

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1 Deskripsi Karya

Hasil observasi di lapangan, ditentukanlah bangunan Menara PDAM Tirtanadi sebagai media pembelajaran dan bermain dalam memperkenalkan *landmark* kota Medan dalam bentuk *puzzle*.



Gambar 4.1 1 Foto di Lokasi Bangunan Menara PDAM Tirtanadi
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

IV.1.1. *Puzzle* Menara PDAM Tirtanadi

Adapun media utama dari Pengenalan Bangunan PDAM Tirtanadi Dalam Bentuk *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif-Motorik Pada Anak beserta dengan kemasannya sebagai berikut.



Gambar 4.1.1 1 **Puzzle Menara PDAM Tirtanadi**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: Kayu jati belanda, lem fox, lidi, benang, cat
Ukuran Miniatur	: 52,5cm
Ukuran Sebenarnya	: 42 Meter
Skala	: 1:80
Format Desain	: <i>Full teknik manual cutting, mozaik, perakitan, String art</i>
Bentuk Desain	: <i>Puzzle</i>
Realisasi	: Manual

Puzzle diatas adalah *puzzle* yang dibuat dengan proses sketsa, teknik manual *cutting*, *mozaik*, perakitan, pengecatan, *string art*, *finishing* dan uji coba serta memiliki kemasan yang menarik untuk membungkus *puzzle* tersebut. Hasil perakitan *puzzle* kemudian diberi warna dengan menggunakan cat sesuai dengan warna asli dari bangunan rumah adat aslinya. Setelah itu dilapisi dengan *clear* agar tampilan lebih mengkilap dan tahap lama, serta menggabungkan teknik *string art* pada bagian tabung Menara PDAM Tirtanadi sebagai pewarnaan dan aksen pada *puzzle* agar produk yang dihasilkan lebih unik dan berbeda dengan produk lain. Material yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* diatas menggunakan media kau jati belanda, lem fox, lidi, cat dan benang.

IV.1.2 Kemasan / Packaging

Berikut adalah dasain *packaging* dari produk *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi yang sudah dibuat.



Gambar 4.1.2 1 **Desain Packaging *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Kemasan *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi menggunakan jenis *Box Koper*. Pada bagian depan terdapat foto dari bentuk bangunan Menara PDAM Tirtanadi

dan *scan* QR sebagai informasi mengenai alamat Menara PDAM Tirtanadi tersebut. Sedangkan dibagian atas diberikan gagan untuk pegangan membawa *packaging box* koper. Kemasan ini dapat dibuka dan memiliki *safety* busa untuk melindungi produk agar tidak terguncang saat dibawa agar produk tetap aman.

IV.1.3 Konfigurasi Warna

Berikut merupakan konfigurasi warna yang digunakan terhadap *packaging Puzzle* Menara PDAM Tirtanadi.



Gambar 4.1.3 1 **Konfigurasi Warna Desain Kemasan**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Adapun warna yang dipakai dalam pembuatan *packaging* yaitu *orange* dan putih, karena untuk menyesuaikan produk *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi yang memiliki ciri warna unik *orange* dan putih.

IV.1.4 Media Pendukung

Selain *Puzzle* Menara PDAM Tirtanadi dan kemasannya, juga akan dibuat media pendukung agar kesan *Puzzle* sebagai media pembelajaran dan bermain dalam memperkenalkan *landmark* kota Medan. Adapun media pendukung yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. *Sticker Packs*

Stiker packs adalah kertas yang dapat menempel. Stiker ini dapat

digunakan untuk ditempel pada benda-benda sekitar. Berikut adalah desain *sticker packs* dengan gambar vektor *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi.



Gambar 4.1.4 1 **Desain Sticker Packs**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: Kertas <i>Sticker</i>
Ukuran	: 5 cm
Format Desain	: <i>Full Color</i>
Bentuk Desain	: Vertikal, <i>circle</i>
Ilustrasi	: Gambar, Teks
Visual Desain	: <i>Adobe Photoshop CC 2020</i>
Realisasi	: Cetak Sticker
Distribusi	: Dijual/ Dibagikan Kepada Wisatawan / Pengunjung Outlet

2. *X Banner*

X Banner digunakan sebagai sarana informasi untuk pengenalan bangunan Menara PDAM Tirtanadi sebagai media pembelajaran dan bermain dalam memperkenalkan *landmark* kota Medan dalam bentuk *puzzle*. Berikut adalah

desain *x banner* dengan menampilkan hasil dari bentuk *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi.



Gambar 4.1.4 2 *X Banner*
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: <i>Albatros</i>
Ukuran	: 60 cm x 160 cm
Format Desain	: <i>Full Color</i>
Bentuk Desain	: Vertikal
Ilustrasi	: Gambar, Teks
Visual Desain	: <i>Adobe Photoshop CC 2020</i>
Realisasi	: Printing
Distribusi	: Pengunjung Outlet

3. Buku Katalog

Buku ini berisi tentang produk-produk *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi dan juga media-media pendukungnya. Berikut merupakan desain dari buku katalog *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi.



