzle dengan benar, dan meletakkannya dekat bagian tepi alas puzzle. Setelah itu anak memasang kepingan yang salah, namun tetap antusias memasangkannya. Orangtua berusaha mencotohkan dan mengarahkan anak dengan mengambil kepingan yang salah dan meminta anak untuk mencari kepingan lain. Anak memutuskan untuk melepas semua kepingan puzzle yang terpasang, lalu membalikkan alas puzzlenya. Anak menyadari ada narasi cerita di balik puzzle tersebut, namun tidak membacanya. Setelah membalikkan alas puzzle lagi, anak meletakkan sebuah kepingan di tepi alas puzzle. Anak lalu mengangkat salah satu kepingan dan bertanya "Ini apa Bu?". Orangtuanya pun menjawab "Ini puzzle", mengenalkan jenis permainan kepada anak dan mengajaknya untuk menyusun puzzlenya bersama-sama. Video berakhir dengan anak yang sedang berusaha menghubungkan dua buah kepingan puzzle yang tampaknya tidak saling berkaitan.



**Gambar 4. 14 Anak Membalikkan Puzzle (Video Ketiga Detik 39)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Pada video keempat, kepingan puzzle masih berserakan di lantai. Anak mengajak orangtuanya untuk memasang puzzle. Orangtuanya menanggapi dengan "ayo, bagaimana caranya, taruh di tengah. Anak memulai dengan membuka kepingan puzzle yang menempel satu sama lain sambil berbicara misalnya mengatakan "Ini dibuka dulu". Orangtua mencoba membantu mengarahkan dengan memosisikan puzzle yang terdapat di bagian sudut. Namun anak menolak bantuan dari orangtuanya, ingin berusaha untuk memasang puzzle sendiri. Anak mulai memosisikan puzzle sesukanya.



**Gambar 4. 15 Anak Memasang Puzzle dari Bagian Sudut (Video Keempat Detik 44)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Orangtua kembali berusaha untuk membantunya dengan memberikan arahan posisi puzzle yang tepat. Anak masih mencoba untuk meletakkan puzzle sambil berkata "Ini di sini" beberapa kali. Orangtua berusaha memberitahukan bahwa posisi puzzle tersebut salah. Orangtua kemudian meminta anak meletakkan semua puzzle di tengah, perlahan meletakkan beberapa kepingan puzzle di posisi yang tepat. Namun anak lebih berfokus untuk membuka kepingan puzzle yang saling tersambung.



**Gambar 4. 16 Anak Memasangkan Puzzle (Video Keempat Menit 2 Detik 16)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Orangtua meminta anak untuk memulai dari sudut, tapi anak melepaskan salah satu kepingan puzzle yang sudah terpasang. Orangtua segera berusaha menghentikan tindakan tersebut, memberitahukan bahwa posisi tersebut benar. Selanjutnya orangtua terus membantu mengarahkan posisi puzzle dimulai dari bagian sudut, walau sesekali tidak menunjukkan posisi yang tepat. Walau tidak terlalu mengerti sistem pemasangan puzzle, anak bersemangat ingin memasangkan kepingan puzzle. Anak memosisikan puzzle di posisi yang salah terus-menerus hingga video keempat ini diakhiri oleh orangtuanya. Sepanjang video, anak terlihat masih memiliki kemampuan berbicara yang terbatas. Hal ini juga berlaku pada kemampuan membaca anak.

iv. Observasi 4



**Gambar 4. 17 Anak Berpose ke Kamera (Video Pertama Menit 2 Detik 6)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Video keempat adalah Mada yang berumur 6, hampir 7 tahun. Video terbagi ke dalam 3 bagian yang masing-masing berdurasi 6 menit 50 detik. Di video pertama, anak membuka video dengan menyapa ke arah kamera. Mengutip perkataannya, "Halo *guys*, kamera *roll action* ciluk baa", yang diiringi dengan berpose ke kamera. Anak mengatakan bahwa ia akan membaca cerita rakyat Malin Kundang yang terdapat di bagian belakang permainan. Setelah itu anak membacakan cerita dengan suara lantang. Kemampuan membacanya cukup lancar, terkadang ada jeda ketika anak kebingungan cara membaca sebuah kata. Anak membacakan cerita dengan fokus hingga akhir video.



