

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Tampilan cd permainan *harvest moon*

Contoh tampilan di dalam Harvest Moon



**Gambar 1** Bagian dalam rumah tokoh utama



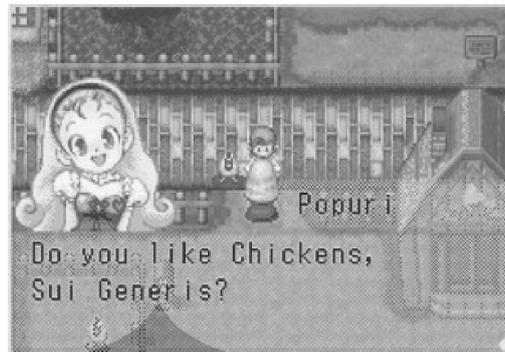
**Gambar 2** Di pusat kota

Contoh tampilan saat bersosialisasi dengan penduduk lain



**Gambar 3** Perkenalan kota oleh walikota

(lanjutan)

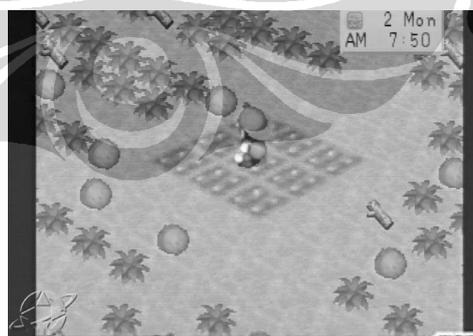


**Gambar 4** Perkenalan dengan anak pemilik peternakan ayam



**Gambar 5** Penduduk kota lain merasa terganggu oleh kita

Contoh tampilan saat sedang mengurus ladang



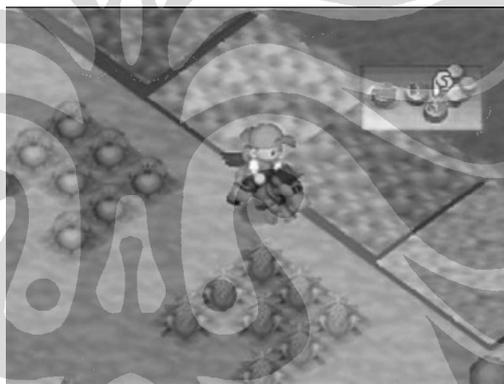
**Gambar 6** Saat setelah menebar benih tanaman

(lanjutan)



**Gambar 7** Saat tanaman (jagung) siap dipanen

Contoh tampilan saat berinteraksi dengan ternak



**Gambar 8** Menunggangi kuda berkeliling ladang



**Gambar 9** Menghampiri sapi untuk pemerah susunya

Pedoman pertanyaan untuk pustakawan:

- 1) Bagaimana sejarah perpustakaan SD Charitas?
- 2) Koleksi apa saja yang dimiliki oleh perpustakaan SD Charitas?
- 3) Bagaimana pemilihannya?
- 4) Siapa yang memilih?
- 5) Bagaimana pendapat tentang cd permainan?
- 6) Bagaimana pendapat tentang “Harvest Moon”?
- 7) Adakah kendala pada cd permainan?
- 8) Setujukah jika cd permainan dijadikan koleksi?

Pedoman pertanyaan untuk siswa:

- 1) Bagaimana pendapat tentang perpustakaan SD Charitas?
- 2) Bagaimana pendapat tentang koleksinya?
- 3) Apakah mengenal cd permainan?
- 4) Pernahkah memainkan cd permainan?
- 5) Apa yang didapat dari memainkan cd permainan?
- 6) Pernahkah memainkan “Harvest Moon”?
- 7) Bagaimana tanggapannya terhadap cd permainan?
- 8) Setujukah jika cd permainan dijadikan koleksi perpustakaan?

Wawancara dengan siswa :

wawancara dalam fokus grup.

1) Bagaimana pendapat Informan mengenai koleksi perpustakaan yang ada?