Gambar 4.1.4 3 **Buku Katalog**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: Kertas TIK
Ukuran	: 14,8 cm x 21 cm
Format Desain	: <i>Full Color</i>
Bentuk Desain	: Horizontal
Ilustrasi	: Gambar, Teks
Visual Desain	: <i>Adobe Photoshop CC 2020</i>
Realisasi	: Printing
Distribusi	: Dipajang di Outlet Penjual <i>Merchandise</i>

4. Poster

Berikut merupakan desain dari poster perancangan bangunan Menara PDAM Tirtanadi sebagai media pembelajaran dan bermain dalam memperkenalkan *landmark* kota Medan dalam bentuk *puzzle*.

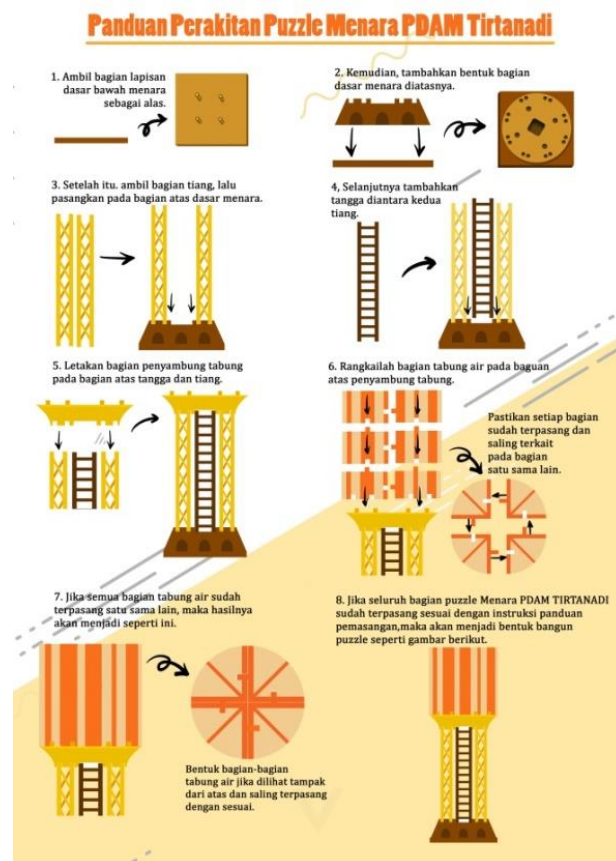


Gambar 4.1.4 4 Poster Perancangan
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: Albatros
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Format Desain	: Full Color
Bentuk Desain	: Vertikal
Ilustrasi	: Gambar, Teks
Visual Desain	: Adobe Photoshop CC 2020
Realisasi	: Printing
Distribusi	: Dipajang di stand Pameran

5. Panduan Permainan *Puzzle*

Berikut merupakan desain dari panduan permainan *puzzle* sebagai media panduan saat menyusun potongan potongan *puzzle* agar membentuk bangunan Menara PDAM Tirtanadi



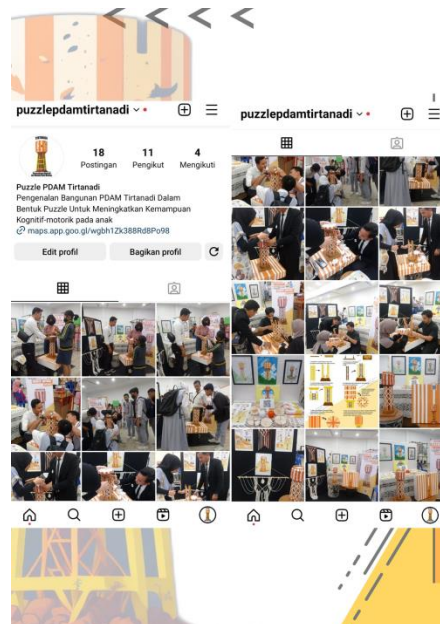
Gambar 4.1.4 5 **Poster Perancangan**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: Albatros
Ukuran	: 59,4 cm x 84,1 cm
Format Desain	: Full Color
Bentuk Desain	: Vertikal
Ilustrasi	: Gambar, Teks
Visual Desain	: Adobe Photoshop CC 2020

Realisasi	: Printing
Distribusi	: Dipajang di stand Pameran

IV.1.5 Konten Sosial Media

Desain konten media sosial yang menarik dan interaktif menjadi elemen yang penting dalam strategi pemasaran dan promosi. Hal tersebut menjadi daya tarik agar orang tidak bosan dan pesan produk tersampaikan ke masyarakat. Desain konten *Instagram* masih mengusing material dan *tone* warna yang sama dengan media pendukung lainnya.



