

## LAMPIRAN

### LAMPIRAN A Hasil Wawancara

Skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi Penyeberangan Jalan (Pelan) Menggunakan Kinect sebagai Pengendali Permainan” mencakup wawancara sebagai teknik pengambilan data untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dengan kebutuhan. Hasil wawancara di lampirkan sebagai berikut:

#### 1) Hasil Wawancara dengan Bapak Ipda Tri Widiyono, S.H

Pewawancara : Menurut Bapak, bagaimana cara menyeberangi jalan yang benar?

Narasumber : Sebenarnya sederhana, ikuti prinsip 4T. Apa itu prinsip 4T? Tunggu sejenak, Tengok kanan, Tengok kiri dan Tengok kanan lagi.

Pewawancara : Tapi karena tidak semua orang memperhatikan tata cara menyeberang yang benar pak dan menganggap hal ini sepele, tolong dijelaskan secara rinci kira-kira cara menyeberang jalan dengan benar itu seperti apa? Terutama bagi anak usia dini.

Narasumber : Begini, kalau orang berbadan kecil atau anak usia dini, serta tidak memiliki keberanian dalam menyeberang jalan, baiknya untuk tidak menyeberang sendirian, minta ditemani atau minta bantuan orang lain dalam menyeberang jalan. Tidak hanya itu, kita juga harus memperhatikan keadaan sekitar dan memastikan apakah terdapat marka jalan atau *zebra cross*, lampu penyeberang jalan, lampu isyarat lalu lintas atau jembatan penyebrangan. Kalaupun ada, diharapkan untuk menggunakannya dan tidak mengambil jalan pintas dengan menyeberangi jalan tidak pada tempatnya. Selanjutnya, seperti yang sudah saya katakan tadi diprinsip 4T, yaitu melihat/menengok ke arah kanan (arah datangnya kendaraan) lalu ke kiri dan ke kanan lagi untuk memastikan tidak ada kendaraan sebelum bergerak untuk menyeberangi jalan. Kita juga dapat atau perlu memperhitungkan waktu dengan mengira-ngira berapa lama kecepatan mobil yang datang serta insting untuk perhitungkan kecepatan jalan atau lari saat akan menyeberang jalan. Dan memberi isyarat bagi pengendara, umumnya dengan menggunakan tangan agar pengendara segera memperlambat laju kendaraannya.

## 2) Hasil Wawancara dengan Ibu Kepala TK RAM NU 10 BANIN-BANAT Gresik

Pewawancara : Apakah peserta didik di TK RAM NU 10 BANIN-BANAT ini mendapatkan materi mengenai tata cara menyeberangi jalan dengan benar?

Narasumber : Sejauh ini belum ada pembelajaran mengenai tata cara menyeberang jalan dengan benar.

Pewawancara : Lalu, bagaimana dengan pembelajaran tentang rambu-rambu lalu lintas? Seperti fungsi lampu lalu lintas, dsb.

Narasumber : Selama ini untuk pembelajaran mengenai rambu-rambu atau tanda-tanda lalu lintas masih sebatas materi, sedangkan secara praktek belum diajarkan. Dalam hal ini, pembelajaran mengenai hal-hal tsb masuk ke dalam tema kendaraan. Dan tema kendaraan ini masuk ke dalam semester dua, sehingga memang belum diajarkan di semester satu ini.

Pewawancara : Metode pembelajaran seperti apa yang diajarkan di TK RAM NU 10 BANIN-BANAT?

Narasumber : Tergantung, terkadang dalam sehari ada beberapa metode yang diajarkan. Ada cakap-cakap, penugasan, tanya-jawab, dan langsung praktek juga ada, tergantung di sentranya sendiri-sendiri. Misal di sentra bermain peran, maka akan ada lebih banyak permainan atau *socio-drama*. Kalau di sentra balok, maka ada eksplorasi balok, di sentra calistung atau persiapan untuk melatih motorik halusnya seperti di tulis-menulis, mewarnai, membaca dan berhitung. Sehingga ya tergantung dari sentra masing-masing, dan yang pasti setiap hari metode pembelajarannya berbeda.

Pewawancara : Menurut Anda, apakah sebuah metode pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti *game* dan sensor gerak (*Kinect*) dapat menarik minat anak-anak dalam belajar?

