

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek dalam perancangan media informasi *board game* mengenai keterampilan sosial untuk anak dibagi menjadi dua yaitu pengguna media, anak-anak sebagai subjek primer dan orang tua yang mendampingi sebagai subjek sekunder.

##### 3.1.1 Subjek Primer

- 1) Demografis
  - a. Jenis Kelamin: Pria dan wanita
  - b. Usia: 7-11 tahun

Piaget dalam Pakpahan & Saragih (2022) membagi fase perkembangan anak menjadi empat. Fase *Concrete Operational* yaitu usia 7 sampai 11 tahun. Pada fase ini, anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir rasional namun masih terbatas pada objek konkret, menjadi lebih tidak egosentris, dan mulai memikirkan bagaimana orang lain mungkin berpikir dan merasakan. Piaget menganggap fase ini sebagai titik penting dalam perkembangan kemampuan kognitif anak. Pada penelitian oleh Barker dan Wright dalam Rahmatunissa (2019, h.102), diketahui bahwa anak berusia 7-11 tahun yang paling banyak meluangkan waktunya dalam berinteraksi dengan teman sebaya yaitu 40%, sedangkan pada anak usia 4 tahun hanya 20%, dan 10% untuk anak usia 2 tahun. Pada tahap usia ini, anak-anak sudah memiliki harga diri dan persahabatan serta hubungan sosial menjadi bagian penting dalam hidupnya. Dalam periode ini, kemampuan bekerja sama dan pengendalian diri adalah hal yang paling penting untuk dipelajari, dimiliki, dan ditingkatkan (Olykaynen, 2016, h.22).

- c. Pendidikan: Sekolah Dasar

- d. SES: A-B
- 2) Geografis  
Kota Besar
- 3) Psikografis  
Tipe pemain anak sebagai subjek perancangan *board game* kooperatif adalah:
  - a. *The Achiever*: Anak yang suka bermain untuk mencapai sesuatu.
  - b. *The Joker*: Bermain untuk keseruan bersama, tidak serius dalam permainan, mampu membuat permainan menjadi lebih ke arah sosial dan tidak kompetitif.
  - c. *The Performer*: Berani dan suka tampil untuk orang lain.

### 3.1.2 Subjek Sekunder

- 1) Demografis
    - a. Jenis Kelamin: Wanita dan pria
    - b. Usia: 33-40 tahun (kelahiran 1984-1991), Senior Millennial
- Subjek sekunder dalam perancangan ini adalah orang tua dengan anak berusia 7-11 tahun yang merupakan generasi millennial. Berdasarkan Psikolog Anak Vera Itabiliana Hadiwidjojo, S.Psi dalam Indonesia Millennial Report 2024, orang tua yang merupakan generasi millennial memprioritaskan kebahagiaan anak dan terbuka pada keinginan anak. Selain itu, riset juga membuktikan bahwa orang tua millennial sering terlibat dalam aktivitas sehari-hari anak seperti belajar dan bermain.
- c. Pendidikan: Minimal SMA
  - d. SES: A dan B

Dilihat dari harga *board game* di laman e-commerce, rata-rata harga menunjukkan kisaran sekitar Rp 200.000 hingga Rp 1.500.000. Dengan standar harga *board game* yang dijual di Indonesia, maka SES untuk subjek perancangan adalah SES A dan B. Menurut

laporan riset Status Literasi Digital di Indonesia 2021 yang dirilis oleh Katadata Insight Center dan Kementerian komunikasi dan Informatika, SES A memiliki pengeluaran bulanan lebih dari Rp6.000.000 dan SES B dengan pengeluaran Rp4.000.000-Rp6.000.000.

- 2) Geografis  
Kota Besar
- 3) Psikografis
  - a. Orang tua yang ingin meningkatkan keterampilan sosial anak.
  - b. Orang tua yang ingin mulai mengurangi screen time anak sehingga tertarik dengan permainan fisik seperti *board game*.
  - c. Orang tua yang tertarik untuk bermain dengan anak.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Perancangan *board game* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak akan menggunakan metode perancangan *game* oleh Fullerton (2008, h.147) dalam buku “Game Design Workshop” yaitu (1) *conceptualization*, (2) *prototyping*, dan (3) *playtesting* dengan aspek *functionality, completeness, and balance*, dan *fun and accessibility*.