Gambar 4.1.4 6 *Instagram*
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

Media/Bahan	: <i>Feed Instagram</i>
Ukuran	: 1080px x 1080px
Format Desain	: <i>Full Color</i>
Bentuk Desain	: Digital Flayer
Ilustrasi	: Gambar, Teks

Visual Desain : *Adobe Photoshop CC 2020*

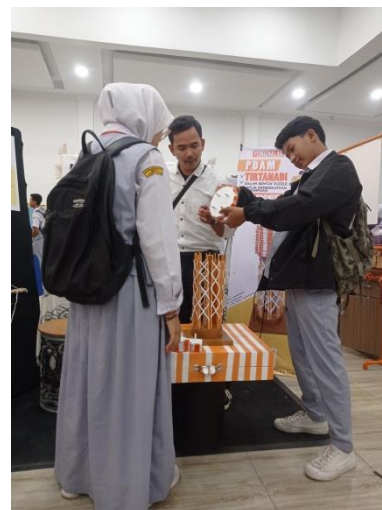
Realisasi : Postingan di Instagram

IV.1.6 Dokumentasi Hasil Karya

Berikut merupakan beberapa dokumentasi hasil pameran karya yang telah penulis lakukan.



Gambar IV.1.6 1 **Hasil pameran karya**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)



Gambar IV.1.6 2 **Dokumentasi responden bermain Puzzle**
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)



Gambar IV.1.6 3 Dokumentasi responden bermain *Puzzle*
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)



Gambar IV.1.6 4 Dokumentasi responden bermain *Puzzle* SD Negeri 060924 Medan
(Sumber: Rizky Prayuda, 2023)

IV.2 Pembahasan

Metode yang dilakukan penulis untuk menganalisis hasil karya perancangan miniatur rumah adat sebagai pengenalan budaya Sumatera Utara ialah dengan menggunakan kuesioner. Adapun jumlah responden yang telah mengisi kuesioner adalah sebagaiberikut :

Tabel IV.2 1 Data Responden

No	Nama Lengkap	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Alamat (domisili)
1.	Baby Misel	9	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
2.	Diki	26	Karyawan Swasta	Medan
3.	Alfa saleh	33	Karyawan Swasta	Jln paku gg famili no 27b, marelان
4.	Ina liswenty	27	Dosen	Mabar
5.	Dinda Khairunisa	6	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
6.	Arjunadwi Alqah Pakpahan	8	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
7.	Bayu Patra Hamdalla	21	Mahasiswa	Lubuk Pakam
8.	Juli atika	29	Dosen	Jalan suasa tengah psr 4 mbr hilir
9.	Azra Sisil Rifana	10	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
10.	Saslika Febriyanti	20	Mahasiswa	Saentis
11.	Aldo Revando	21	Mahasiswa	jl psr3b mabar hilir, medan
12.	Nurul sakinah	7	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
13.	Khori Widyastuti	21	Mahasiswa	Medan
14.	Daffa Fadillah	21	Mahasiswa	Medan—Helvetia
15.	Hafiz Khiril Sabit	7	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
16.	Queen Faiqatuzzihni Lubis	8	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
17.	Cipta sugesti	20	Mahasiswa	Medan
18.	Yollanda Putri	10	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
19.	Rindi Novilia Yolanda	19	Mahasiswa	Belawan
20.	Mhd. Nur Rafli Rafli Ramadhan Lubis	22	Mahasiswa	Mabar
21.	Nabila Hasna Amira	12	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
22.	Fachrurrozi Saputra	21	Mahasiswa	Medan

No	Nama Lengkap	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Alamat (domisili)
23.	Daren	21	Mahasiswa	Belawan
24.	Audi asri	21	Mahasiswa	Jl. Gaharu gg. Sekolah
25.	Nurhazizah	10	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
26.	Rahmayani	21	Mahasiswa	Percut
27.	Dinda Ariska P	21	Mahasiswa	Medan Timur
28.	Arka Adrian	9	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
29.	Lutfiyah Annisa	21	Mahasiswa	Jl. Palnglima denai medan amplas
30.	Alya Zahra	21	Mahasiswa	Medan
31.	Alfin syahputra	8	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
32.	Fitri Awliya Ritonga	21	Mahasiswa	Komplek BTN blok av/10
33.	Fikri Al Habsy	11	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
34.	Zaqiyah Husnah Bangun	22	Mahasiswa	Medan Helvetia
35.	Aisyah Mungri	9	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
36.	Dila astasia	26	Karyawan Swasta	Medan
37.	Rahmadani Siregar	27	Karyawan Swasta	Medan
38.	Aisyah Putri	7	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
39.	Fazura	21	Karyawan Swasta	Brayan
40.	Afifah Rafanda Pulungan	8	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
41.	Siti Andini	21	Mahasiswa	Landen
42.	Ubai Mikal Sastu	9	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
43.	Ruhi Annyza Khanum Haris	19	Mahasiswa	Jl perjuangan Medan Sunggal
44.	Dimas Fernando Lumbantobing	11	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
45.	Arvia Mentari	24	Mahasiswa	Jl jamin Ginting