**Gambar 4. 18 Anak Membaca Narasi pada Puzzle (Video Pertama Menit 6 Detik 15)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Video kedua dimulai dengan anak memperkenalkan namanya dan memperlihatkan permainan yang ia pegang dengan cara bicara yang lancar, ceria, dan bersemangat. Perlahan anak membuka pembungkus puzzle sambil bersenandung, dimulai dari solatip yang menempel pada plastik. Setelah berhasil membuka puzzle, anak kembali memperlihatkan puzzle ke kamera, lalu berusaha melepas kepingan-kepingan puzzle yang menempel.



**Gambar 4. 19 Anak Memasangkan Puzzle (Video Keempat Menit 2 Detik 16)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Ketika tidak kunjung berhasil, anak akhirnya meminta bantuan kepada orangtua yang mendampinginya yang kemudian membantu melepaskan sebagian kecil kepingan puzzle. Anak kemudian melanjutkan pelepasan kepingan-kepingan puzzle tersebut. Sempat ada beberapa kepingan puzzle yang terjatuh, terlihat anak mengambilnya terlebih dahulu sebelum memulai permainan.



**Gambar 4. 20 Anak Memasangkan Puzzle sambil Berpose (Video Kedua Menit 5 Detik 48)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak mulai menyusun puzzle dari bagian sudut kiri atas. Selama berjalannya video, anak terlihat banyak tersenyum juga bersenandung. Selama penyusunan puzzle, anak mengambil kepingan puzzle dari tumpukan yang berada di depannya, memerhatikannya, memutar kepingan puzzle, terkadang berpose ke kamera. Selama durasi video kedua ini, anak terlihat fokus, menikmati, dan bisa memasangkan puzzle sendiri tanpa meminta bantuan orangtua. Anak juga sempat berkata "Jika susah, kita cari (kepingan) puzzle yang lain dulu ya".



**Gambar 4. 21 Anak Menyusun Puzzle (Video Kedua Menit 4 Detik 50)**

Sumber: Dokumen Pribadi

Lanjut ke video ketiga, anak kembali memulai dengan sapaan, menyatakan bahwa hari itu ia akan menyusun puzzle berjudul "cerita rakyat Malin Kundang". Kepingan puzzle di video sebelumnya tampaknya dilepas kembali sebelum perekaman video ketiga, mengulang permainan. Sudut video kini berpindah dari yang tadinya tepat di depan, kini menjadi dari samping. Kali ini anak menyusun puzzle dalam diam. Dengan serius, anak memasang satu per satu kepingan puzzle, memulai dari sisi kiri atas, bawah, tidak beraturan. Tampaknya selain menghubungkan gambar pada puzzle, anak juga mencocokkan bentuk kepingan puzzle dengan cetakan pola pada alas puzzle. Puzzle perlahan dilengkapi oleh anak, sayangnya video terhenti sebelum anak menyelesaikan puzzle. Namun konfirmasi dari orangtua, di luar video, anak berhasil menyusun kepingan puzzle dengan benar dan menyelesaikannya.





## LAMPIRAN 5. Transkrip Observasi Evaluasi Desain 1

Lampiran Observasi Evaluasi Desain 1 di RPTRA Amanah Bunda adalah sebagai berikut.



**Gambar 4. 22 Sesi Membagi Kelompok**

Sumber: Dokumen Pribadi

Evaluasi desain pertama dilakukan dengan cara observasi dengan pengadaan kegiatan di RPTRA Amanah Bunda. Observasi ini melibatkan 15 orang anak yang berusia 7 hingga 9 tahun. Acara berlangsung selama satu jam, dari pukul 10.00 hingga 11.00. Sebelum mencoba permainan, acara dimulai dengan kegiatan mendongeng selama 10-15 menit. Kegiatan ini dilakukan untuk mengenalkan cerita rakyat La Moelu kepada anak-anak. Proses mendongeng ini menggunakan alat peraga sederhana berbentuk wayang tokoh-tokoh cerita. Selama proses mendongeng, sesuai pernyataan Bu Iis, penting untuk mengatur tempo bercerita dan menekankan nama-nama tokoh supaya anak-anak bisa mengingatnya.