Tahap *conceptualization* merupakan tahapan untuk merancang konsep yang dibagi menjadi lima tahapan. Dimulai dari mempersiapkan materi untuk terjun ke dalam topik yang dibahas, kemudian membiarkan ide-ide muncul pada tahap inkubasi hingga mendapat *insight*. Setelah itu, melakukan evaluasi pada ide yang ada dan menentukan ide yang layak digunakan untuk lanjut ke tahap elaborasi yaitu merealisasikan ide. Tahap kedua adalah *prototyping*, dimana penulis membuat bentuk contoh untuk *board game*. *Prototype* yang sudah dibentuk akan digunakan untuk *playtest* dengan *playtesters*. *Playtest* menggunakan *board game prototype* dilakukan untuk mendapat *feedback* serta masukan dari pemain. *Feedback* yang sudah dikumpulkan kemudian akan digunakan untuk memperbaiki atau mengubah yang perlu diubah dalam permainan agar menjadi lebih baik. *Feedback* yang harus

didapat dari *playtesters* terbagi jadi dua yaitu mengenai *functionality*, *completeness*, dan *balance*, serta aspek kedua yaitu keseruan dan aksesibilitas permainan.

### 3.2.1 *Conceptualization*

Tahap *conceptualization* dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu *research*, *coming up with ideas*, *brainstorming*, *editing and refining*, dan *turning ideas into a game* (Fullerton, 2008, h.148). Pada tahap *research*, penulis akan mempersiapkan materi mengenai keterampilan sosial melalui jurnal dan buku dari internet, serta mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan psikolog anak dan guru SD untuk memahami kebutuhan nyata untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak. Selain itu, penulis juga mengumpulkan data dari subjek perancangan primer yaitu pengguna *board game*, anak-anak usia 7-11 tahun mengenai pemahaman mereka tentang keterampilan sosial. Selain materi tentang isu keterampilan sosial, penulis juga melakukan wawancara dengan desainer spesialis *board game* untuk mengumpulkan data dan mengetahui pandangan ahli terkait perancangan *board game* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Selain melakukan riset terkait topik penelitian, penulis juga melakukan tahapan untuk menemukan ide yaitu studi eksisting dan referensi ke beberapa *board game* yang dapat digunakan untuk memperluas ide. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan *brainstorming* yaitu membuat *mindmap*, dan diakhiri dengan *refining and editing* mengenai *big idea*, *keywords*, dan *stylescape* yang digunakan untuk perancangan *board game*. Dengan *big idea* yang sudah ditemukan, penulis mulai melakukan transformasi dari ide menjadi sebuah permainan pada tahap *turning ideas into a game*.

### 3.2.2 *Prototyping*

Setelah penulis merancang elemen-elemen dalam permainan, akan dilanjutkan dengan membuat *prototype* yaitu menciptakan contoh dari *board game* untuk mencoba dan menentukan sistem permainan sebelum menciptakan desain finalnya (Fullerton, 2008, h.175). Penulis akan menggunakan *prototype* fisik menggunakan kertas untuk mencoba *gameplay* dalam *board game* yang

dirancang. Tujuan dalam tahapan ini adalah menentukan komponen, prosedur, dan operasi permainan. Penulis akan memvisualisasikan ide *gameplay* yang sudah dipilih dari tahap *conceptualization* dimulai dari membentuk objek dan elemen yang terdapat dalam *board game*.

### 3.2.3 *Playtesting*

Setelah menemukan sistem permainan yang cocok, penulis akan melanjutkannya dengan *playtesting*. Penulis akan mencoba memainkan objek-objek tersebut dengan struktur permainan yang sudah ada seperti elemen apa yang bisa bergerak, aturan dibaliknya, dan apa tujuan yang harus dicapai dengan metode *self-testing*. Penulis akan terus mencoba berbagai macam sistem dan prosedur hingga akhirnya mencapai permainan yang sesuai dengan tujuan. Setelah menentukan sistem permainan yang sekiranya cocok, penulis akan mencoba *playtesting* dengan teman dan keluarga di sekitar penulis. *Playtesting* pertama akan memberikan penulis saran dan kritik untuk memperbaiki permainan. Setelah revisi pertama, penulis akan melakukan *playtesting* selanjutnya dengan subjek perancangan, yaitu anak-anak usia 7-11 tahun dan keluarga. *Playtesting* dengan subjek perancangan akan dilakukan di rumah subjek perancangan yang bersedia.