No	Nama Lengkap	Usia (Tahun)	Pekerjaan	Alamat (domisili)
46.	Zita Belva Abiaska	10	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
47.	Muhammad Misk Al-Fajr	11	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
48.	Syela	23	Karyawan Swasta	Medan
49.	Fika	20	Mahasiswa	Gaharu
50.	Luthfi	16	Pelajar	tembung pasar 11
51.	Dimas x syaban	17	Pelajar	Tembung
52.	Ayu lestari tarigan	16	Pelajar	Sei rotan Percut sei tuan
53.	Rizky Nanda Ramadhani Lubis	16	Pelajar	medan, pasar 12 no 15
54.	Ais	16	Pelajar	Medan
55.	Selvy	16	Pelajar	Medan
56.	Safitri	12	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
57.	sarah galuh	20	Mahasiswa	Medan
58.	Fajriah Ramadani Nst	12	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
59.	Meisita Purba	20	Mahasiswa	Jl. Irigasi v
60.	Desa Hikmawan	12	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
61.	Mahfuza Azzahra	19	Mahasiswa	Jl. M. Basir Gg. Pahar Kec. Medan Marelan
62.	Akifa Nayla	6	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
63.	Dinda Ardianty	20	Mahasiswa	Sei mencirim
64.	Fikri Pratama	9	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
65.	Desvira Tanisya	6	Pelajar	SD Negeri 060924 Medan
TOTAL				65 Orang

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 65 orang yang telah ikut berpartisipasi dalam mengisi kuesioner. Responden berasal dari berbagai wilayah yang ada di Indonesia dan juga dari berbagai kalangan usia dan pekerjaan.

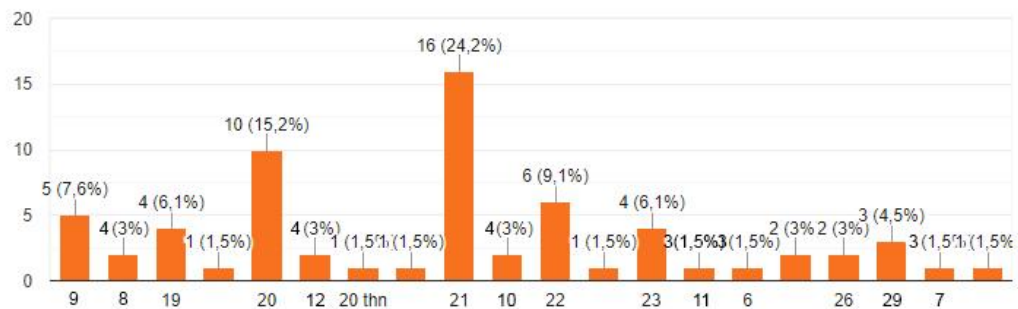


Diagram IV.2 1 **Persentase Responden Berdasarkan Usia**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan usia, rentang usia yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini adalah 6 - 33 Tahun. Adapun usia 21 Tahun berjumlah 16 orang (24,6%), usia 20 Tahun yaitu berjumlah 10 orang (15,4%), usia 22 tahun berjumlah 6 orang (9,2%), usia 9 tahun berjumlah 5 orang (7,7%), usia 19 tahun dan usia 23 tahun masing-masing berjumlah 4 orang (6,2%), usia 8 tahun, 10 tahun, 12 tahun berjumlah 4 orang (3%), 6 tahun, 7 tahun, 11 tahun berjumlah 3 orang (1,5%).

Pekerjaan

65 jawaban

[Salin](#)

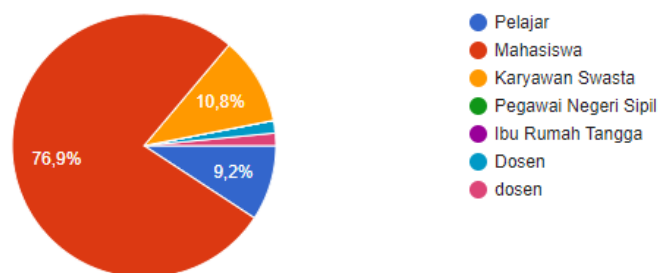


Diagram IV.2 2 **Persentase Responden Berdasarkan Pekerjaan/Profesi**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan pekerjaan, Didominasi oleh Mahasiswa/i yaitu berjumlah 50 orang (76,9%), lalu diikuti oleh karyawan swasta berjumlah 8 orang (10.8%), serta dosen berjumlah 7 orang (9,2%).

