Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam metodologi pengumpulan data, penulis menggunakan teknik wawancara, observasi dan studi eksisting. Menurut Yusuf (2014, hlm 43) metode kualitatif untuk melihat dan mengungkapkan masalah keadaan suatu objek dalam konteksnya, menemukan permasalahan yang dihadapi baik berupa gambar, kata maupun kejadian.

3.1.1. Wawancara

Menurut Yusuf (2014) Wawancara suatu teknik untuk mengumpulkan data penelitian. Proses wawancara merupakan proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai secara langsung (bertatap muka) yang bertanya mengenai suatu objek yang diteliti dan dirancang sebelumnya (hlm.372).

3.1.1.1. Wawancara *Psychiatry*

Wawancara dilakukan terhadap dr. Waskita Roan, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di Rumah Sakit Siloam Karawaci, pada tanggal 14 Maret 2017. Beliau menyatakan bahwa banyak orang tua berambisi anak untuk bisa dalam membaca, menulis, dan berhitung. Keinginan orang tua mengakibatkan masa-masa bermain anak secara tidak langsung terpakai untuk belajar, sehingga

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

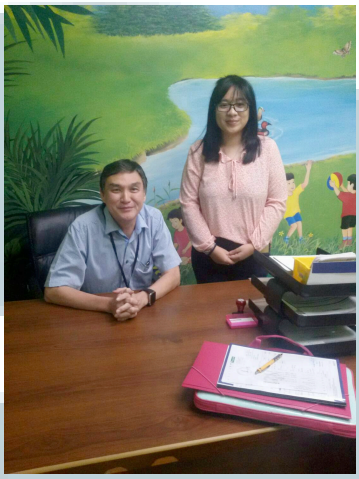
konsentrasi belajar berkurang dan anak merasa bosan, malas, frustasi, serta merasa sekolah seperti siksaan. Kenyataannya setiap anak memiliki perkembangan dalam memahami pembelajar yang berbeda-beda. Ambisi Orang Tua yang memaksakan pembelajaran kepada anak dan anak harus bisa, membuat anak menjadi depresi dan menjadi jenuh maupun bosan untuk belajar. Pendampingan orang tua dalam belajar seharusnya tanpa adanya paksaan, siksaan, pukulan, tekanan moral dan mental menyebabkan hubungan itu menjadi beban pada anak, sehingga anak menjadi tidak gembira. Akibatnya hubungan anak dan orang tua menjadi tidak baik. Apabila pendampingan orang tua baik, maka prestasi anak akan menjadi lebih baik karena motivasi anak belajar pun menjadi lebih semangat dan anak pun menjadi percaya diri. Pendampingan bermain sambil belajar dapat merubah cara pendampingan orang tua menjadi *Joyful Learning*.

Pembelajaran yang efektif di rumah anatara orang tua yang tidak bekerja dan anak dilakukan selama tiga kali dalam satu minggu dengan durasi waktu belajar minimal 15-30 menit, sedangkan pembelajaran yang efektif di rumah antara orang tua yang kesehariannya bekerja dengan anak dilakukan selama dua kali dalam satu minggu (hari libur) dengan durasi waktu belajar minimal 15-30 menit.

Penggunaan bahasa yang baik dalam sebuah permainan yaitu bahasa ibu (bahasa Indonesia) agar pada saat orang tua dan anak bermain

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

sambil belajar bersama menciptakan suatu komunikasi *eye to eye* agar menjalin sebuah relasi lebih dalam lagi di dalam keluarga.



Gambar 3.1. Wawancara dengan dr. Waskita Roan

3.1.1.2. Wawancara Psikolog

Wawancara dilakukan dengan Sofia Etty Adistambha, M.Psi untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumah beliau, pada tanggal 6 Maret 2017. Beliau menyatakan bahwa konsep Taman Kanak-Kanak adalah bermain. Melalui bermain anak menjadi senang, dari kesenangan itu lah kita masukkan pembelajaran calistung dengan cara *fun learning*. Dipikiran anak tersebut senang karena bermain, padahal disatu sisi anak tersebut sebenarnya belajar. Pembelajaran calistung sebenarnya tidak bisa dipaksakan karena sebetulnya perkembangan anak tidak bisa dipaksakan. Perkembangan dalam pemahaman calistung masing-masing anak berbeda tergantung kesiapan anak itu sendiri. Umur anak di Taman Kanak-Kanak masih memiliki konsep bermain dalam belajar calistung. Konsep menyenangkan

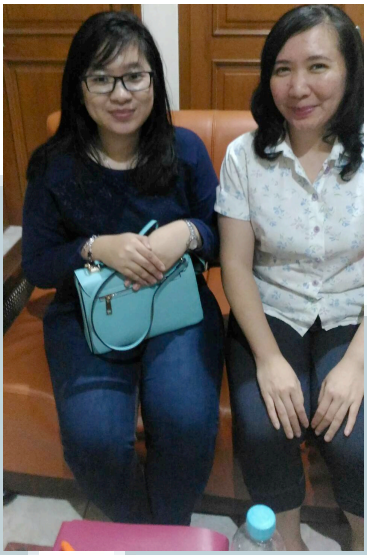
Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

berasa bermain, di dalam bermain itu mereka belajar sehingga anak termotivasi untuk bermain padahal kenyataannya anak belajar. Melalui bermain, anak menjadi mudah memahami maupun menerima pembelajaran.

Orang Tua yang memaksa anak harus bisa belajar calistung menyebabkan anak jadi tidak senang. Padahal dengan memaksakan anak belajar belum tentu anak tersebut memahami pembelajaran yang diberikan. Dampak adanya pemaksaan ini membuat anak mogok untuk mengerjakan maupun belajar calistung. Akan lebih baik, dalam pembelajaran calistung pada anak menggunakan konsep bermain. Padahal di dalamnya secara tidak langsung anak belajar calistung, sehingga anak tidak merasakan adanya belajar, melainkan bermain.

Bahasa yang digunakan dalam permainan calistung akan lebih baik jika menggunakan bahasa ibu (bahasa Indonesia) agar secara tidak langsung orang tua dapat menjelaskan konsep dari gambar itu sendiri, serta dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik lagi di dalam keluarga. Penggunaan bentuk visual pada gambar di permainan calistung ini sebaiknya menggunakan bentuk yang lucu dan serupa dengan aslinya.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.2. Wawancara dengan Sofia Etty Adistambha, M.Psi

3.1.1.3. Wawancara Guru

a. Wawancara dengan Guru TK A

Wawancara dilakukan terhadap Rosa, untuk mendapatkan data mengenai materi pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di sekolah Stella Maris, pada tanggal 21 Maret 2017. Beliau menyatakan bahwa materi pembelajaran yang tepat di usia taman TK A lebih kepada pengenalan. Pengenalan yang dikenalkan lebih ke arah perkenalan warna, bentuk, alat tulis, alat kebersihan, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang maupun kendaraan. Untuk pembelajaran calistung pada usia TK A dalam konteks membaca, anak diperkenalkan membaca huruf A-Z. Untuk pembelajaran menulis, anak diperkenalkan bentuk huruf A-Z, sedangkan pengenalan berhitung, anak diperkenalkan mengenal angka 1-10.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Jika dikaikan dengan permainan untuk pembelajaran anak, desain untuk penggambaran objek mirip dengan aslinya. Menampilkan ciri khas dari objek tersebut. Bentuk penggambaran objek yang memiliki kesan imut diperbolehkan untuk menambah kesan menarik pada gambar. Anak-anak senang dengan binatang dan anak-anak juga diajarkan dengan alam sekitar.

Penggunaan warna pada objek yang dibuat menggunakan warna yang sama dengan objek aslinya. Warna-warna yang sesuai dengan target tersebut menggunakan warna-warna berani (*solid*). Penggunaan satu warna pada objek yang dibuat, tanpa melakukan gradasi agar anak memahami maupun mengenali warna tersebut.

Penggunaan jenis tulisan untuk menjelaskan suatu objek, untuk usia mereka menggunakan jenis tulisan yaitu dengan menggunakan jenis tulisan "Comic Sans MS" agar anak dapat membedakan dan mengenal jenis huruf besar dan kecil pada salah satu huruf tersebut.

