

# PERANCANGAN PERMAINAN MENANAM SAYURAN UNTUK ANAK USIA 4 - 6 TAHUN

**Yuliawati Dharmali**

Desain dan Manajemen Produk/Fakultas Industri Kreatif Universitas Surabaya

yuliadotz@gmail.com

## ABSTRAK

Tema tanaman merupakan salah satu tema yang diajarkan pada pendidikan anak usia dini di Taman Kanak Kanak (TK) untuk melatih kecerdasan alam anak. Menanam secara langsung merupakan cara yang paling memberikan pengalaman langsung dalam memberikan pembelajaran tema tanaman. Namun, tidak semua sekolah mengajak siswanya menanam secara langsung. Ada pun, anak yang menanam di rumah atau di tempat wisata. Anak yang menanam secara langsung pun juga tidak selalu terlibat pada setiap prosesnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan metode kualitatif dan kuantitatif untuk merancang permainan menanam sayuran untuk anak usia 4 - 6 tahun. Metode kualitatif dilakukan dengan wawancara pada guru, pakar psikologi anak, pakar tanaman, dan produksi mainan, serta studi aktivitas kegiatan menanam. Metode kuantitatif dengan kuesioner pada pendamping anak, meliputi orang tua dan guru, serta observasi pada produk eksisting. Kedua metode tersebut digunakan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan fitur yang akan diaplikasikan pada produk. Pada akhirnya, didapatkan desain produk permainan menanam sayuran yang dilengkapi dengan *puzzle* yang digunakan sebagai pengukur ketinggian tanaman dan *puzzle* yang digunakan sebagai *reward* setiap kali anak menyelesaikan kegiatan menanamnya. Hasil uji coba produk pun menunjukkan dengan adanya produk anak dapat mengingat dan menyukai kegiatan menanam, sehingga kecerdasan alam dapat semakin berkembang.

**Kata kunci:** *desain produk, permainan, kecerdasan alam, 4 - 6 tahun.*

# VEGETABLE PLANTING GAME DESIGN FOR 4 - 6 YEARS OLD CHILDREN

**Yuliawati Dharmali**

Product Design and Management/Faculty of Creative Industry University of Surabaya  
yuliadotz@gmail.com

## ABSTRACT

**Abstract-**Learning about plant is one of many themes which is taught for children education in kindergarten. It is used for training their natural intelligence. Planting by themselves is the most effective way to give them experience about it. However, not all of the school invites its students to practice it directly. Even some children may plant at home or in the recreation park. Sometimes, they are not directly involved in each process. Based on that problem, the writer does a research by using the qualitative and quantitative methods for designing a planting game for 4 - 6 years old children. Qualitative methods is done by interviewing teacher, child psychiatrist, botanist, and toy factory owner. It is also done by making a activities study about planting activity. Quantitative method is done by giving some questioners fo child's helper. It might be parent or teacher. The writer also does observation study toward existing products. Both of those methods are used for knowing user's need and feature which will be applied for the product. Finally, gets the product design of a vegetable planting game which is completed with two different puzzles. The first puzzle is used for measuring plant's height. The second puzzle is used for rewarding the children when they accomplish their planting activity. The result from the product testing shows that by the presence of the product, the children are able to remember and give a positive response toward planting activity, so that their natural intelligence can be developed.

**Keyword:** *product design, game, natural intelligence, 4 - 6 years old*