

ABSTRAK

Nama : Chelsea Callista

Program Studi : Desain Produk

Judul : Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Anak dengan Menerapkan Cerita Rakyat La Moelu.

Cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan Indonesia yang berbentuk sastra lisan. Sayangnya eksistensi kebudayaan ini perlahan tergerus oleh perkembangan zaman seperti globalisasi. Hal ini juga turut berdampak terhadap cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara yang sudah terlupakan oleh masyarakatnya, terlebih karena tetua daerah yang mengingatnya sudah semakin sedikit. Padahal cerita ini merupakan cerita yang menarik dan mudah diingat oleh anak-anak, menceritakan seorang anak bernama La Moelu yang menemukan ikan ajaib yang ia namai Jinnande, yang ternyata bisa berubah ukuran sesuai dengan wadahnya. Kebaikan La Moelu yang merawat Jinnande dengan sabar dan menyelamatkannya dari orang-orang jahat pada akhirnya berbuah manis. Intensi untuk mengembalikan popularitas cerita ini mendorong penerapannya ke dalam perancangan produk media pembelajaran yang akan menargetkan anak-anak sebagai pewaris kebudayaan bangsa selanjutnya. Oleh maka itu produk yang dipilih adalah permainan yang lekat dengan keseharian anak berbentuk puzzle yang dinilai memiliki banyak variasi dan bermanfaat dalam mengasah kemampuan anak di berbagai bidang. Pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif dengan instrumen observasi dan wawancara yang akan ditujukan kepada anak-anak, produsen mainan, penulis cerita anak, dan pembimbing RPTRA dengan standar penilaian yang mengacu pada Panduan APE dari Kemendikbud. Hasil analisis data mennginspirasi perancangan permainan edukasi interaktif berbentuk puzzle ikan dengan kepingan berisi teks dan gambar adegan cerita yang bisa dipancing oleh anak yang akan membantu pengembangan berbagai aspek seperti kognitif, sensorik, motorik dengan cara yang bisa dinikmati oleh anak, mendorong semangat eksplorasi dan kemudahan mengingat cerita rakyat pada anak.

Kata Kunci : cerita rakyat la moelu, permainan interaktif, media pembelajaran

ABSTRACT

Name : Chelsea Callista

Study Program : Desain Produk

Title : Designing Interactive Educational Games for Children Using the La Moelu Folktale.

Folktale is an integral part of Indonesian culture, existing in the form of oral literature. Unfortunately, the existence of this cultural heritage is slowly being eroded by modern developments like globalization. This has also affected the folktale of La Moelu from Southeast Sulawesi, which has been forgotten by its people, especially since there are fewer elders who remember it. This story is actually very engaging and easy for children to remember. It tells of a boy named La Moelu who finds a magical fish he names Jinnande, which can change size to fit its container. La Moelu's kindness in taking care of Jinnande and saving it from bad people eventually brings good fortune. To revive the popularity of this tale, it is being incorporated into designing a product in the form of learning media that targets children as its users, who are the next generation of cultural bearers. The chosen product is a toy familiar to children in their daily lives. The selected type is puzzle, which offers many variations and benefits in developing children's skills in various areas. Data collection uses qualitative research methods with observation and interviews involving children, toy manufacturers, children's story writers, and RPTRA mentors, following the assessment standards of the Guide for Educational Toys from the Ministry of Education and Culture. The data analysis inspired the design of an interactive educational fish puzzle toy, with pieces that include text and illustrations of the story's scenes. Children can "fish" the puzzle pieces, helping to develop cognitive, sensory, and motor skills in an enjoyable way, fostering a spirit of exploration and making it easier for children to remember folktale.

Keywords: la moelu folktale, interactive toys, learning media