Pembelajaran yang dapat memudahkan anak melalui media peraga agar dapat dengan mudah anak memahaminya, misalnya melalui permainan. Ketika anak belajar dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar, akan mendapatkan *reward* berbentuk senyuman sebagai tanda bahwa anak tersebut dapat menjawab pertanyaan itu dengan benar.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.3. Wawancara dengan Rosalia Runtas

b. Wawancara dengan Guru TK B

Wawancara dilakukan terhadap Nia, untuk mendapatkan data mengenai materi pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di sekolah Stella Maris, pada tanggal 20 Maret 2017. Beliau menyatakan bahwa materi pembelajaran yang tepat di usia taman TK B lebih kepada pengenalan.

Pengenalan yang dikenalkan lebih ke arah perkenalan warna, bentuk, alat tulis, alat kebersihan, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang maupun kendaraan. Yang membedakan antara materi pengenalan dengan TK A yaitu lebih kepada pengenalan bentuk yang terbilang satu tingkat lebih di atas TK A, misalnya: di TK A mengenal bentuk lingkaran, sedangkan TK B mengenal bentuk segitiga. Untuk pembelajaran calistung pada usia TK B dalam konteks membaca, anak diperkenalkan membaca huruf A-Z dan sudah mulai membaca 1-2 kata, awalan, kata sambung,

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

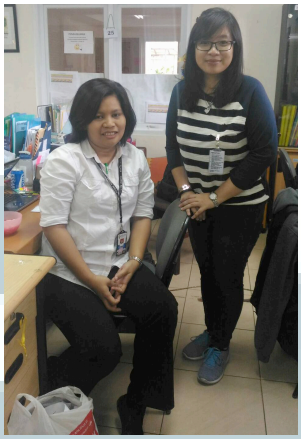
maupun kalimat (4-5 kalimat). Untuk pembelajaran menulis, anak diperkenalkan menulis 1-2 kata, awalan huruf, kata sambung, maupun kalimat (4-5 kata), sedangkan pengenalan berhitung, anak diperkenalkan pertambahan angka 1-20 dan pengurangan 1-10.

Jika dikaikan dengan permainan untuk pembelajaran anak, desain untuk penggambaran objek sebaiknya sama dengan aslinya. Menampilkan ciri khas dari objek tersebut. Bentuk penggambaran objek yang memiliki kesan imut diperbolehkan untuk menambah kesan menarik pada gambar.

Penggunaan warna pada objek yang dibuat menggunakan warna yang sama dengan objek aslinya. Warna-warna yang sesuai dengan target tersebut menggunakan warna-warna berani (*solid*). Penggunaan satu warna pada objek yang dibuat, tanpa melakukan gradasi agar anak memahami maupun mengenali warna tersebut.

Penggunaan jenis tulisan untuk menjelaskan suatu objek, untuk usia mereka menggunakan jenis tulisan yaitu dengan menggunakan jenis tulisan "Comic Sans MS" agar anak dapat membedakan dan mengenal jenis huruf besar dan kecil pada salah satu huruf tersebut.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.4. Wawancara dengan Antonia Ladjar

c. Kesimpulan Wawancara dengan Guru TK

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TK, penulis menyimpulkan bahwa proses pengenalan Calistung untuk anak umur tersebut yaitu pengenalan yang di kenalkan lebih ke arah perkenalan warna, bentuk, alat tulis, alat kebersihan, buah-buahan, sayur-sayuran, binatang maupun kendaraan. Penggambaran objek visual yang mirip dengan aslinya, menampilkan ciri khas dari objek tersebut, memiliki kesan imut diperbolehkan untuk menambah kesan menarik pada gambar. Penggambaran binatang akan membuat anak-anak senang dan anak juga sudah diajarkan dengan alam sekitar. Penggunaan huruf baku untuk mengajarkan cara penulisan yang benar untuk anak-anak.

3.1.1.4. Wawancara Orang Tua

a. Wawancara Maria

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Maria, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

dilakukan di *classroom*, pada tanggal 9 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Michelle menjelaskan mengenai pembelajaran calistung, sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Dari sekolah sendiri, sudah diberikan tugas rumah. Di rumah, beliau mengajarkan anaknya mulai dari mengerjakan pekerjaan sekolah hingga belajar diluar pembelajaran sekolah. Dalam mengajarkan anak di rumah, Michelle sendiri jika diajarkan oleh beliau cepat bosan. Pada saat Michelle diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung tidak selesai belajar tidak diperbolehkan bermain. Lamanya pembelajaran calistung yang dilakukan beliau kepada Michelle kurang lebih memakan waktu paling lama 1 jam. Metode pembelajaran yang digunakan beliau tergolong mencampur pembelajaran. Michelle diajarkan pembelajaran calistung agar ia mudah memahami dan tidak tertinggal pembelajarannya karena Michelle tergolong anak yang sulit memahami calistung. Cara pengajaran beliau terbilang kaku sehingga anak mudah bosan. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung di rumah. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.5. Wawancara dengan Maria

b. Wawancara dengan Susane

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Susane, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan rumahnya, pada tanggal 15 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Gerald menjelaskan mengenai pembelajaran calistung, sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Di rumah, beliau mengajarkan anaknya calistung. Pengajaran Calistung yang dilakukan beliau membuat Gerald cepat bosan karena pengajaran orang tua yang terbilang kaku hanya menggunakan materi dari sekolah berupa latihan-latihan melalui buku. Durasi pembelajaran calistung yang dilakukan beliau kepada Gerald kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit. Selain Gerald diajarkan dirumah oleh orang tuanya, Gerald diajarkan pembelajaran

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

calistung di tempat les agar mudah memahami, tidak tertinggal pembelajarannya karena Gerald tergolong anak yang sulit memahami calistung dan untuk menjadi persiapan sekolah dasarnya nanti. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung di rumah. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan. Beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak

Gambar 3.6. Wawancara dengan Susane

c. Wawancara Martha

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Martha, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

dilakukan rumahnya, pada tanggal 16 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Juan menjelaskan mengenai pembelajaran calistung, sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Beliau mengajarkan anaknya calistung di rumah. Pengajaran yang beliau lakukan kepada Juan terbilang cepat emosian yang menyebabkan anak menjadi frustasi. Selain itu Juan juga mengikuti les akademik pembelajaran calistung agar mudah memahami, tidak tertinggal dengan temannya. Durasi pembelajaran calistung yang dilakukan beliau kepada Juan kurang lebih memakan waktu paling lama 15-30 menit. Pada saat Juan diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, jika Juan tidak selesai belajar tidak diperbolehkan bermain dan memaksa Juan untuk mengejarkannya hingga selesai. Pengajaran yang dilakukan beliau terbilang monoton/kaku sehinggga terkadang membuat anak cepat bosan dan tergantung *mood* belajar. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Menurut beliau, dengan sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.7. Wawancara dengan Martha

d. Wawancara Julia

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Julia, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan rumahnya, pada tanggal 30 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Davin menjelaskan mengenai pembelajaran calistung yang sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Di rumah, beliau mengajarkan anaknya calistung. Pengajaran yang beliau lakukan membuat Davin cepat bosan karena pengajaran orang tua yang terbilang cepat emosian yang disebabkan oleh anak tidak mau menjawab pertanyaan dari materi, anak tidak mau belajar, serta anak suka mengoceh pada saat belajar, sehingga menyebabkan anak menjadi frustasi dan jenuh. Terkadang Davin menjadi jenuh jika pembelajaran yang ia pelajari belum bisa. Durasi pembelajaran calistung yang dilakukan beliau kepada Davin kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit selama 1-2 kali dalam