• Informan A :

*“Koleksi perpustakaan yang sekarang kurang bagus deh, kebanyakan koleksinya udah lama, jarang yang baru. Terutama koleksi fiksinya, dari dulu jarang yang baru. Kalo pun ada yang baru model ensiklopedi doang.”*

• Informan Ri:

*“Koleksi fiksinya kurang baru, adanya yang itu-itu aja. Yang baru kebanyakan kamus sama ensiklopedinya.”*

• Informan Re:

*“Kayaknya harus diperbanyak koleksi fiksinya deh, jadi isinya ga Cuma buku pelajaran doang. Abis koleksi buku pelajaran kaya kamus dan ensiklopedinya uda banyak, tapi koleksi fiksinya Cuma sedikit dan ga nambah yang baru-baru.”*

• Informan S:

*“Udah cukup bagus kok, banyak ensiklopedinya. Kamus-kamus juga ada, jadi kalo ada pelajaran yang ga mengerti di kelas bisa nyari di perpustakaan sama temen-temen.”*

2) Sudah berapa lama Informan Mengenal CD Permainan, CD Permainan apa yang pernah dimainkan, apa yang didapat?

• Informan A:

*“Kalo CD Permainan kenal dari kelas 1 SD soalnya sering ngeliat kalo kakak lagi main playstation (sebuah konsol permainan yang diciptakan oleh SONY). Tapi jarang boleh main sama mama karena mama bilang ga mendidik. Padahal CD Permainan bagus kok, aku*

mulai belajar bahasa inggris dari situ, karena kosa katanya banyak dan lebih mudah dihafalannya.

Yang pertama dimainin waktu itu "Zoo Tycoon". Main itu soalnya aku suka binatang, jadi bisa belajar nama-nama binatang dalam bahasa inggris sama bahasa latin juga, asalnya dari negara mana, habitatnya di mana, makanannya apa. Bisa tau apa aja yang dilakuin sama petugas di kebun binatang buat ngerawat binatang, gimana ngasih makannya, gimana kalo binatangnya lagi sakit."

- Informan Ri:

"CD Permainan udah kenal dari kelas 3 SD. Waktu itu diajak main sama kakak. Dari CD Permainan banyak pengetahuan baru juga yang bisa didapat, terutama bahasa inggris karena kebanyakan CD Permainan yang ada pakenya bahasa inggris.

Waktu itu mainnya "Lemon Tycoon", main itu seru aja, bisa tau gimana caranya biar jualannya laku, cari tau apa pengaruh iklan, tapi pengetahuan lain juga banyak kaya matematika, ips, jadi kalo di sekolah kadang aku ngitungnya lebih cepet dari temen-temen karena udah terbiasa."

- Informan Re:

"CD permainan udah tau dari kelas 1, tapi baru pernah main waktu kelas 4. waktu itu lagi ke rumah temen trus diajak main Playstation. Maen CD Permainan seru, bisa refreshing sekaligus belajar. Refreshingnya karena tampilannya bagus, menarik. Belajarnya waktu itu bisa tau nama-nama pemain bola, cara jual beli dan transaksi. Oiya, juga jadi bisa bahasa inggris.

Waktu itu mainnya "winning eleven". Milih main itu soalnya suka sama sepak bola. Dari situ bisa tau nama pemain bola terkenal, ngerti bahasa inggris sama jepang sedikit-sedikit."

- Informan S:

"CD Permainan tau dari kelas 1 SD, soalnya di rumah kakak sering main permainan komputer. Tapi dulu aku ga boleh main, katanya masih anak-anak. Baru boleh main begitu kelas 4.

*Waktu itu main game “age of empire”. Dari main itu bisa tau susunan pemerintahan, negara, sama kerajaan, trus bisa belajar bahasa inggris juga. Selain itu juga bisa tau nama-nama negara sama suku yang ada di dunia, jadi kalo di sekolah denger dan ditanya aku udah tau dibanding temen-temen yang lain.”*

3) Apakah suka dengan CD Permainan, sebelum ini pernah memainkan CD Permainan “Harvest Moon”, bagaimana tanggapannya tentang game tersebut?

• Informan A:

*“Iyah suka, soalnya ceritanya pasti seru-seru udah gitau gambarnya bagus jadinya ga ngebosenin, trus bisa dapet pengetahuan baru juga. Kalo Harvest Moon pernah main, yang ceritanya jadi petani kan?*

*Dulu main di Playstation. Harvest Moon bagus kok, nyeritain kehidupan di desa, trus bisa punya ladang, bisa melihara ternak, jadi bisa tau gimana caranya berternak sama punya ladang. Udah gitu seri barunya banyak jadi ga ngebosenin karena banyak cerita barunya juga.”*

• Informan Ri:

*“Suka dong, kan seru. Jenisnya ada macem-macem ada yang balapan, bola, ada yang RPG (game yang menyajikan cerita petualangan), macem-macem deh.*