Narasumber : Menurut saya, anak-anak pasti tertarik karena merupakan hal baru bagi anak-anak terlebih memakai sensor gerak seperti yang Anda gunakan ini, karena anak-anak sendiri menyukai hal-hal baru.

Pewawancara : Tipe permainan apa sajakah yang mampu menarik minat anak-anak dalam belajar menyeberangi jalan?

Narasumber : Ya secara praktek langsung dengan media mikro atau melalui alat yang yang tidak sebenarnya, hal ini lebih efektif daripada hanya melalui materi.

## LAMPIRAN B Dokumentasi Pengenalan *Game* Penyeberangan Jalan (PeLan)



Keterangan:

Dokumentasi pengenalan *game* Penyeberangan Jalan (PeLan) hal ini dilakukan untuk mencari tahu seberapa besar pengetahuan peserta didik tentang rambu-rambu lalu lintas dan tata cara menyeberangi jalan dengan benar.



## LAMPIRAN D Kuesioner Pengujian

Kuisiener bagi Guru Pengajar

NO.	PERTANYAAN	NILAI
1.	Tampilan game menarik	
2.	Petunjuk game jelas	
3.	Penggunaan suara atau audio sesuai	
4.	Game tersebut sulit dimainkan	
5.	Game tersebut sudah sesuai dengan pembelajaran disekolah	
6.	Game tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak dalam hal menyebrang jalan	
7.	Merasa puas dengan game tersebut	

Kritik dan saran:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Keterangan nilai:  
 1: Sangat tidak setuju  
 2: Tidak setuju  
 3: Netral  
 4: Setuju  
 5: Sangat setuju

(a)

Kuisiener Pengujian Game Penyeberangan Jalan (PeLan)

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bagaimana game yang diajarkan?	☆☆☆☆☆
2	Bagaimana tampilan erti game yang diberikan?	☆☆☆☆☆
3	Seberapa "fun" anda memainkan game Penyeberangan Jalan (PeLan)?	☆☆☆☆☆
4	Bagaimana tingkat kesulitan game?	☆☆☆☆☆

Keterangan:

☆☆	Sangat kurang
☆☆☆	Kurang
☆☆☆☆	Cukup
☆☆☆☆☆	Bagus
☆☆☆☆☆☆	Sangat bagus

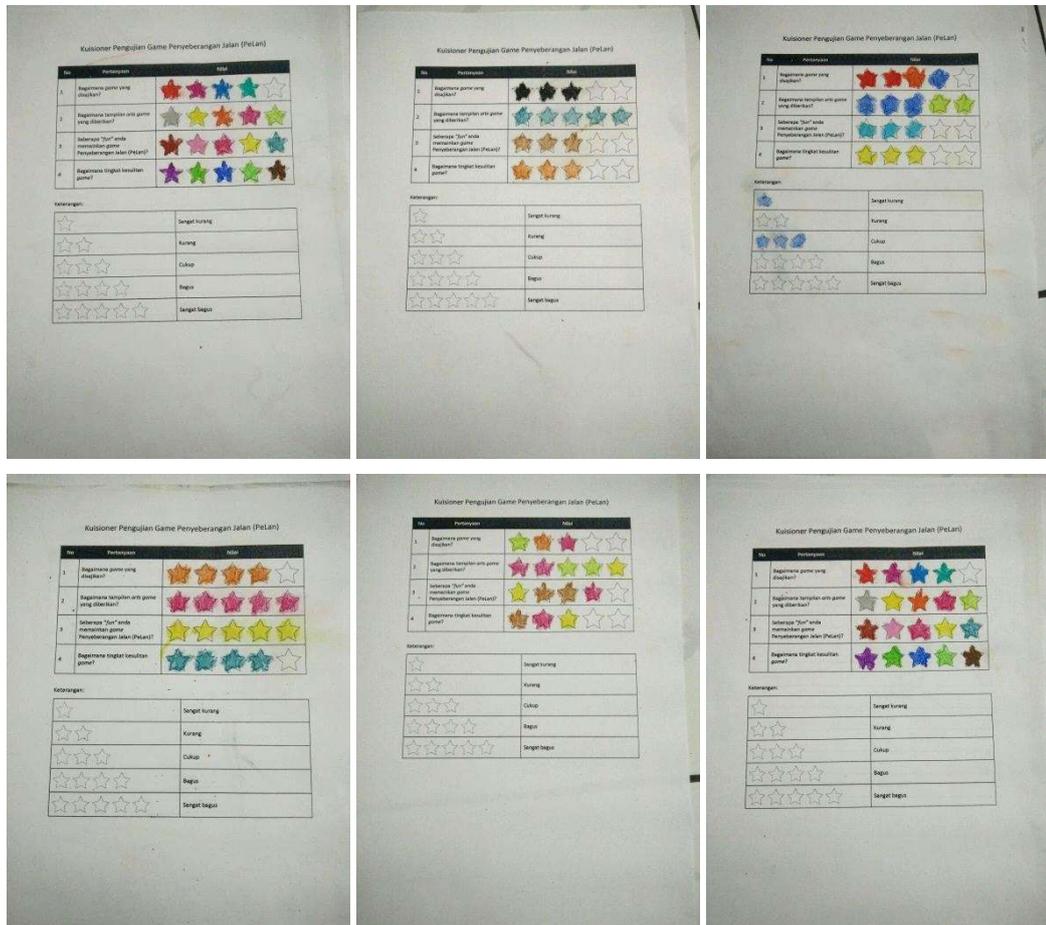
(b)