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

seminggu. Pada saat Davin diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, jika Davin tidak selesai belajar tidak diperbolehkan bermain dan dipaksa untuk menyelesaikan tugas maupun belajar terlebih dahulu. Pada saat belajar, beliau sering menggunakan media buku karena hanya ada sarana tersebut yang ada di rumah dan kertas yang dimana beliau buat sendiri materi pembelajarannya, tetapi beliau juga pernah melakukan permainan edukasi sebelumnya, untuk sekarang ini sudah tidak pernah karena keterbatasan waktu beliau untuk bekerja. Pengajaran yang dilakukan beliau terbilang monoton/kaku sehinggga terkadang membuat anak cepat bosan dan tergantung *mood* belajar. Sekarang ini Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Menurut beliau sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya, menjadi tidak bosan dan meningkatkan minat belajar anak yang tidak suka belajar, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.8. Wawancara dengan Julia

e. Wawancara Lady

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Lady, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 17 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Roko menjelaskan mengenai pembelajaran calistung, sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Di rumah, beliau mengajarkan anaknya calistung. Roko dalam pembelajaran calistung cepat bosan jika mendapatkan pembelajaran baru karena belum terbiasa. Pengajaran yang beliau lakukan membuat Roko cepat bosan dan terkadang menolak. Pengajaran yang dilakukan orang tua terbilang cepat emosian yang menyebabkan anak menjadi frustasi dan jenuh serta berakhir menjadi tidak mau belajar. Pembelajaran yang digunakan beliau melalui buku. Durasi pembelajaran calistung yang beliau lakukan kepada Roko kurang lebih memakan waktu paling lama 5 menit. Selain itu, Roko mengikuti kegiatan les calistung agar mudah memahami dan tidak tertinggal pembelajarannya karena Roko tergolong anak yang sulit

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

memahami calistung. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.9. Wawancara dengan Lady

f. Wawancara dengan Sheren

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Sheren, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumah beliau, pada tanggal 17 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Keyline menjelaskan mengenai

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Di rumah, beliau mengajarkan anaknya calistung. Keyline dalam pembelajaran calistung cepat bosan, kurang fokus, dan tergantung *mood* dan tidak menurut dengan beliau. Pembelajaran yang digunakan beliau memperbolehkan anak tidak mengerjakan secara terus menerus dan diperbolehkan memberikan waktu untuk beristirahat. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 15 menit. Pengajaran yang dilakukan beliau terbilang monoton/kaku sehinggga terkadang membuat anak cepat bosan dan tergantung *mood* belajar. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung di rumah, tetapi lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung. Melalui sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.10. Wawancara dengan Sheren

g. Wawancara dengan Eline

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Eline, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumahnya, pada tanggal 18 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Vieli menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Dalam mengajarkan anak di rumah, Vieli sendiri jika diajarkan oleh beliau kurang fokus. Pada saat Vieli diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, jika Vieli tidak selesai belajar tidak diperbolehkan bermain dan dipaksa untuk menyelesaikan tugas maupun belajar terlebih dahulu. Kalau diselingi dengan bermain, ia akan tidak fokus lagi untuk belajar. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit, 2 kali dalam seminggu. Pengajaran yang dilakukan beliau terbilang monoton/kaku sehinggga terkadang membuat anak cepat bosan dan tergantung *mood* belajar. Vieli juga mengikuti les akademik pembelajaran calistung agar mudah memahami dan tidak

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

tertinggal pembelajarannya karena Vieli tergolong anak yang sulit memahami calistung. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Melalui sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.11. Wawancara dengan Eline

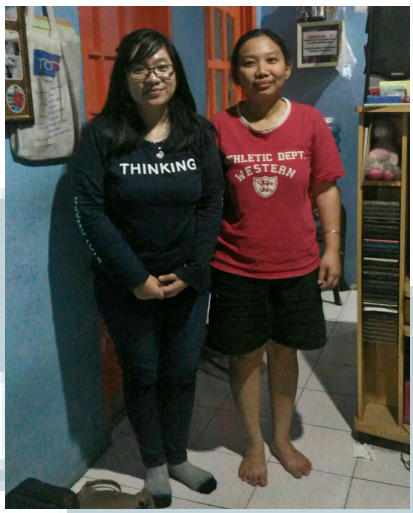
h. Wawancara dengan Nani

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Nani, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumahnya, pada tanggal 18 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Vitto menjelaskan mengenai pembelajaran

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Dalam mengajarkan anak di rumah, Vitto sendiri jika diajarkan oleh beliau malas-malasan, tidak fokus, dan susah karena pelajarannya. Pada saat Vitto diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, jika Vitto tidak selesai belajar diperbolehkan istirahat lalu melanjutkan tugasnya kembali. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 15-30 menit, 2 kali dalam seminggu. Pengajaran yang dilakukan beliau terbilang monoton/kaku dan terkadang memaksa jika sudah mendekati hari pengumpulan PR maupun ulangan akan membuat anak malas untuk belajar. Vitto juga mengikuti les akademik pembelajaran calistung agar mudah memahami dan tidak tertinggal pembelajarannya karena Vitto tergolong anak yang sulit memahami calistung, konsentrasi kurang dan harus melakukan pengulangan untuk belajar. Beliau tidak pernah menggunakan permainan edukasi dalam mengajarkan anaknya calistung dirumah, tetapi lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.12. Wawancara dengan Nani

i. Wawancara dengan Indah

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Indah, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 20 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Cha-cha menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Pada saat Cha-cha diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, Cha-cha menjadi jenuh dan marah. Jika Cha-cha dipaksa untuk mengerjakan hingga selesai baru boleh bermain, maka ia akan marah. Interaksi yang dilakukan oleh beliau dalam pembelajaran menggunakan peraga seperti tangan. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 10 menit, 2-3 kali dalam seminggu dan harus disuruh-suruh untuk belajarnya. Pembelajaran calistung untuk Cha-cha agar bisa kedepannya dan tidak tertinggal dari teman-temannya. Beliau tidak

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

pernah menggunakan permainan edukasi tetapi menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Melalui sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.13. Wawancara dengan Indah

j. Wawancara dengan Pauline

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Pauline, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 20 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Nathan menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Pada saat Nathan diajarkan oleh beliau jika mengerjakan tugas maupun belajar calistung, Nathan menjadi jenuh karena konsepnya belum paham,

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

tidak konsentrasi. Jika Nathan dipaksa untuk mengerjakan hingga selesai baru boleh bermain, maka ia akan menangis. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran melalui peraga tangan. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit, 2-3 kali dalam seminggu. Selain itu Nathan merupakan anak yang tidak terlalu cepat memahami di salah satu pembelajaran calistung sehingga ia harus melakukan pengulangan berkali-kali agar ia bisa kedepannya dan tidak tertinggal dari teman-temannya. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.15. Wawancara dengan Pauline

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

k. Wawancara dengan Sandy

Wawancara dilakukan terhadap Ibu Sandy, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 21 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Ruby menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Pada saat Ruby diajarkan oleh beliau jika dalam mengerjakan tugas maupun belajar calistung, Ruby akan merasa jenuh dan bosan jika orang tua memberikan pembelajaran terlalu lama dan diberikan terus menerus. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran terbilang monoton yang terpaku pada pembelajaran tanpa menggunakan peragaan tangan. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit, 2-3 kali dalam seminggu. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Dengan adanya sebuah sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.16. Wawancara dengan Sandy

l. Wawancara dengan Silvi

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Silvi, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 23 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Audrey menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Pada saat Audrey diajarkan oleh beliau, jika waktu dalam pembelajaran dengan orang tua terlalu lama dan mendapatkan materi baru yang Audrey tidak mengerti, maka Audrey tidak mau belajar terlalu lama. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran terbilang kaku karena tanpa menggunakan peraga tangan. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 15 menit, 2-3 kali dalam seminggu. Selain itu Audrey merupakan anak yang tidak terlalu cepat memahami di salah satu pembelajaran calistung sehingga Audrey harus melakukan pengulangan berkali-

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

kali. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Melalui sarana media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.17. Wawancara dengan Silvi

m. Wawancara dengan Desti

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Desti, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan sekolah, pada tanggal 20 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Keita menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran yang terbilang kaku

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

peraga tangan membuat anak menjadi cepat jenuh dalam belajar. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 30 menit, 2-3 kali dalam seminggu. Selain itu Keitha merupakan anak yang tidak terlalu cepat memahami di salah satu pembelajaran calistung sehingga ia harus melakukan pengulangan berkali-kali agar ia bisa kedepannya dan tidak tertinggal dari teman-temannya. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran untuk melatih pembelajaran calistung dirumah. Melaui media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Gambar 3.18. Wawancara dengan Desti