Saat melakukan *playtesting*, penulis akan menggunakan metode *one-on-one testing* atau *group testing* serta *interview*. Penulis akan memulainya dengan penjelasan dan diskusi terkait keterampilan sosial serta permainan yang subjek perancangan sukai. Kemudian, penulis mulai menjelaskan tentang cara bermain dan bahwa permainan ini masih dalam proses perkembangan. Ketika permainan berakhir, penulis akan melakukan wawancara singkat dengan subjek perancangan untuk mengetahui *feedback* dan pendapat mereka dari permainan *board game* tersebut. *Feedback* yang sudah didapatkan akan diolah lagi menjadi dua tahapan yaitu:

### 1. *Functionality, Completeness, and Balance*

Setelah melakukan *playtesting*, penulis akan mencari tahu apakah *board game* yang dirancang sudah memiliki elemen *functionality*, *completeness*, dan *balance*.

### 2. *Fun and Accessibility*

Setelah memastikan bahwa *board game* yang dirancang sudah memiliki fungsionalitas, sudah lengkap, dan seimbang, maka penulis akan lanjut untuk melihat apakah *board game* tersebut menarik bagi pemain. Penulis akan bertanya langsung pada *playtesters* tentang setiap bagian dari *board game* seperti:

- a. *Challenge*: Penulis akan bertanya kepada *playtesters* mengenai tantangan yang ada dalam *board game*. Apakah tujuan yang harus dilakukan dalam *board game* terlalu sulit, terlalu mudah, kurang dimengerti, atau sudah sangat jelas.
- b. *Play*: Apakah *board game* yang dirancang mampu membuat pemain yang sedang bermain bersama saling berinteraksi?
- c. *Story*: Penulis akan mengevaluasi ulang mengenai cerita yang terdapat di dalam *board game*.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam perancangan board game ini adalah wawancara, FGD, dan kuesioner untuk mengetahui pemahaman, masalah, dan urgensi terkait keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah suatu keterampilan dalam lingkup sosial dimana seseorang mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Simbolon, 2018, h.40). Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan memahami dengan mendalam mengenai keterampilan sosial dan batasan pemahaman pada anak-anak di kota besar agar *board game* dapat dirancang efektif menyesuaikan kebutuhan subjek perancangan.

### 3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan oleh tiga tenaga profesional untuk mengumpulkan data primer dalam perancangan. Teknik wawancara memberikan kesempatan untuk penulis mengetahui lebih mendalam dan spesifik terkait studi kasus keterampilan sosial serta dampaknya dalam dunia nyata. Untuk mengumpulkan data terkait keterampilan sosial, penulis melakukan wawancara kepada tenaga pendidik sekolah dasar dan psikolog anak. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada desainer ahli *board game* untuk mengumpulkan *insight* terkait perancangan *board game* yang efektif dan efisien.

#### 1. Wawancara dengan Psikolog Anak

Untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan sosial pada anak, penulis akan melakukan wawancara dengan tenaga ahli yaitu psikolog anak Natalia Lingga, S.Psi., M.M. yang merupakan konselor di sekolah swasta internasional di Jakarta Barat.

Wawancara dengan psikolog anak dilakukan dengan objektif untuk (1) mendapatkan pemahaman mendalam tentang pentingnya keterampilan sosial pada anak, dampak kurangnya keterampilan sosial, serta metode intervensi yang efektif dan (2) mengetahui studi kasus terkait anak yang memiliki keterampilan sosial rendah serta solusinya. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, penulis merancang pertanyaan wawancara sebagai berikut: bagian seperti:

- a. Keterampilan Sosial pada Anak
  - ii. Apakah keterampilan sosial hal yang penting untuk dimiliki anak-anak?
  - iii. Pada kehidupan nyatanya, apakah anak jaman sekarang khususnya di tempat Anda mengajar sudah memiliki keterampilan sosial yang cukup?
  - iv. Pada usia berapa tindakan untuk mengembangkan keterampilan sosial sebaiknya dimulai? Apakah ada indikator

awal yang bisa digunakan untuk mengidentifikasi anak-anak yang mungkin membutuhkan tindakan lebih lanjut?