**Gambar 4. 23 Sesi Mendongeng**

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah kegiatan mendongeng selesai, anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok bernama rukun, pintar, dan hebat yang masing-masing beranggotakan lima orang, lalu satu orang anak dipilih oleh anggota kelompoknya untuk menjadi ketua kelompok. Setelah diberikan contoh dan intruksi cara bermain, setiap kelompok ini diberikan satu buah perangkat permainan yang mencakup wadah, tujuh buah kepingan ikan berisi ilustrasi alur cerita yang urutannya sudah diacak, dan alat pancing. Alat pancing ini akan dipegang hanya oleh ketua kelompok, anggota tim lain akan membantu mengarahkan posisi dari setiap kepingan untuk membentuk alur cerita yang berurutan dan utuh. Sesi bermain dibuat memiliki unsur kompetisi, di mana kelompok yang paling cepat mengurutkan alur cerita, lalu meneriakkan "La Moelu, Strike!", akan memenangkan posisi juara pertama, lalu yang menyelesaikan permainan setelahnya akan mendapatkan posisi juara kedua dan ketiga. Terdapat hadiah bingkisan cemilan untuk masing-masing pemenang.



**Gambar 4. 24 Sesi Menceritakan Kembali**

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah kelompok yang sudah selesai mengangkat tangan dan berteriak “La Moelu, Strike!!”, puzzle akan dicek kebenaran susunannya oleh penyelenggara. Setelah semua kelompok selesai, ketua kelompok kemudian diminta maju ke depan untuk menceritakan kembali urutan alur cerita supaya lebih memahami dan mengingat alur cerita.



**Gambar 4. 25 Foto Bersama dan Pembagian Hadiah**

Sumber: Dokumen Pribadi

Permainan berakhir dengan kelompok rukun sebagai juaranya. Kegiatan ditutup dengan sesi dokumentasi dan pemberian hadiah kepada para peserta. Mayoritas peserta merasa senang dengan kegiatan ini dan ingin melakukannya lagi.

## **LAMPIRAN 6. Transkrip Wawancara Orangtua Anak-Anak RPTRA**

Berikut adalah transkrip rekaman suara ketika menanyakan pendapat terkait permainan kepada orangtua anak-anak setelah evaluasi desain 1.

### Rekaman Orangtua 1

C: Jadi, aku mau bertanya apakah acara ini sudah sesuai untuk pengenalan cerita rakyat bagi anak-anak?

O: Sebenarnya sudah, tapi mereka baru mengenal soal cerita La Moelu ini, tapi sudah bagus sih kalau menurut cerita ya.

C: Sudah cukup kondusif ya untuk anak-anak dengan usia tersebut..

O: Iya.

C: Apa ada yang bisa ditingkatkan dari permainan tersebut? Mungkin ada saran dan pesannya..?

O: Sebenarnya kalau ada intruksi untuk anaknya harus apa, ada kuisnya begitu.. kan lebih mengenal cerita itu sendiri karena mungkin mereka sekarang belum begitu paham, jadi supaya lebih jelas lagi.. Bisa juga ada cerita-cerita berikutnya.

C: Oke.. Mungkin dari Ibu ada juga..? (Bertanya ke Orangtua lain)

O: Oh iya.. sama saja...

C: Terimakasih ya, maaf mengganggu..

### Rekaman Orangtua 2

C: Ibu aku mau bertanya, untuk kegiatan dengan permainan tadi apakah sudah sesuai untuk pengenalan cerita rakyatnya?

O: Sudah, sudah banget.

C: Jadi anak-anaknya sudah bisa mengenal karakter dan alurnya sudah jelas?

O: Sudah, sudah paham (anak-anaknya).

C: Apa mungkin ada saran atau masukan untuk permainannya?

O: Permainannya sih sudah jelas banget yah. Ini kan cerita rakyat, untuk penjelasan dari kakaknya juga sudah bagus, diceritakannya membuat anak-anak mengerti.

C: Berarti memang harus diceritakan dulu ya (sebelum memulai permainan).

O: Iya, kan sebagian anak ada yang tahu cerita itu, ada yang tidak.. Di sekolah juga seperti itu, literasi begitu yang dijelaskan, jadi memang harus seperti itu. Saya suka bertanya (ke anaknya) tadi di sekolah melakukan apa? Katanya tadi mendengar cerita, terus ditulis ceritanya apa setelah dijelaskan..

C: Jadi dengan menceritakan kembali jadi semakin mengerti lagi ya..