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

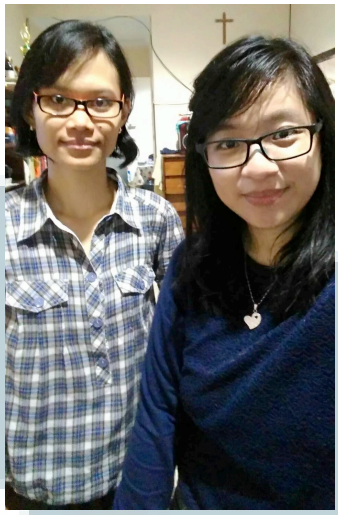
n. Wawancara dengan Imelda

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Imelda, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan rumah beliau, pada tanggal 20 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama El menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran yang terbilang kaku peraga tangan membuat anak menjadi cepat jenuh dalam belajar. Pada saat El diajarkan oleh beliau, lamanya pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 1 jam, tiga kali dalam seminggu. Selain itu El merupakan anak yang memahami pembelajaran calistung, pada saat ia harus melakukan pengulangan berkali-kali, ia menjadi jenuh dan tidak mau mengerjakannya. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran sekolah untuk melatih pembelajaran calistung dirumah dan terkadang mencari materi pembelajaran melalui internet. Diluar dari sekolah, beliau memberikan pembelajaran tambahan lagi dengan mengikutkan El les. El merupakan anak yang mesti dipaksa oleh orang tua. Jika tidak dipaksa ia tidak mau mengerjakan atau mempelajari materi yang diberikan oleh orang tuanya. El kurang bersemangat dalam belajar, khususnya membaca dan menulis. El cepat bosan, dan mencari-cari alasan untuk tidak

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

belajar. Beliau akan memaksa El untuk belajar, terkadang El menjadi marah dan menangis. Jika El sudah menangis, beliau biarkan begitu saja, jika sudah selesai menangis, beliau paksa untuk balik lagi belajar. Terkadang beliau lepas kontrol dalam mendidik anak saat belajar, jika anak tidak belajar, beliau tidak segan-segan untuk memukulnya. Dengan adanya kesulitan belajar calistung pada anak, membuat El susah untuk masuk sekolah. Anak menjadi males untuk datang ke sekolah karena pelajarannya yang sulit. Tetapi beliau memberikan penjelasan ke anak agar tetap untuk sekolah. Melalui media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak agar anak melihat media permainan tersebut sebagai permainan bukan untuk belajar, pada hal itu juga bagian dari belajar.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.19. Wawancara dengan Imelda

o. Wawancara dengan Ayuni

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Ayuni, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan dunkin donut, pada tanggal 1 April 2017 beliau memiliki anak bernama Nathasia menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK A. Pada saat Nathasia diajarkan oleh beliau, lamanya pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 1 jam selama 2-3 kali dalam seminggu. Pengajaran yang dikasih oleh beliau ke Nathasia dalam pemberian materi pembelajaran terbilang melebihi materi pembelajaran yang ada di sekolah karena anak sudah bisa dan beliau tidak mau mengulang pembelajaran yang diajarkan di sekolah ke rumah. Nathasia menjadi jenuh, bosan dan sulit dalam mengerjakan pr menulis huruf sambung. Anak menjadi tidak suka menulis huruf sambung yang memperhatikan besar kecil huruf dari

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

buku tulis bergaris. Mau tidak mau beliau memaksakan ke anak untuk mengerjakan pr tersebut yang menjadi kewajibannya. Anak pun mulai membantah, kesal, dan menangis sampai-sampai ia pernah tidak mau mengerjakannya. Beliau pun menjadi emosi saat menemaninya belajar maupun membuat pr. Beliau juga pernah mengikuti anaknya dalam kegiatan les.

Gambar 3.20. Wawancara dengan Ayuni

p. Wawancara dengan Felicia

Wawancara dilakukan dengan seorang ibu bernama Felicia, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan rumahnya, pada tanggal 20 Maret 2017 beliau memiliki anak bernama Marc menjelaskan mengenai pembelajaran calistung sudah diajarkan oleh sekolah di TK B. Interaksi yang dilakukan oleh beliau lakukan dalam pembelajaran yang terbilang kaku peraga tangan membuat anak menjadi cepat jenuh dalam belajar. Durasi pembelajaran calistung kurang lebih memakan waktu paling lama 10 menit, dua kali dalam seminggu. Selain itu Marc merupakan anak yang tidak terlalu cepat memahami di salah satu

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

pembelajaran calistung sehingga ia harus melakukan pengulangan berkali-kali. Marc dalam belajar suka malas dan susah untuk belajar dan inginnya main terus. Beliau lebih sering menggunakan media berbasis buku pembelajaran yang mengikuti sekolahnya. Cara beliau mengajarkan Marc dengan cara menyelesaikan belajar maupun prnya terlebih dahulu baru boleh bermain. Karena jika ia diberikan waktu untuk bermain akan susah balik lagi untuk fokus belajar. Beliau memberikan kegiatan tambahan seperti les pembelajaran untuk Marc seperti bahasa Inggris, bahasa Indonesia, dan Mandarin karena jika ia diajarkan dengan beliau suka tidak mau, lalu metode pengajarannya beliau beda dengan metode sekarang, serta waktu mengajarkan Marc dirumah kurang. Dalam belajar, beliau menemani anaknya belajar, dengan menggunakan materi pembelajaran yang murni tulisan (*teks book*) seperti pengajaran di sekolah dan menggunakan buku yang dibeli beliau sendiri dan tidak pernah menggunakan media permainan edukasi di rumah. Melalui media permainan pembelajaran calistung akan membantu anak lebih mudah menangkap pembelajarannya dan menjadi tidak bosan, sehingga beliau akan lebih memilih media permainan calistung untuk memperkenalkan pembelajaran calistung kepada anak.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.21. Wawancara dengan Felicia

q. Kesimpulan Wawancara dengan orang Tua

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penulis menyimpulkan bahwa proses pembelajaran antara orang tua dan anak adanya proses pemaksaan sehingga timbul rasa bosan, jenuh, frustasi, serta tergantung *mood* dalam belajar Calistung. Serta terdapat fakta lain adanya kekerasan fisik dilakukan dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar calistung pada anak, membuatnya susah untuk masuk sekolah. Anak menjadi males untuk datang ke sekolah karena pelajarannya yang sulit.

3.1.1.5. Wawancara dengan Anak

Wawancara dilakukan dengan ibu Sofia Etty Adistambha, M.Psi untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumah Ibu Sofi, pada tanggal 6 Maret 2017. Ibu Sofi menyatakan bahwa untuk mengetahui dampak anak menjadi bosan melalui pembelajaran calistung, anak tidak bisa menyatakan pendapatnya secara *to*

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

the point, oleh karena itu perlu adanya *cross check* dengan orang tua karena orang tua lah yang mendampingi mereka. Untuk mengetahui anak dampat mengerti pembelajaran calistung dapat dilakukan cek secara langsung melalui beberapa pertanyaan.

a. Wawancara dengan Marc

   Wawancara dilakukan dengan Marc, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan dirumahnya, pada tanggal 7 Maret 2017. Marc sekarang menduduki kelas TK B. Dalam pembelajaran calistung, Marc lumayan bisa saat penulis melontarkan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran calistung. Marc memiliki kesulitan dalam membaca, terutama kata-kata yang sulit. Di rumah Marc diajarkan kembali pembelajaran calistung dirumah dengan menggunakan sarana buku seperti buku cerita dan sebagainya. Marc mengakui bahwa Marc mengalami kesulitan dalam membaca, karena Marc membaca masih terbata-terbata. Hal ini penulis ujikan dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk membaca menggunakan bahasa Indonesia dimana anak masih kebingungan, apakah ini menggunakan pelafalan bahasa Indonesia atau Inggris, sehingga seringkali penulis menemukan pelafalan Inggris pada kata yang menggunakan bahasa Indonesia. Marc juga masih terbilang belum mahir dalam berhitung jika menyentuh angka 20 seterusnya, Marc masih suka lupa urutan dalam mengerjaan PR maupun latihan

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

pembelajaran calistung jika diberikan terus menerus, maka anak menjadi jenuh dan tidak mau mengerjakannya lagi.