- b. Pengalaman Psikolog dengan Keterampilan Sosial Anak
  - i. Dapatkah Anda berbagi pengalaman mengenai anak-anak yang mengalami kesulitan dalam keterampilan sosial? Bagaimana kondisi tersebut memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, seperti hubungan dengan teman sebaya, prestasi akademik, dan kesehatan mental?
  - ii. Keterampilan sosial apa yang paling sulit dimiliki pada anak-anak, dan bagaimana keterampilan tersebut mempengaruhi interaksi mereka dengan teman sebaya serta lingkungan sosial mereka?
  - iii. Apakah Anda dapat menjelaskan situasi atau tantangan khusus yang sering Anda hadapi ketika bekerja dengan anak-anak yang mengalami kesulitan dalam keterampilan sosial? Bagaimana Anda mengatasi tantangan tersebut?
- c. Hubungan Lingkungan Sekolah dan Orang Tua
  - i. Bagaimana peran sekolah dan lingkungan sosial (seperti teman sebaya dan kegiatan ekstrakurikuler) dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak? Apakah ada strategi yang sekolah atau lingkungan sosial dapat terapkan untuk membantu anak-anak yang kesulitan dalam keterampilan sosial?
  - ii. Menurut Anda, apa pendekatan terbaik yang bisa diterapkan orang tua untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka? Apakah ada teknik spesifik atau kegiatan yang Anda rekomendasikan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di rumah?
  - iii. Bagaimana keterlibatan keluarga dan orang tua mempengaruhi keberhasilan tindakan keterampilan sosial? Apa peran mereka

dalam mendukung anak-anak yang mengikuti program tindakan atau terapi?

- d. Teori yang Digunakan
  - i. Apa teori atau model psikologis yang Anda gunakan untuk memahami perkembangan keterampilan sosial pada anak-anak? Bagaimana teori ini menjelaskan proses perkembangan keterampilan sosial dan tantangan yang mungkin dihadapi anak-anak dalam proses ini?
  - ii. Apa cara yang tepat dalam meningkatkan keterampilan sosial anak?
- e. Dampak Negatif Keterampilan Sosial Rendah pada Anak
  - i. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dan media sosial, apakah Anda melihat dampak negatif pada perkembangan keterampilan sosial anak-anak? Bagaimana teknologi dapat menghambat atau mempengaruhi pemahaman anak-anak tentang keterampilan sosial?
  - ii. Apa dampak jangka panjang dari kurangnya keterampilan sosial pada anak-anak, baik dalam konteks sosial maupun akademik? Bagaimana kekurangan keterampilan sosial di masa kecil dapat memengaruhi kehidupan sosial dan profesional mereka di masa depan?
  - iii. Apa risiko atau dampak yang mungkin terjadi jika anak-anak yang mengalami kesulitan keterampilan sosial tidak menerima tindakan yang tepat? Bagaimana hal ini dapat memengaruhi perkembangan mereka dalam jangka panjang?
- f. Metode Pendekatan dengan Media *Board Game*
  - i. Bagaimana permainan dan aktivitas berbasis permainan dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka? Apakah ada contoh jenis permainan yang terbukti efektif dalam terapi atau tindakan sosial?

- ii. Menurut Anda, apakah *board game* edukatif mengenai keterampilan sosial dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak? Apa elemen atau fitur dari *board game* yang menurut Anda penting untuk memastikan efektivitasnya sebagai alat tindakan?
- iii. Apakah Anda dapat memberikan contoh studi kasus di mana tindakan seperti *board game* atau metode lainnya berhasil dalam membantu anak-anak dengan keterampilan sosial yang rendah? Apa faktor-faktor kunci yang berkontribusi pada keberhasilan tindakan tersebut?

## 2. Wawancara dengan Guru SD

Wawancara dilakukan dengan guru sekolah dasar negeri yaitu Nur Depti Nopianti, S.Pd.Gr yang saat ini mengajar di SDN Budimulya, Kabupaten Bandung Barat, dan guru SD swasta, Teresia Dwi Rustini N, S.Pd.SD yang mengajar di SD Maria Bintang Laut, Bandung. Penulis melakukan *in-depth interview* dengan guru SD negeri dan swasta untuk mendapatkan pengetahuan mengenai kemampuan keterampilan sosial anak usia sekolah dasar di sekolah.