*Harvest Moon pernah main, bagus kok, gambarnya bagus. Ceritanya juga bagus, jadi bisa tau caranya melihara binatang, soalnya kalo melihara binatang beneran ga boleh sama mama.”*

• Informan Re:

*“Aku suka main CD Permainan, soalnya pasti bagus cerita sama gambarnya. Udah gitu bisa refreasing sekalian belajar, karena gambarnya bagus jadi ga bosan ngeliatnya.*

*Harvest Moon pernah main, waktu itu nyoba di rumah temen. Kalo harvest moon ceritanya bagus tapi gambarnya ga terlalu bagus. Tapi tetep menarik untuk dimainkan, soalnya bisa keliling desa ngobrol*

*sama banyak orang, nanem sayuran di ladang trus kalo kerjanya kebanyakan orangnya jadi biru karena kecapean. Jadi ngerti kalo kita harus baik sama tetangga dan orang lain biar mereka baik sama kita juga.”*

- Informan S:

*“Aku suka tapi jarang mainnya, soalnya yang banyak mainin kakakku, katanya aku disuruh main boneka aja. Harvest Moon belum pernah main tapi sering ngeliat abangku mainin, yang kitanya jadi anak kota yang dapet warisan ladang kan? Waktu aku liat sih bagus, gambarnya lucu, ceritanya juga menarik, bisa melihara ternak, anjing, kuda, jadi pengen main. Bagus kok jadi tau banyak hal kaya gimana kalo ada tetangga yang marah ke kita, gimana melihara binatang sama gimana ngurusin ladang.”*

4) Apakah setuju jika dikatakan CD Permainan tidak mendidik?

- Informan A:

*“Wah, jelas ga setuju dong. Buktinya banyak kok CD Permainan yang mendidik, kayak Harvest Moon ini juga mendidik, terus yang Tycoon-Tycoon itu juga mendidik. Apalagi dikemasnya menarik, gambarnya bagus, ceritanya bagus. Aku sendiri juga dapet banyak pengetahuan baru dari main CD Permainan yang belum tentu dapet dari sekolahan kayak bahasa latin hewan-hewan, habitatnya, makanannya. Oiya yang pasti bahasa inggris jadi tambah jago.”*

- Informan Ri:

*“Ga setuju, gimana dibilang ga mendidik? Buktinya aku kalo ngitung di sekolah jadi lebih cepet dari temen-temen karena terbiasa ngitung waktu maen CD Permainan. Udah gitu banyak juga CD Permainan yang ngasih pengetahuan lain, kayak sejarah, ipa, ips. Kayak Harvest Moon ini juga mendidik kan. Banyak ngasih contoh yang baik ke orang yang mainin kayak harus baik sama tetangga, sayang sama hewan, dan harus serius ngerawat tanaman biar tumbuhnya subur.”*

- Informan Re:

*“Ga setuju lah, CD Permainan banyak ngasih pengetahuan kok. Mungkin yang ngomong kalo CD Permainan ga mendidik itu ga pernah mainin dan cuma ngeliat bahwa itu berisik dan cuma menganggap sekedar mainan doang, jadinya dia bilangnye ga mendidik atau juga orang tua yang menganggap bahwa kalo anaknya main CD Permainan jadi ga belajar, makanya dia bilang ga mendidik.”*

- Informan S:

*“Aku ga setuju, kan banyak CD Permainan yang ada pengetahuannya. Uda gitu sekarang udah ada juga CD Permainan yang edutainment yang banyak di jual di toko buku.”*

5) Setujukah Jika CD Permainan seperti *Harvest Moon* dijadikan sebagai koleksi perpustakaan SD Charitas?

- Informan A:

*“Setuju banget, jadi koleksinya ga cuma buku pelajaran doang tapi juga ada koleksi lain yang bisa menghibur sekaligus mendidik.”*

- Informan Ri:

*“Setuju banget, jadi kalo ke perpustakaan ga bosan lagi, abis sekarang yang banyak Cuma kamus sama ensiklopedi doang, kalo CD Permainan jadi koleksi jadi ada koleksi yang menghibur lagi selain komik sama novel.”*

- Informan Re:

*“Jelas setuju, kan CD Permainan kaya gitu udah bukti juga bisa ngasih pengetahuan ke yang make, jadi layak jadi koleksi juga dong. Tapi jangan Cuma Harvest Moon doang, kalo bisa CD Permainan yang lain juga dijadiin koleksi.”*

- Informan S:

*“Boleh juga, setuju aja si, tapi ga boleh sembarang CD Permainan yah, harus dilihat cocok ga jadi koleksi perpustakaan. Jadi kalo abis bosan belajar di kelas bisa ke perpustakaan buat refresing sekaligus dapet pengetahuan baru”*

Wawancara dengan pustakawan:

1) Bagaimana sejarah SD Charitas?