Gambar 3.22. Wawancara dengan Marc

b. Wawancara dengan Michelle

Wawancara dilakukan dengan Michelle, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan classroom, pada tanggal 10 Maret 2017. Sekarang Michelle menduduki kelas TK B. Dalam pembelajaran calistung, Michelle lumayan, hanya saja belum lancar pembelajaran calistung. Michelle memiliki kesulitan dalam membaca, terutama kata-kata yang sulit. Di rumah diajarkan oleh orang tuanya. Jika Michelle diberikan soal secara terus menerus ia tidak mau mengerjakannya. Michelle mengakui mengalami kesulitan dalam berhitung pengurangan. Penulis mencoba ujikan dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk membaca menggunakan bahasa indonesia. Dimana anak masih kebingungan, apakah ini menggunakan pelafalan bahasa Indonesia atau Inggris, sehingga seringkali penulis menemukan pelafalan Inggris pada kata yang

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

menggunakan bahasa Indonesia, tetapi jika lambat laun penulis uji Michelle membaca secara terus menerus, anak akan mulai menggunakan pelafalan bahasa Indonesia dengan benar walaupun masih terbata-bata dalam pengucapannya.

Gambar 3.23. Wawancara dengan Michelle

c. Wawancara dengan Davin

Wawancara dilakukan dengan Davin, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan classroom, pada tanggal 15 Maret 2017. Sekarang Davin menduduki kelas TK B. Dalam pembelajaran calistung, Davin lumayan bisa saat penulis melontarkan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran calistung. Davin mengakui memiliki kesulitan dalam mendikte di sekolah, terutama kata-kata yang sulit. Dirumah, Davin diajarkan oleh orang tuanya. Pada saat belajar dengan mamanya, mamanya sering menggunakan kertas untuk belajar. Davin tidak pernah diajarkan calistung menggunakan permainan. Davin lebih senang menggunakan permainan sambil

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

belajar dibandingkan menggunakan kertas, karena suka bosan karena disuruh membaca, menulis terus serta dalam berhitung tidak menggunakan gambar, hanya angka saja.

Gambar 3.24. Wawancara dengan Davin

d. Wawancara dengan Evan

Wawancara dilakukan dengan Evan, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan classroom, pada tanggal 15 Maret 2017. Sekarang Evan menduduki kelas TK A. Di rumah, Evan tidak diajarkan oleh orang tuanya. Ia hanya belajar calistung di sekolah dan tempat les. Jika Evan diberikan soal secara terus menerus Evan tidak mau mengerjakannya.

Gambar 3.25. Wawancara dengan Evan

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

e. Wawancara dengan Prashant

Wawancara dilakukan dengan Prashant, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan dirumahnya, pada tanggal 26 Maret 2017. Sekarang Prashant menduduki kelas TK A. Dalam pembelajaran calistung, Prashant masih kurang bisa saat penulis melontarkan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran calistung, terutama pada bagian membaca dan menulis. Dirumah diajarkan oleh orang tuanya. Pada saat belajar, sering menggunakan buku tulis untuk belajar. Prashant lebih senang menggunakan permainan sambil belajar karena suka bosan karena disuruh membaca, menulis terus.

Gambar 3.26. Wawancara dengan Prashant

f. Wawancara Vieli

Wawancara dilakukan dengan Vieli, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan di rumahnya, pada tanggal 18 Maret 2017. Sekarang Vieli menduduki kelas TK A. Dalam pembelajaran calistung, Vieli masih kurang bisa saat penulis melontarkan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran calistung terutama dalam membaca masih tidak

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

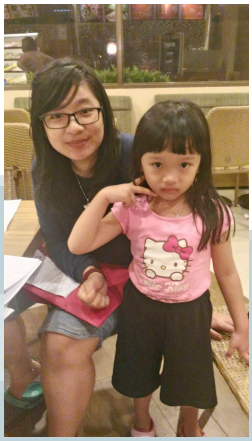
fokus. Di rumah diajarkan oleh orang tuanya. Pada saat belajar, sering menggunakan buku tulis untuk belajar. Vieli mengakui bahwa membaca dan menulisnya susah karena kurang fokus. Vieli mengakui juga bahwa Vieli les agar membuat Vieli menjadi bisa dan pintar dalam membaca dan menulis.

Gambar 3.27. Wawancara dengan Vieli

g. Wawancara Nathasia

Wawancara dilakukan dengan Nathasia, untuk mendapatkan data mengenai pembelajaran Calistung. Wawancara dilakukan Dunkin Donut, pada tanggal 1 April 2017. Sekarang Nathasia menduduki kelas TK A. Dalam pembelajaran calistung, Nathasia lumayan bisa saat penulis melontarkan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran calistung. Dirumah diajarkan oleh orang tuanya. Pada saat belajar, sering menggunakan buku tulis untuk belajar. Nathasia mengakui bahwa menulis huruf sambung membuatnya bosan dan sulit.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.28. Wawancara dengan Nathasia

h. Kesimpulan Wawancara Anak-anak

Dalam proses pembelajaran Calistung, anak memiliki kesulitan yang menyebabkan anak malas dan bosan belajar. Pengajaran orang tua juga terbilang membuat anak cepat bosan.

3.1.1.6. Wawancara dengan Percetakan

Wawancara dilakukan dengan Retno, untuk mendapatkan data mengenai bahan-bahan yang digunakan jika *boardgame* Calistung diproduksi. Wawancara dilakukan Universitas Multimedia Nusantara, pada tanggal 22 Maret 2017 beliau mengatakan untuk besarnya permainan kurang lebih sama dengan contoh permainan yang penulis bawa saat wawancara, sebesar 30 cm x 30 x 3 cm. Untuk bahan *boardgame* pada dus *boardgame* nya menggunakan Art Karton 360 atau menggunakan di atas bahan Art Karton. Untuk isi permainan menggunakan kertas Art Karton 210. Dan dalam forum wawancara ini penulis juga bertanya-tanya seputar harga barang dan bahan apa saja yang digunakan untuk *boardgame* tersebut.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

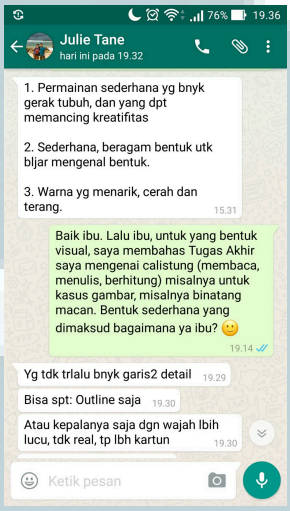
Gambar 3.29. Wawancara dengan Retno

3.1.1.7. Wawancara dengan Pembuat Permainan

Wawancara dilakukan dengan Julie Tane secara tidak langsung, untuk mendapatkan data mengenai pembuatan *boardgame*. Wawancara dilakukan melalui via Whatsapp, pada tanggal 30 Maret 2017 jam 15:31 wib beliau mengatakan tipe permainan yang bagus untuk anak umur 4-6 tahun yaitu permainan sederhana yang banyak menggunakan gerak tubuh dan dapat memancing kreatifitas anak. Bentuk visual yang digunakan untuk anak umur tersebut menggunakan bentuk visual sederhana menggunakan beragam bentuk untuk belajar mengenal bentuk. Secara detail bentuk visual yang beliau maksud yaitu dalam bentuk visual yang dibuat bisa melalui *outline*, bentuk yang lucu (tidak *real*) lebih menyerupai kartun. Dengan visual kartu, beliau mengatakan bahwa kartun lebih sederhana, dapat ditangkap oleh anak dengan mudah, bentuk visual lebih bersahabat untuk anak-anak. Penggunaan *outline* pada visual memberikan ketegasan dan merupakan bagian dari gaya gambar. Penggunaan warna yang baik dalam permainan untuk *range* target tersebut menggunakan warna-warna yang menarik (warna cerah dan terang). Warna cerah bisa

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

dikategorikan sebagai warna yang *fun.* Penggunaan warna hitam dan putih masih bisa digunakan untuk visual anak-anak. Penulis juga bertanya seputar ide permainan yang ingin penulis buat dalam Tugas Akhir ini.