Keterangan:

Kuisiener pengujian (a) diperuntukkan bagi guru pengajar/pembimbing dan kuisiener pengujian (b) diperuntukkan bagi peserta didik dengan cara mewarnai bintang pada lembaran tersebut.

## LAMPIRAN E Hasil Kuesioner

### 1) Hasil Kuesioner yang Didapatkan dari Peserta Didik



#### Keterangan:

Beberapa hasil kuesioner yang didapatkan dari peserta didik di mana metode yang digunakan untuk memberikan nilai adalah dengan memewarnai bintang yang ada pada kuesioner.

## 2) Hasil Kuesioner yang Didapatkan dari Guru Pengajar

Kuisisioner bagi Guru Pengajar

NO.	PERTANYAAN	NILAI
1.	Tampilan game menarik	✖ ✖ ✖ ✖
2.	Petunjuk game jelas	✖ ✖ ✖ ✖
3.	Penggunaan suara atau audio sesuai	✖ ✖ ✖ ✖
4.	Game tersebut sulit dimainkan	✖ ✖ ✖
5.	Game tersebut sudah sesuai dengan pembelajaran di sekolah	✖ ✖ ✖ ✖
6.	Game tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak dalam hal menyebrangi jalan	✖ ✖ ✖ ✖
7.	Merasa puas dengan game tersebut	✖ ✖ ✖

Kritik dan saran:

Sebenarnya permainan ini bagus untuk anak TK  
karena di TK kita sudah ada pembelajaran lap top.  
Untuk itu kami menginginkan pembelajaran  
video game di tingkat TK.

Keterangan nilai:  
1: Sangat tidak setuju  
2: Tidak setuju  
3: Netral  
4: Setuju  
5: Sangat setuju

Kuisisioner bagi Guru Pengajar

NO.	PERTANYAAN	NILAI
1.	Tampilan game menarik	✖ ✖ ✖ ✖
2.	Petunjuk game jelas	✖ ✖ ✖ ✖
3.	Penggunaan suara atau audio sesuai	✖ ✖ ✖ ✖
4.	Game tersebut sulit dimainkan	✖ ✖ ✖
5.	Game tersebut sudah sesuai dengan pembelajaran di sekolah	✖ ✖ ✖ ✖
6.	Game tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak dalam hal menyebrangi jalan	✖ ✖ ✖ ✖
7.	Merasa puas dengan game tersebut	✖ ✖ ✖ ✖

Kritik dan saran:

permainan ini sudah bagus untuk anak TK  
paul Fami sebagai guru ingin permainan ini  
bisa dikembangkan lagi sebagai pembelajaran  
karena permainan ini menarik.

Keterangan nilai:  
1: Sangat tidak setuju  
2: Tidak setuju  
3: Netral  
4: Setuju  
5: Sangat setuju

### Keterangan:

Hasil kuesioner yang didapatkan dari guru pengajar di mana dalam memberikan nilai, para guru memberikan gambar bintang yang disesuaikan dengan keterangan nilai. Para guru juga memberikan kritik dan saran agar permainan dapat dikembangkan menjadi lebih baik.