Objektif yang dimiliki penulis dalam melakukan wawancara adalah untuk (1) mengetahui kasus nyata mengenai anak-anak dengan keterampilan sosial rendah, penyebabnya, dan solusi yang dilakukan oleh guru di sekolah, (2) mengetahui kebiasaan anak dalam berinteraksi dengan sesama dan keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak SD, dan (3) memahami tantangan dan kebutuhan dalam mengajarkan keterampilan sosial di sekolah, serta mendapatkan panduan praktis untuk merancang *board game* yang sesuai dengan kebutuhan anak dan kelas. Pertanyaan wawancara dibagi dalam beberapa bagian seperti:

- a. Keterampilan Sosial pada Anak
  - i. Menurut Anda, apakah keterampilan sosial hal yang penting untuk dimiliki anak-anak?

- ii. Pada kehidupan nyatanya, apakah anak jaman sekarang khususnya di tempat Anda mengajar sudah memiliki keterampilan sosial yang cukup?
- b. Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Orang Tua
  - i. Bagaimana lingkungan kelas mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak?
  - ii. Apakah ada perbedaan dalam keterampilan sosial anak di berbagai kelompok usia atau tingkat kelas?
  - iii. Sejauh mana dinamika kelompok dalam kelas mempengaruhi keterampilan sosial anak?
  - iv. Apa peran orang tua di rumah dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak?
- c. Kesulitan, Tantangan, dan Solusi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak
  - i. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi saat mengajarkan keterampilan sosial?
  - ii. Bagaimana Anda mengatasi anak-anak yang menunjukkan resistensi terhadap pengajaran keterampilan sosial?
- d. Pengalaman Nyata dan Strategi
  - i. Apakah Anda memiliki pengalaman dengan anak yang memiliki keterampilan sosial rendah? Bagaimana cara Anda menghadapinya?
  - ii. Apa indikator awal yang Anda perhatikan pada anak yang kemungkinan memiliki keterampilan sosial rendah?
  - iii. Apakah keterampilan sosial yang rendah ini dapat berpengaruh untuk anak pada jangka panjang?
  - iv. Bagaimana Anda menilai perkembangan keterampilan sosial anak dari waktu ke waktu?
- e. Pengalaman Menggunakan Metode Board Game
  - i. Apakah Anda pernah menggunakan pendekatan berbasis permainan dalam mengajarkan keterampilan sosial?

- ii. Bagaimana dampak dari metode pendekatan tersebut?

### 3. Wawancara dengan Desainer *Board Game*

Wawancara terakhir dilakukan dengan desainer board game, Isa Rachmad Akbar, S.Mb. yang bekerja sebagai *writer/editor-in-chief* di Boardgame.id. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk (1) mendapatkan pemahaman mendalam tentang prinsip desain *board game* untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak, (2) mengetahui implementasi praktis termasuk pengalaman dan strategi dalam merancang *board game* yang efektif dan (3) mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam *board game* yang dapat membantu memfasilitasi pembelajaran keterampilan sosial untuk anak. Pertanyaan wawancara dirancang sebagai berikut:

- a. Menurut anda, apa prinsip-prinsip dasar desain *board game* yang harus dipertimbangkan ketika merancang *game* untuk anak-anak serta remaja?
- b. Bagaimana target usia mempengaruhi perancangan *board game*, baik secara elemen desain dan kompleksitas permainan?
- c. Apa yang perlu diperhatikan agar *game* tetap menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- d. Apakah ada metode visual atau elemen khusus yang mampu membantu anak-anak memahami aturan permainan?
- e. Bagaimana merancang *board game* yang bisa memberikan keseimbangan antara elemen pembelajaran dan elemen “*fun*” dalam *board game*?
- f. Apakah Anda pernah mendesain *board game* edukatif untuk anak-anak? Jika iya, bisakah Anda berbagi pengalaman Anda dalam merancang *board game* tersebut? Apa tantangan utama yang Anda hadapi dan bagaimana Anda mengatasinya?
- g. Ketika anda mendesain *board game* edukatif, bagaimana cara anda menguji dan mengevaluasi efektivitas *board game* tersebut?

- h. Apa strategi yang Anda gunakan untuk memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dan termotivasi saat bermain *board game* edukatif? Bagaimana Anda menangani potensi kebosanan atau frustrasi yang mungkin dirasakan anak-anak?
- i. Bagaimana Anda mengumpulkan dan menggunakan *feedback* dari anak-anak untuk mengatasi dan meningkatkan desain *board game*?
- j. Apa pendekatan terbaik untuk mengintegrasikan elemen keterampilan sosial dalam desain *board game*? Apakah ada contoh desain *board game* yang sukses dalam mengajarkan keterampilan sosial yang bisa Anda bagikan?
- k. Menurut anda, apa elemen-elemen kunci yang harus ada dalam *board game* untuk memfasilitasi pembelajaran keterampilan sosial? Misalnya, bagaimana elemen seperti tantangan, *reward*, dan interaksi pemain berkontribusi pada pembelajaran keterampilan sosial?