O: Iya...

C: Terimakasih Bu, maaf mengganggu.. Mungkin Ibu (ke orangtua lainnya) boleh bertanya juga tidak yah Bu untuk data saya, apa permainan tadi sudah cukup berkesan untuk anak, apa sudah bagus untuk pengenalan cerita rakyat.

O: Bagus sih sebenarnya untuk anak kelas 1 (SD) seperti ini kan supaya dia tahu cerita-cerita rakyat begitu yah.. Bagus sih.

C: Lebih bagus diceritakan ulang juga yah...? Sebelumnya diceritakan juga (oleh pembimbing).

O: Iya, supaya mengenal cerita-cerita daerah begitu.

C: Apa mungkin da masukan untuk permainan tadi?

O: Sudah cukup sih..

C: Oke, terimakasih Bu.. Maaf mengganggu...



## LAMPIRAN 7. Transkrip Observasi Evaluasi Desain 2

Lampiran observasi evaluasi desain 2 di RPTRA Amanah Bunda adalah sebagai berikut. Observasi kali ini melibatkan 3 orang anak yang masing-masing berusia tujuh, delapan, dan sembilan tahun. Kali ini anak-anak sudah memahami cara kerja permainan karena sudah mengikuti observasi sebelumnya. Pertama-tama anak-anak mendengarkan kembali cerita La Moelu terlebih dahulu. Lalu mereka diminta untuk memainkan permainan secara berkelompok, di mana masing-masing anak mendapatkan alat pancing dan akan bersama-sama mengurutkan kepingan alur cerita yang sudah diacak.



**Gambar 4. 26 Sesi Bermain Berkelompok, dari kiri ke kanan: Awa, Meisya, dan Fayas**

Sumber: Dokumen Pribadi

Anak-anak terlihat kesulitan memindahkan kepingan ikan karena ukuran celah lubang pada wadah tidak cukup besar untuk dimasukkan dua buah kepingan ikan. Maka pada cara permainannya, setelah salah satu kepingan diambil dengan menggunakan alat pancing, akan diletakkan terlebih dahulu di bagian kepala ikan, lalu kepingan lain akan dipindahkan ke dalam lubang tempat kepingan sebelumnya diambil. Setelah itu kepingan yang diletakkan bisa ditukar juga posisinya dengan kepingan lain ataupun ditinggalkan

terlebih dahulu sementara kepingan lainnya ditukar posisi-posisinya. Dalam sesi permainan berkelompok ini, jumlah anak yang memegang alat pancing dinilai terlalu banyak karena ruang gerak (untuk memancing kepingan puzzle) lebih terbatas.

Setelah permainan berkelompok selesai, setelah beristirahat terlebih dahulu, anak-anak juga mencoba untuk memainkannya sendiri-sendiri dengan waktu yang diukur menggunakan *stopwatch*. Mereka akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dan akan mendapatkan hadiah, memberikan mereka motivasi untuk kembali bermain. Selama permainan, masing-masing anak memiliki karakter berbeda, di mana Fayas (7 tahun) yang mendapat giliran pertama, yang menyelesaikan permainan dalam waktu 9 menit 50 detik, selama bermain terlihat kurang sabar dan kesulitan dalam memancing setiap kepingan sehingga seringkali berusaha menggunakan tangannya. Selama permainan Fayas mengambil kepingan permainan dan membaca teks di baliknya dengan cermat sebelum mengurutkannya.



**Gambar 4. 27 Fayas**

Sumber: Dokumen Pribadi

Giliran kedua, Meisya (8 tahun), terlihat cekatan memancing kepingan-kepingan puzzle dan mengurutkan cerita dengan lebih cepat, sesekali membaca teks di baliknya. Meisya menyelesaikannya dalam waktu tercepat, yaitu 4 menit 59 detik.





**Gambar 4. 28 Meisya**

Sumber: Dokumen Pribadi

Giliran terakhir, Awa (9 tahun) juga sudah bisa menyusun puzzle dengan cekatan. Dalam waktu 5 menit 9 detik, Awa menjadi satu-satunya anak yang mengurutkan alur cerita dengan benar pada percobaan pertama. Kegiatan kali ini kemudian juga ditutup dengan sesi foto bersama dan pembagian hadiah.



**Gambar 4. 29 Awa**

Sumber: Dokumen Pribadi