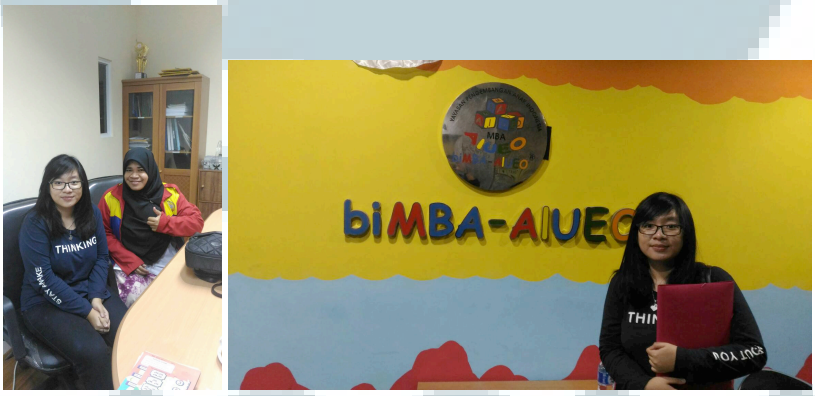
Gambar 3.30. Wawancara dengan Julie Tane

3.1.1.8. Wawancara dengan biMBA AIUEO

Wawancara dilakukan dengan Fauziah Safarwati T. untuk mendapatkan data mengenai soal panduan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung untuk anak umur 4-6 tahun. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 April 2017 di Kantor Pusat biMBA AIUEO. Metode pembelajaran di biMBA AIUEO dengan cara *fun learning* untuk menumbuhkan minat belajar (anak senang, semangat, menikmati proses belajar). Dalam pembelajaran di sana, tidak adanya paksaan terhadap anak dalam belajar dengan cara mengikuti sesuai kemampuan dan bertahap dalam belajar. Pembelajaran membaca yang pertama kali diajarkan untuk anak, anak harus bisa membaca AIUEO, kemudian berlanjut ke pembelajaran mengenal huruf BDG-KMPSY merupakan kata kembar, berlanjut ke

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

mengenal huruf JLN-TRC, membaca 2 kata hingga 4 kata. Dalam pengajaran sistem biMBA AIUEO, membaca merupakan fokus utama dalam pengajaran, karena dengan anak bisa membaca, secara tidak langsung anak dapat mengenal huruf dan angka, kemudian anak akan dapat menulis huruf dan angka yang sudah ia kenal. Oleh karena itu, banyak anak sudah melampaui jauh dalam membaca, tetapi dalam menulis masih mengerjakan soal yang lebih mudah dibandingkan dari aspek membacanya. Tahapan pembelajaran masing-masing anak berbeda-beda tidak dapat diukur secara keseluruhan umur anak, oleh karena itu pembelajaran biMBA AIUEO lebih kearah individualis. Melalui permainan dapat membuat anak memahami pembelajaran dengan mudah.



Gambar 3.31. Wawancara dengan Fauziah Safarwati T

3.1.2. Observasi

Menurut Yusuf (2014) Observasi memiliki bentuk berdasarkan fungsi pengamat, antara lain:

a. *Participant Observer* yaitu pengamat yang terlibat langsung dalam kegiatan yang diamati.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

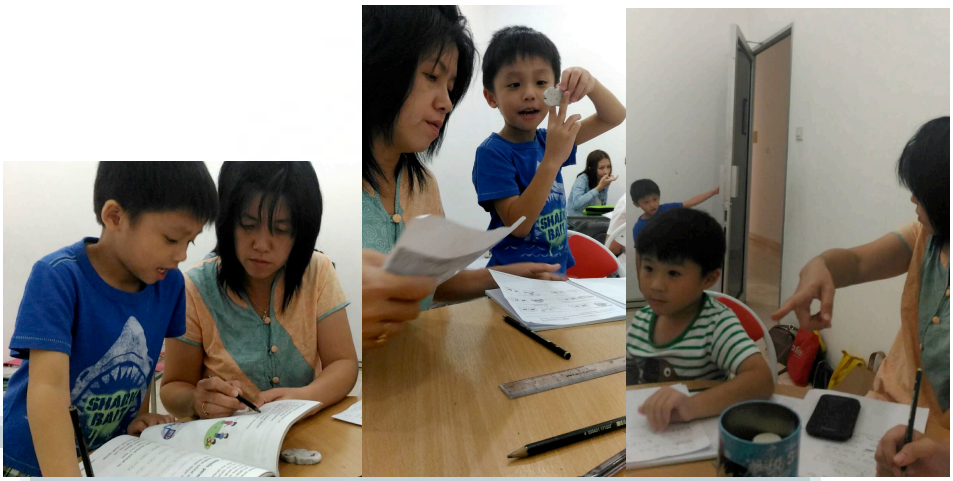
b. *Non Participant Observer* yaitu pengamat tidak terlibat langsung dalam kegiatan kelompok yang sedang diamati.

3.1.2.1. Observasi Orang Tua dan Anak

a. Observasi dengan Julia dan Davin

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Julia dan anaknya bernama Davin, untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di *classroom*, tanggal 15 Maret 2013. Dalam observasi ini, dapat dilihat bahwa pada awalnya Davin mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR) sekolahnya. Proses pembelajaran orang tua dan anak terbilang berjalan dengan lancar. Pada saat selesai mengerjakan PR, Davin diberikan pembelajaran tambahan di luar materi PR sekolah. Davin diberikan pembelajaran membaca oleh ibunya. Beberapa waktu kemudian anak mulai jenuh dan ingin bermain, titik jenuh anak terlihat dari mimik mukanya yang *cembetut* dan melalui gerak geriknya seperti anak sudah mulai tidak fokus dan mengambil benda-benda di sekitar ruangan dan mulai berjalan kesana kemari serta anak sudah mulai meninggalkan ruang dia belajar. Disaat itu lah orang tua mulai memarahinya yang terlihat melalui *gesture* tubuh beliau dan intonasinya yang naik. Beliau memarahinya dan memintanya untuk segera duduk lagi belajar beberapa pembelajaran tambahan yang diberikan orang tua sebelum ia ingin bermain.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.32. Observasi dengan Julia dan Davin

b. Observasi dengan Eline dan Vieli

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Eline dan anaknya bernama Vieli, untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di rumahnya, tanggal 18 Maret 2017. Dalam observasi ini, dapat dilihat bahwa pada awalnya Vieli mengerjakan PR sekolahnya. Proses pembelajaran orang tua dan anak terbilang berjalan dengan lancar. Pada saat selesai mengerjakan PR mendadak anak tidak fokus, lalu orang tuanya mulai menekan ia untuk fokus. Beberapa waktu kemudian anak mulai jenuh yang terlihat dari mimik mukanya yang *cembetut* dan mulai tidak fokus melihat keadaan disekitar dan tidak mau mengerjakan tugasnya, kemudian anak mulai keluar dari tempat duduknya dan mulai meninggalkan meja ia belajar. Secara langsung orang tuanya menariknya dan memarahinya untuk duduk kembali menyelesaikan mengerjakan tugas sekolahnya.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.33. Observasi dengan Eline dan Vieli

c. Observasi dengan Nani dengan Vitto

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Nani dan anaknya bernama Vitto untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di rumahnya, tanggal 18 Maret 2017. Dalam observasi ini, dapat dilihat bahwa pada awalnya Vitto mengerjakan latihan melalui buku yang disediakan oleh beliau. Buku tersebut mengajarkan membaca dan menulis sederhana seperti memasangkan huruf fokal pada kata. Proses pembelajaran orang tua dan anak terbilang berjalan dengan lancar. Pada saat mengerjakan latihan mendadak anak tidak fokus dan ingin mengganti topik pembelajaran lain dikarenakan anak tidak menyukai pembelajaran tersebut. Beberapa waktu kemudian anak mulai jenuh dan mulai tidak fokus melihat keadaan disekitar, anak mulai keluar dari tempat duduknya dan mulai meninggalkan tempat ia belajar, kemudian orang tuanya memanggilnya kembali untuk duduk.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.34. Observasi dengan Nani dan Vitto

d. Observasi dengan Martha dan Juan

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Martha dan anaknya bernama Juan untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di rumahnya, tanggal 29 Maret 2017. Dalam observasi ini, dapat dilihat bahwa pada awalnya Juan mengerjakan latihan melalui lembaran yang disediakan oleh beliau. Buku tersebut mengajarkan menulis dan berhitung sederhana seperti menulis satu kalimat dan berhitung pertambahan kurang lebih pertambahan 10 ke atas. Proses pembelajaran orang tua dan anak terbilang berjalan dengan lancar. Pada saat mengerjakan latihan mendadak anak tidak fokus dan ingin mengganti topik pembelajaran lain serta anak sudah mulai merasa bosan yang terlihat dari mimik mukanya yang *cembetut* dan mulai tidak mau menulis jawaban dari soal tersebut, kemudian anak

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

mulai jenuh dan mulai tidak fokus melihat keadaan di sekitar. Beliau menyuruhnya untuk fokus kembali dan mulai mengerjakan soal satu persatu.