### 3.3.2 Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner untuk mengetahui batas pemahaman keterampilan sosial subjek perancangan yaitu anak-anak usia 7-11 tahun. Kuesioner akan disebarluaskan secara langsung ke satu kelas perwakilan dari tingkat 3 dan 5 di SDN Budimulya dan tingkat 3,5, dan 6 SD Maria Bintang Laut, Bandung.

Jenis pertanyaan dalam kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan format distribusi kertas atau *print-out*. Karena responden yang akan mengisi kuesioner adalah anak sekolah dasar, maka penulis menggunakan pernyataan-pernyataan singkat mengenai keterampilan sosial yang mudah dipahami. Responden akan diminta untuk menceklis pernyataan yang sesuai dengan tindakan mereka sehari-hari dengan pernyataan yang disediakan merupakan gabungan antara pernyataan keterampilan sosial yang tepat dan kurang tepat. Pernyataan mengenai keterampilan sosial dibagi menjadi beberapa bagian yang diambil dari teori Cartledge & Milburn (1995, h.17).

Tabel 3.1 Pernyataan dalam Kuesioner

<b>Perilaku Lingkungan</b>	
Tepat	Aku selalu membuang sampah pada tempatnya agar lingkungan tetap bersih.
	Saat di meja makan, aku selalu makan dengan sopan dan tidak membuat suara berlebihan.
	Aku suka berjalan-jalan di taman dan memastikan tidak memetik tanaman.
Kurang Tepat	Aku hanya ikut kegiatan lingkungan jika teman-temanku mengajakku ikut.
	Saat di meja makan bersama keluarga, aku biasanya makan sambil bermain game atau youtube.
	Aku tidak membuang sampah sembarangan, tapi kalau ada orang lain yang melakukannya, aku biarkan saja, itu bukan urusanku.
<b>Perilaku Interpersonal</b>	
Tepat	Aku selalu menyapa teman dan guru dengan ramah ketika bertemu.
	Aku suka berdiskusi dengan temanku dan mendengarkan cerita mereka
	Ketika teman baru masuk ke kelas, aku menyapa dan berkenalan dengannya.
Kurang Tepat	Jika ada masalah dalam kelompok, aku lebih baik tidak ikut campur dan biarkan orang lain yang menyelesaikannya.
	Aku hanya suka berdiskusi jika aku suka dengan topik pembicaraannya. Kalau tidak, aku lebih baik mengerjakan hal lain.
	Kalau ada teman baru, aku biasanya menunggu sampai mereka mendekatiku duluan sebelum berkenalan.
<b>Perilaku Terkait Diri Sendiri</b>	
Tepat	Aku selalu jujur tentang perasaanku tanpa menyakiti perasaan orang lain.

	Aku mengetahui kesalahanku dan berusaha tidak mengulanginya di masa depan.
	Aku tahu kapan harus mengatakan iya atau tidak jika sesuatu tidak sesuai dengan prinsipku.
Kurang Tepat	Aku takut mengatakan perasaanku, karena aku takut orang lain sakit hati
	Aku berusaha menjaga kesehatanku, tapi kalau ada banyak tugas atau kegiatan seru, aku sering mengorbankan waktu tidur dan makan.
	Aku sering sekali mengikuti apa yang orang lain inginkan karena tidak ingin mereka kecewa.
<b>Perilaku Terkait Tugas</b>	
Tepat	Aku selalu bertanya jika tidak mengerti sesuatu.
	Aku mengerjakan tugasku langsung ketika diberikan, sehingga bisa mengerjakan tugas dengan maksimal
	Aku senang ketika diminta maju untuk presentasi di kelas
Kurang Tepat	Aku jarang bertanya meskipun tidak mengerti, aku lebih suka menunggu orang lain yang bertanya.
	Aku sering menunda-nunda tugas dan tidak menyelesaikannya dengan maksimal karena waktu tidak cukup.
	Aku merasa gugup dan tidak suka jika diminta presentasi. Lebih baik orang lain saja yang melakukannya.