Setelah itu, responden memberikan pendapat mengenai tujuan dari skripsi karya ini. Adapun persentasenya adalah sebagai berikut :

1. Pertanyaan 1 - Saya mengetahui tentang bangunan Menara PDAM Tirtanadi?

65 jawaban

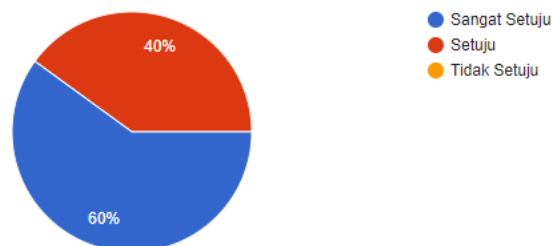


Diagram IV.2 3 **Diagram Responden yang mengetahui Menara PDAM Tirtanadi**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 responden 60% berjumlah 39 orang responden sangat setuju mengetahui Menara PDAM Tirtanadi. Sedangkan 40% berjumlah 26 orang responden mengatakan setuju untuk mengetahui Menara PDAM Tirtanadi.

2. Pertanyaan 2 - Bangunan Menara PDAM Tirtanadi merupakan salah satu ikon di Kota Medan

65 jawaban

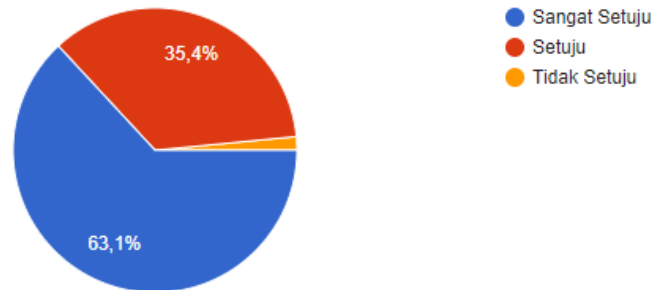


Diagram IV.2 4 **Diagram Responden mengenal bangunan Menara PDAM Tirtanadi salah satu ikon di kota Medan**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 responden 63,1% berjumlah 41 orang responden diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa Menara PDAM Tirtanadi menjadi salah satu ikon kota Medan. Sedangkan 35,4% berjumlah 23 orang responden mengatakan setuju dan 1,5% berjumlah 1 orang responden mengatakan tidak setuju bahwa Menara PDAM Tirtanadi menjadi salah satu ikon kota Medan.

3. Pertanyaan 3 - Bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi *landmark* yang memiliki sejarah di Kota Medan.

65 jawaban

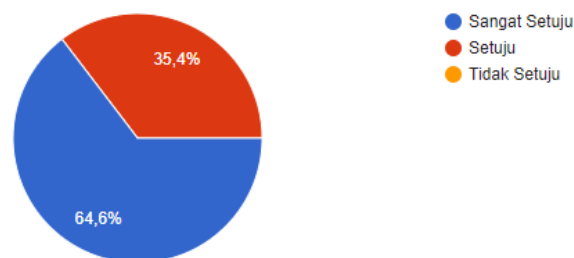


Diagram IV.2 5 **Diagram Responden mengenal bangunan menara PDAM Tirtanadi**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 responden 42 orang responden (64,6%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa menara PDAM Tirtanadi

menjadi *landmark* yang memiliki sejarah. Sedangkan 23 orang (35,4%) mengatakan setuju bahwa menara PDAM Tirtanadi menjadi *landmark* yang memiliki sejarah.

4. Pertanyaan 4 – Salah satu *landmark* dari bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat dibuat berbentuk *puzzle*

65 jawaban

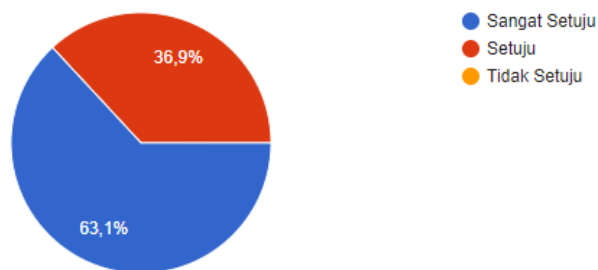


Diagram IV.2 6 **Diagram Responden memilih *landmark* Kota Medan dibuat dalam bentuk *puzzle***

(Sumber : Google Form - Alhafizul Chair, 2022)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 41 orang (63,1%) diantaranya mengatakan bahwa sangat setuju *landmark* kota Medan dibuat dalam bentuk *puzzle*, 24 orang (36,9%) mengatakan setuju bahwa *landmark* kota Medan dibuat dalam bentuk *puzzle*.

5. Pertanyaan 5 – *Puzzle* berbentuk bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi *merchandise* yang memperkenalkan Kota Medan.