Gambar 3.35. Observasi dengan Martha dan Juan

e. Observasi dengan Felicia dan Marc

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Felicia dan anaknya bernama Marc untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di rumahnya, tanggal 30 Maret 2017. Dalam observasi ini, pada awalnya dapat dilihat bahwa anak tidak mau belajar dari awal beliau suruh untuk belajar. Anak mulai berteriak tidak mau belajar dan mulai meninggalkan ruang belajarnya, kemudian beliau mengikutinya dan memaksa Marc membuka buku yang terlihat dari cara beliau mengambil buku PR tersebut dan membukanya langsung tanpa dan menarik anaknya fokus melihat PR tersebut. Beliau mencoba untuk

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

mengingatkan apa yang menjadi PR dari tempat les untuk minggu berikutnya. Beliau mencoba menerangkan pembelajarannya sebentar dan anak pun tetap menolaknnya dikarenakan ia ingin bermain dan anak sudah tidak fokus melihat saudaranya bermain di sebelahnya. Akhirnya pembelajaran terhenti dan anak mulai bermain dengan saudaranya.

Gambar 3.36. Observasi dengan Felicia dan Marc

f. Observasi dengan Ayuni dan Nathasia

Observasi dilakukan dengan seorang ibu bernama Ayuni dan anaknya bernama Nathasia untuk mendapatkan data mengenai cara pembelajaran calistung. Observasi dilakukan di dunkin donuts, tanggal 1 April 2017. Dalam observasi ini, Nathasia mengerjakan latihan melalui lembaran yang disediakan oleh beliau. Buku tersebut beliau memberikan pembelajaran menulis melalui dikte dan anak akan menulis apa yang diucapkan oleh beliau. Pada awalnya anak menerima pembelajaran tersebut dengan baik. Pada saat beliau menyuruh Nathasia menulis huruf sambung, ia mulai

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

tidak mau untuk menuliskannya. Sempat beliau memaksakan anaknya untuk mencoba buat, tetapi ia pun tidak mau membuat dan anak mulai merasa kesal dan bosan melanjutkan pembelajaran tersebut. Yang terlihat dari mimik mukanya yang *cembetut*. Akhirnya Nathasia pun tidak mau menulis huruf sambung walaupun disuruh mencoba oleh beliau.

Gambar 3.37. Observasi dengan Ayuni dan Nathasia

g. Kesimpulan Hasil Observasi Orang Tua dan Anak

Berdasarkan hasil observasi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa proses pembelajaran antara orang tua dan anak adanya proses pemaksaan sehingga timbul rasa bosan, jenuh, frustasi, serta tergantung *mood* dalam belajar Calistung dilihat dari penolak anak dengan cara pergi dari tempat duduknya serta malas mengerjakan soal yang diberikan oleh orang tua.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

3.2. Metodologi Perancangan

Menurut Fullerton (2014) metode perancangan sebuah boardgame menggunakan:

a. *Brainstorming :* tujuan dari pemain. Memikirkan konsep permainan dengan tujuan yang ingin dicapai melalui pemain. Melalui *brainstorming*, menuliskan deskripsi ide yang ingin dibuat, disebut konsep. Pembuatan ide yang akan penulis buat yaitu penulis akan membuat permainan edukasi yang mencakup pembelajaran calistung (membaca, menulis, dan berhitung). Dimana dalam setiap soal memiliki tingkatan nomor yang berbeda-beda. Jika anak dapat menyelesaikan setiap soal pada nomor tertentu akan diberikan *reward* (penghargaan) berupa kartu sebagai apresiasi bahwa anak dapat menyelesaikan soal-soal tersebut dengan baik. Tujuan yang ingin dicapai melalui permainan edukasi ini adalah melalui media *boardgame* ini sebagai alternatif pembelajaran anak, sehingga anak dapat bermain sekaligus belajar, serta melalui permainan edukasi ini dapat meningkatkan minat anak dalam belajar calistung.

b. *Physical Prototype :* membuat prototipe yang dimainkan menggunakan pena dan kertas. Uji coba mainan melalui prototipe fisik untuk mencapai tujuan pemain tersebut bekerja.

   Playtest Prototipe:

   1) Teman-Teman: Penulis membuat lima alternatif permainan yang kemudian melakukan *playtest* ke teman-teman terdekat untuk mendapatkan permainan apa yang cocok untuk Permainan calistung

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

ini. Dari lima alternatif yang penulis lakukan dengan teman-teman, didapatkanlah permainan alternatif pertama sebagai permainan yang penulis buat nantinya.

Gambar 3.38. Observasi *Playtest* dengan Teman-teman

2) Anak-anak

Penulis melakukan *playtest* dengan target yang sebenarnya, rata-rata waktu yang dibutuhkan dalam bermain satu kali putaran, masing-masing anak memiliki waktu yang berbeda-beda. Rata-rata waktu dalam satu kali permainan bisa mencapai antara 15 – 30 menit. Masing-Masing anak rata-rata untuk mencapai soal nomor 20, kartu senyum yang tersisa akan berbeda-beda, tetapi kebanyakan kartu

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

senyum yang didapat sebanyak 8-10 kartu. Anak-anak pada soal nomor 1-10 masih dapat mengikutinya dengan baik secara mandiri. Setelah melewati soal nomor 11-20 anak mengalami kesulitan, oleh karna itu dibutuhkannya bimbingan orang tua maupun orang dewasa.

Gambar 3.39. Observasi *Playtest* dengan Target yang Dituju

c. *Presentation (Optional)*: melalui latihan membuat presentasi dan memperkenalkannya kepada anggota tim dan manajemen maupun orang lain yang akan mendapatkan masukkan dari mereka dan bekerja dalam perubahan permainan sesuai dengan kebutuhan target utama. Pengeluaran biaya untuk permainan ini harus cukup masuk akal, dan harus memiliki penyesuaian diri secara cepat untuk membuat perubahan.

d. *Design Documentation*: Setelah membuat *prototyping* dan bekerja pada permainan tersebut, terdapat catatan dan ide untuk permainan yang jelas.

e. *Production*: Mengevaluasi permainan tersebut untuk memastikan permainan tersebut masih pada target pemain yang dituju. Selama produksi akan dilakukan

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

pengujian karya melalui permainan, karakter, diharapkan pada saat permainan tersebut, karya dapat bergerak bersama target pemain yang dituju.

f. *Quality Assurance*: Pengujian kualitas dari permainan yang sudah dibikin. Permainan tersebut harus dibuat kuat, dan untuk memastikannya dapat diakses ke seluruh audiens target yang dituju.

3.3. Studi Eksisting

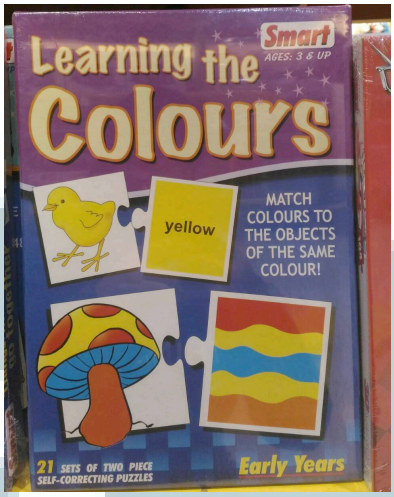
Penulis melakukan studi eksisting permainan yang dapat pergunakan dalam Tugas Akhir pembelajaran calistung untuk anak usia 4-6 tahun. Penulis melakukan studi eksisting di Petra Toys dan *Early Learning Center* yang berada di Summarecon Mal Serpong. Penulis menencari permainan calistung yang berada di toko tersebut sebagai referensi permainan yang akan penulis buat nantinya.