Selain itu, penulis juga menyiapkan kuesioner tambahan berupa pilihan ganda yang disertai oleh gambar untuk mendapat informasi mengenai preferensi visual subjek perancangan mengenai board game yaitu:

1. Apakah kamu pernah bermain board game? (Ya/Tidak)
2. Kamu lebih suka bermain permainan seperti apa? (Teamwork/Race/Puzzle atau strategi)
3. Kalau kamu bermain permainan yang melibatkan kerja sama, kamu lebih suka bagaimana caranya? (Membantu satu sama lain sampai

menang/Bersaing dulu, lalu bekerja sama di akhir/Setiap orang punya peran masing-masing tapi harus bekerja sama)

4. Di dalam permainan, kamu lebih suka tantangannya seperti apa? (Cepat dan seru, harus bergerak cepat/Memikirkan strategi supaya bisa menang/Menyelesaikan teka-teki atau masalah dengan cara bekerja sama)
5. Warna-warna apa yang paling kamu suka dalam sebuah permainan? (Warna cerah seperti kuning, merah, dan hijau/Warna lebih tenang seperti warna pastel/Kombinasi warna yang ramai dan banyak)
6. Bagaimana bentuk papan permainan yang kamu suka? (Bulat/Kotak/Bebas dan unik)
7. Kalau papan permainannya punya latar belakang gambar, latar seperti apa yang kamu lebih suka? (Pemandangan alam seperti hutan atau laut/Latar sehari-hari seperti rumah dan kamar/Dunia fantasi seperti istana atau luar angkasa)
8. Kalau ada gambar atau simbol di permainan, mana yang lebih menarik buat kamu? (gambar yang jelas dan besar, minim teks/gambar dengan teks yang menjelaskan/hanya gambar, tanpa teks sama sekali)

### **3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)**

Tahap ketiga dalam pengumpulan data adalah penulis akan melakukan diskusi dengan orang tua yang memiliki anak berusia 7 hingga 11 tahun. Diskusi kelompok akan dilakukan dengan Sherly Koesnadi, Lindawati, Meliana, Stephanie, dan Silvia Setiawan selaku orang tua yang memiliki anak berusia 7-11 tahun di Bandung.

Teknik diskusi kelompok terarah atau *Focus Group Discussion* dilakukan untuk mengetahui dan mengumpulkan perspektif orang tua mengenai kebutuhan, tantangan, dan solusi terkait pengembangan keterampilan sosial anak-anak mereka, serta mendapatkan *insight* tentang *board game* sebagai media pembelajaran keterampilan sosial. Pertanyaan yang akan diberikan oleh penulis dalam kelompok diskusi adalah:

1. Seberapa penting menurut Anda keterampilan sosial dalam perkembangan anak? Apakah Anda merasa keterampilan ini sama pentingnya dengan kemampuan akademik?
2. Apa peran Anda dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak Anda di rumah? Apa saja yang biasanya Anda lakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak?
3. Metode atau strategi apa yang telah Anda coba untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Anda? Apa yang berhasil dan apa yang tidak?
4. Apakah Anda merasa kesulitan dalam membantu anak Anda berinteraksi dengan teman sebaya atau orang dewasa di lingkungan sekolah atau rumah? Mengapa demikian?
5. Apa yang Anda lakukan ketika anak Anda mengalami kesulitan dalam bersosialisasi atau mengalami konflik dengan teman? Apakah strategi yang Anda gunakan efektif?
6. Apakah Anda pernah mencari metode lain di luar sekolah untuk membantu anak Anda mengembangkan keterampilan sosial? Jika ya, metode apa yang pernah Anda coba dan apakah hasilnya memuaskan?
7. Apakah menurut Anda permainan atau aktivitas yang melibatkan interaksi langsung dengan orang lain bisa membantu anak Anda dalam mengembangkan keterampilan sosial dengan lebih baik?
8. Apakah Anda pernah bermain *board game* bersama anak Anda? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?
9. Apa pendapat Anda tentang menggunakan *board game* untuk mengajarkan keterampilan sosial? Adakah aspek tertentu dari *board game* yang menurut Anda penting untuk dipertimbangkan?
10. Jika ada media edukasi tentang keterampilan sosial dalam bentuk *board game*, apakah Anda tertarik untuk mencobanya dengan anak Anda? Mengapa?