65 jawaban

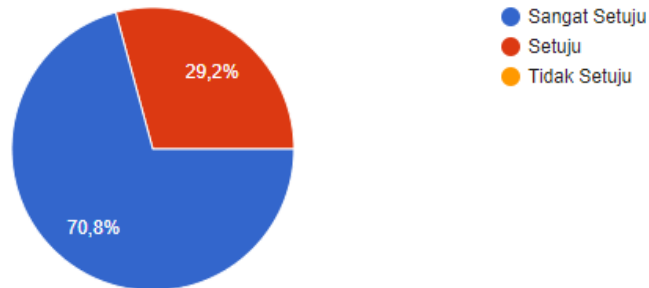


Diagram IV.2 7 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* dapat menjadi *merchandise* kota Medan**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 46 orang (70,8%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* dapat menjadi *merchandise* kota Medan, 19 orang (29,2%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* dapat menjadi *merchandise* kota Medan.

6. Pertanyaan 6 – Media *puzzle* dapat membantu anak berlatih mengenal bentuk, warna dan gambar yang di mainkan

65 jawaban

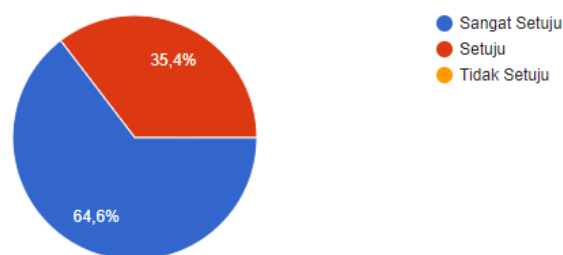


Diagram IV.2 8 **Diagram Responden Terhadap media *puzzle* dapat mengenal bentuk, warna, dan gambar pada anak**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 42 orang (64,6%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa media *puzzle* dapat mengenalkan bentuk, warna dan gambar pada anak, 23 orang (35,4%) mengatakan setuju bahwa

media *puzzle* dapat mengenaakan bentuk,warna dan gambar pada anak,

7. Pertanyaan 7 – *Puzzle* bentuk Menara PDAM Tirtanadi tidak hanya dapat dijadikan media bermain tetapi juga menjadi media belajar bagi anak

65 jawaban

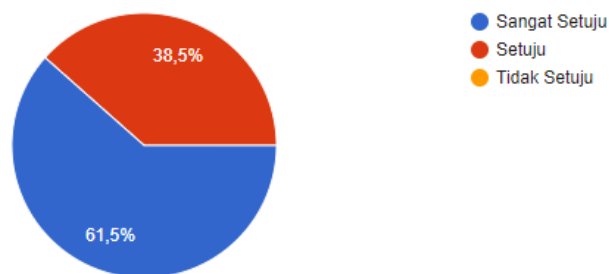


Diagram IV.2 9 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* tidak hanya untuk media bermain tetapi dapt juga menjadi media belajar bagi anak**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 40 orang (61,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* tidak hanya untuk media bermain tetapi juga menjadi media belajar bagi anak, 25 orang (38,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* tidak hanya untuk media bermain tetapi juga menjadi media belajar bagi anak.

8. Pertanyaan 8 – *Puzzle* berbentuk Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi media untuk memperkenalkan tentang bangunan bersejarah yang ada di Kota Medan kepada anak

65 jawaban

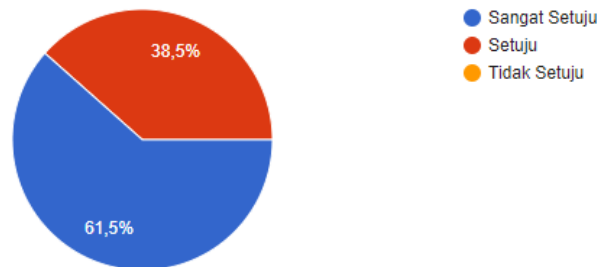


Diagram IV.2 10 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* menjadi media memperkenalkan bangunan bersejarah kepada anak**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 40 orang (61,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* menjadi media memperkenalkan bangunan bersejarah kepada anak, 25 orang (38,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* menjadi media memperkenalkan bangunan bersejarah kepada anak.

9. Pertanyaan 9 - *Puzzle* bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi media bermain yang di sukai anak-anak

65 jawaban

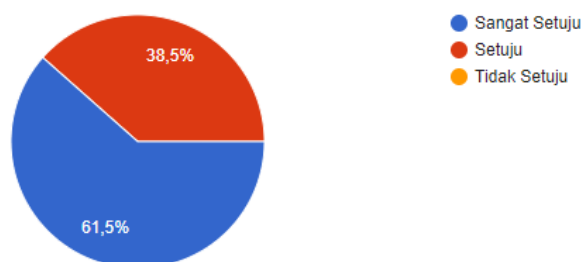


Diagram IV.2 11 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* sebagai media bermain yang disukai anak**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 40 orang (61,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* sebagai media bermain yang disukai anak, 25 orang (38,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* sebagai media

bermain yang disukai anak.