Gambar 3.40. Tempat Studi Eksisting *Boardgame*

3.3.1. Studi Eksisting Permainan Membaca

a. Permainan kategori membaca yang penulis temukan di Petra Toys berbentuk seperti *Learning the Colours*. Aturan Permainan *Learning the Colours* adalah:

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.41. Studi Eksisting Pembelajaran Membaca

Pemainan ini menggunakan permainan *puzzle* memasangkan warna gambar dengan warna pada tulisan. Permainan ini dimainkan oleh anak umur 3 tahun keatas. Pembelajaran yang dapat diambil melalui permainan ini adalah keahlian mengingat, konsentrasi, pengamatan (melihat dengan teliti), memecahkan masalah, dan keahlian dalam memasangkan. Penulis menggunakan referensi dari permainan ini lebih pada pengenalan warna sekaligus tulisan dalam membaca. Harga untuk permainan ini seharga Rp. 120.000,00

b. Permainan *Boardgame* Membaca

Permainan ini untuk usia 4-7 dan 2-4 pemain. Pemainan ini mengeluarkan kartu, cocokkan dengan suara (pelafalan) dari gambar di papan permainan. Setiap kartu memiliki huruf alfabet dalam kasus atas dan bawah. Kartu dan permainan papan membantu memberikan jawaban yang cepat. Bila pemain memiliki 5 pion, maka pemain secara berturut-turut untuk

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

bermain. Harga untuk permaian ini seharga $14.95 atau seharga Rp. 199178,85.

Gambar 3.42. Studi Eksisting *Boardgame* Membaca
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/91gILSm92oL._SL1500_.jpg)

3.3.2. Studi Eksisting Permainan Menulis

Permainan kategori menulis yang penulis temukan di *Early Learning Center* berbentuk seperti *Learning the Colours*. Aturan Permainan *Learning the Colours* adalah:

Gambar 3.43. Studi Eksisting Pembelajaran Menulis

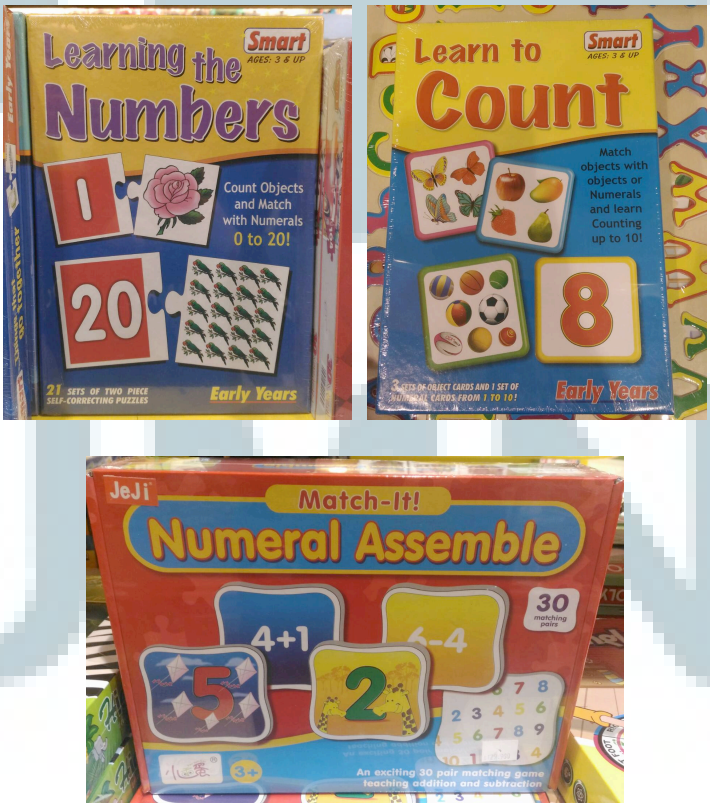
Permainan ini menggunakan lembar soal dalam melatih menulis pada anak. Permainan ini dimainkan oleh anak umur 3-6 tahun. Permainan ini lebih

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

memperkenalkan bentuk huruf dan angka dalam latihan menulis. Permainan ini melatih anak untuk terbiasa menggunakan alat tulis seperti pensil untuk melatih penulisan angka dan huruf yang tertera pada lembar soal. Pembelajaran yang dapat diambil melalui permainan ini adalah melatih motorik anak, melatih menulis, dan meningkatkan konsentrasi. Penulis menggunakan referensi dari permainan ini lebih pada pengenalan angka dan hurf melalui latihan dalam menulis. Permainan ini dijual dengan harga Rp. 219.000,00.

3.3.3. Studi Eksisting Permainan Berhitung

a. Permainan kategori berhitung yang penulis temukan di *Early Learning Center* berbentuk seperti *Learning the Colours*. Aturan Permainan *Learning the Colours* adalah:



Gambar 3.44. Studi Eksisting Pembelajaran Berhitung

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Permainan ini menggunakan permainan *puzzle* dan *flash card* memasangkan angka dengan jumlah gambar dalam satu *puzzle* atau *flash card*. Permainan ini menghitung dan memasangkan angka dari 0-20. Permainan ini dimainkan untuk anak berumur 3 tahun ke atas. Dipermainan ini anak mulai mengenal angka 0-20 dan belajar nilai kuantitatif (berdasarkan jumlah atau banyaknya) dalam memasangkan pada saat mereka menghitung objek dan memasangkan sesuai dengan angkanya. Pembelajaran yang dapat diambil melalui permainan ini adalah keahlian mengingat, konsentrasi, memecahkan masalah melalui soal yang ada, keahlian memasangkan, pengamatan (melihat dengan teliti). Melalui referensi permainan ini, penulis lebih melihat pada pengajaran dalam pengenalang berhitung pada anak di usianya. Harga untuk permainan ini seharga Rp. 120.000,00.

b. Permainan *Boardgame* Berhitung

Permainan ini menjadi sebuah petualangan dalam menambah dan mengurangi jalan di rawa Anak-anak mengembangkan keahlian dalam keterampilan berhitung awal secara bergiliran, mengikuti arah. Terdapat 4 rawa potongan makhluk permainan, dua nomor dadu. Permainan ini dimainkan untuk usia 5 tahun ke atas. Untuk 2-4 pemain. Harga untuk permainan *boardgame* ini yaitu $18.82 atau seharga Rp. 250738,86.

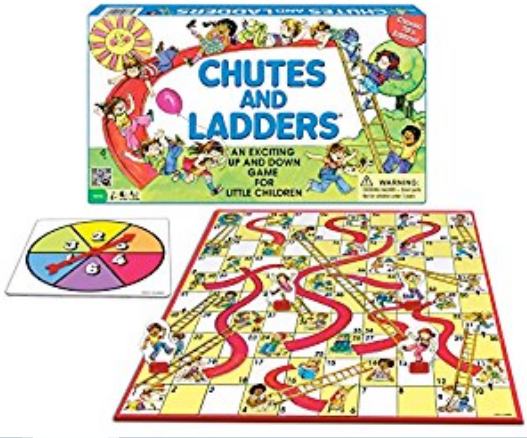
Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017

Gambar 3.45. Studi Eksisting *Boardgame* Berhitung
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/810ruuuCgiL._SL1500_.jpg)

3.3.4. Referensi Permainan Edukasi

Bentuk permainan edukasi yang penulis gunakan dalam pengenalan Calistung ini menggunakan permaian *dice game* yang dipadukan dengan pembuatan soal di setiap jalan untuk permainan edukasi calistung yang penulis inginkan. Salah satu kriteria permainan *dice game* yaitu *monopoly* dan ular tangga. Penulis menggunakan permainan yang mirip dengan *monopoly* dan ular tangga yaitu proses *mengocok* dadu. Permainan mendapatkan lembaran kartu di masing-masing tempat pemberhentian pada permainan monopoly. Penulis menggunakan ukuran kartu *monopoly* sebagai referensi untuk permainan yang akan penulis buat. Proses mundur pada permainan ular tangga menjadi referensi permainan ini. Melalui referensi permainan ini, penulis melakukan cara yang sama dalam permainan ini. Hanya saja permainan untuk mendapatkan soal (kartu) di masing-masing pemberhentian, penulis mengkaitkan isi kartu tersebut dengan pembelajaran pengenalan calistung.

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017



Gambar 3.45. Studi Eksisting Referensi Permainan Ular Tangga
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61ps6Lx0RNL._SX300_.jpg)

Gambar 3.46. Studi Eksisting Referensi Permainan Monopoly
(https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/915NTWZUtjL._SL1500_.jpg)

Perancangan Media Pembelajaran..., Caecilia Mellisa, FSD UMN, 2017