10. Pertanyaan 10 - Selain menjadi media bermain, *puzzle* bangunan Menara PDAM Tirtanadi juga dapat dijadikan media edukasi dan belajar untuk anak berpikir kreatif

65 jawaban

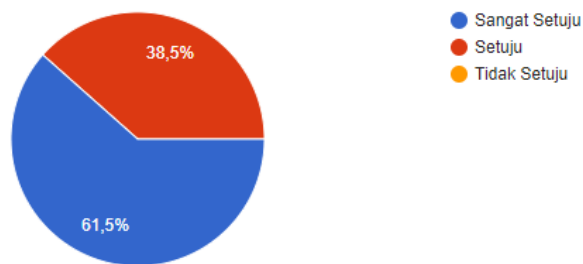


Diagram IV.2 12 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* dapat dijadikan media edukasi dan belajar untuk anak berfikir kreatif**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 40 orang (61,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* dapat dijadikan media edukasi dan belajar untuk anak berfikir kreatif, 25 orang (38,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* dapat dijadikan media edukasi dan belajar untuk anak berfikir kreatif.

11. Pertanyaan 11 - Dengan menggunakan media *puzzle* berbentuk bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat meningkatkan kemampuan kognitif motorik pada anak

65 jawaban

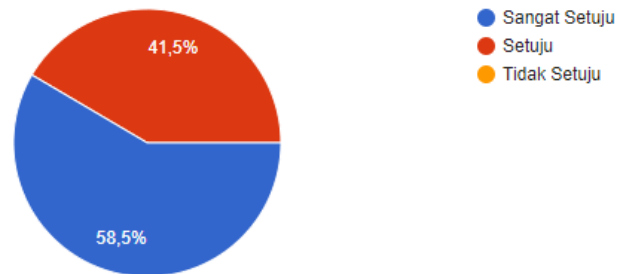


Diagram IV.2 13 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* dapat meningkatkan kognitif-motorik pada anak**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 38 orang (58,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kognitif-motorik pada anak, 27 orang (41,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kognitif-motorik pada anak.

12. Pertanyaan 12 - Salah satu kemampuan kognitif motorik yang dihasilkan anak ketika bermain *puzzle* berbentuk Menara PDAM Tirnandi adalah dapat membedakan bentuk, warna dan dapat menyusun kerangka *puzzle* menjadi utuh

65 jawaban

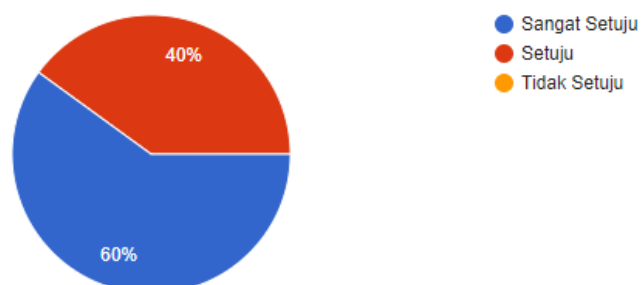


Diagram IV.2 14 **Diagram Responden Terhadap kognitif-motorik yang dihasilkan anak dalam bermain *puzzle* dapat membedakan bentuk, gambar, dan warna**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 39 orang (60%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa kognitif-motorik yang dihasilkan anak dalam bermain *puzzle* dapat membedakan bentuk, gambar, dan warna, 26 orang (40%) mengatakan setuju bahwa kognitif-motorik yang dihasilkan anak dalam bermain *puzzle* dapat membedakan bentuk, gambar, dan warna.

13. Pertanyaan 13 - *Puzzle* bangunan Menara PDAM Tirtanadi dapat meningkatkan kreatifitas anak

65 jawaban

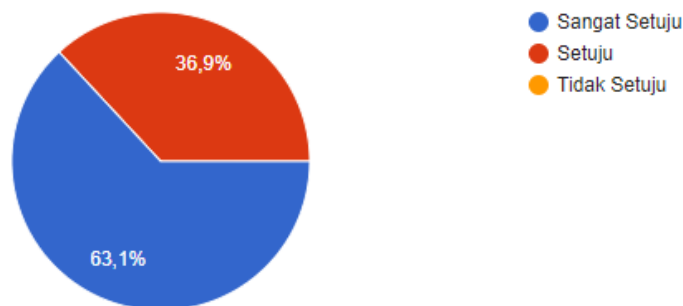


Diagram IV.2 15 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas anak**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 41 orang (63,1%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas anak, 24 orang (36,9%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* dapat meningkatkan kreatifitas anak.

14. Pertanyaan 14 - Kemampuan berpikir anak akan terbentuk dengan memahami cara menyusun *puzzle* Menara PDAM Tirtanadi

65 jawaban

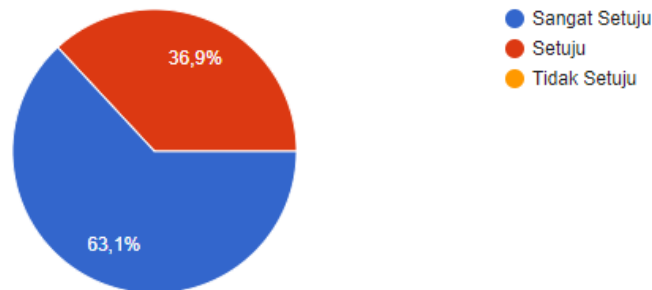


Diagram IV.2 16 **Diagram Responden Terhadap kemampuan berfikir anak akan terbentuk dengan memahami cara menyusun *puzzle***
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 41 orang (63,1%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa kemampuan berfikir anak akan terbentuk dengan memahami cara menyusun *puzzle*, 24 orang (36,9%) mengatakan setuju bahwa kemampuan berfikir anak akan terbentuk dengan memahami cara menyusun *puzzle*.

15. Pertanyaan 15 - *Puzzle* berbentuk Menara PDAM Tirtanadi dapat menjadi media bermain dan belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan koginitif motorik pada anak.

65 jawaban

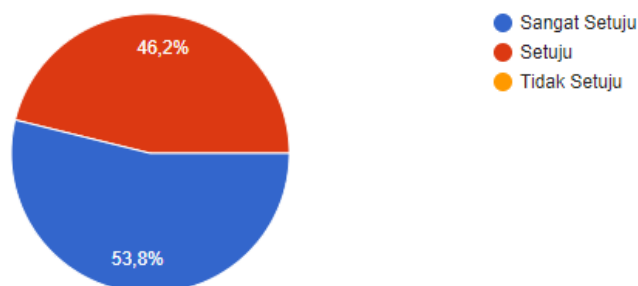


Diagram IV.2 17 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* menjadi mdia belajar dan bermain yang efektif untuk anak**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 35 orang (53,8%)

diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* menjadi media belajar dan bermain yang efektif untuk anak, 30 orang (46,2%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* menjadi media belajar dan bermain yang efektif untuk anak.

16. Pertanyaan 15 - Media *puzzle* berbentuk menara PDAM Tirtanadi menjadi permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif motorik pada anak

65 jawaban

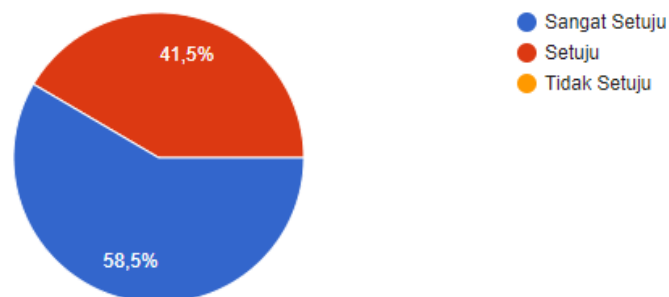


Diagram IV.2 18 **Diagram Responden Terhadap *puzzle* menjadi permainan edukasi untuk anak**

(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan diagram diatas, dari 65 orang responden 38 orang (58,5%) diantaranya mengatakan sangat setuju bahwa *puzzle* menjadi permainan edukasi dalam meningkatkan kognitif-motorik pada anak, 27 orang (41,5%) mengatakan setuju bahwa *puzzle* menjadi permainan edukasi dalam meningkatkan kognitif-motorik pada anak.

17. Pertanyaan 17 - Mohon berikan kritik dan saran Anda, agar skripsi karya mengenai **"PRNGENALAN BANGUNAN PDAM TIRTANADI DALAM BENTUK PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF-MOTORIK PADA ANAK"** ini menjadi lebih baik lagi!

Kritik dan Saran

65 jawaban

Kereeen dan memotivasi
Desain puzzle sudah keren
Sangat menarik
Media puzzle yang dibuat sangat menarik karena berkaitan dengan motorik anak anak
untuk selanjutnya bisa dikembangkan lagi.
Baik
Bagus, menarik
Cukup Baik
Overall baguss

Diagram IV.2 19 **Diagram Responden Terhadap kritik dan saran *puzzle* PDAM Tirtanadi**
(Sumber : Google Form – Rizky Prayuda, 2023)

Berdasarkan hasil kritik dan saran terhadap pengenalan bangunan PDAM Tirtanadi dalam bentuk *puzzle* untuk meningkatkan kognitif-motorik pada anak responden mengatakan hasilnya sudah cukup baik dan ada juga kritik dan saran yang bersifat membangun agar kedepannya dapat dibuat lebih dikembangkan lagi.