*“SD Charitas didirikan bersamaan dengan berdirinya TK Charitas yaitu pada sekitar pertengahan tahun 1979. sekolah ini didirikan dan diasuh oleh para suster-suster Fransiskanes dan dibantu oleh para staf pendidikan lainnya seperti para guru sekolah lain dan warga paroki. Sekolah ini memulai kegiatan belajar mengajar pada bulan Juli tahun ajaran 1979/1980.”*

2) Apakah semenjak awal SD Charitaas berlokasi di tempat yang sekarang? ( Jl. Swakarya C 13A, Pondok Labu, Cilandak, Jakarta Selatan)

*“Tidak. Semenjak tahun 1979 sampai dengan pertengahan tahun 1983, lokasi kegiatan belajar tidak tetap alias berpindah-pindah kalau tidak salah dua kali. Baru pada sekitar bulan Agustus tahun 1983 menempati lokasi yang sekarang.”*

3) Apakah dari awal SD Charitas telah memiliki perpustakaan?

*“Tidak. SD Charitas baru memiliki perpustakaan ketika sudah menempati lokasi yang sekarang ini. Tetapi pada awalnya perpustakaan masih sangat kecil dan apa adanya karena saat itu masih difokuskan untuk pembangunan sekolah dan peningkatan pengajar.”*

4) Sejak kapan anda menjadi pustakawan SD Charitas?

*“Saya menjadi pustakawan di sini sekitar tahun 1990. awalnya saya mengajar di SMA Charitas dan pada tahun itu saya pindah ke sini dan menjadi pustakawan.”*

5) Koleksi apa saja yang dimiliki perpustakaan SD Charitas?

*“Koleksi yang ada di sini antara lain buku teks pelajaran bagi anak-anak kelas satu sampai kelas enam tetapi sudah tidak sesuai dengan*

*kurikulum sekarang. Ada juga buku cerita, komik, majalah anak-anak, buku cerita rakyat, majalah ilmu pengetahuan, buku-buku kumpulan soal, buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Ada juga video tarian daerah dan film anak, kumpulan musik.”*

- 6) Apakah sudah pernah mengajukan penambahan jenis koleksi lain selain yang sudah dimiliki dan apa tanggapannya?

*“Sudah pernah. Sebelumnya saya pernah mengajukan kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan pihak yayasan untuk menambahkan jenis koleksi lain seperti film yang mendidik dan permainan yang mendidik macam ini.*

*Pihak sekolah dan pihak yayasan menganggap usulan saya itu adalah usulan yang menarik, tetapi sampai saat ini belum ada keputusan dan tindakan dari pihak sekolah dan pihak yayasan. Itu karena usulan tersebut baru saya ajukan saat laporan tahunan kemarin dan baru masuk dalam rapat tahunan. Mungkin nantinya hasil penelitian ini bisa menjadi acuan untuk menunjukkan bahwa CD Permainan juga bisa menjadi koleksi.”*

- 7) Bagaimana pendapat mengenai CD Permainan “Harvest Moon”?

*“Saya lihat CD Permainan semacam ini sangat inovatif sebagai sumber belajar bagi para siswa. Selain itu juga sangat menarik dari segi cerita karena menunjukkan hal yang sudah tidak asing dalam kehidupan anak-anak (seperti bercocok tanam, memelihara hewan, dan hidup bertetangga). CD Permainan seperti itu selain menghibur bagi anak-anak juga mendidik bagi mereka, terlihat dari cerita di dalamnya dimana tokoh utama harus hidup rukun dengan tetangga, sayang dengan hewan dan bekerja dengan giat. Tapi penggunaan tombolnya agak susah karena terlalu banyak tombol pada keyboard komputer yang digunakan.”*

- 8) Apakah anak-anak tertarik dengan CD Permainan semacam ini, dan apakah mereka akan mudah memainkannya?

*“Dari yang saya lihat, anak-anak jelas sangat tertarik dengan CD Permainan semacam ini. Karena mereka bisa mendapat hiburan sekaligus belajar pada saat yang bersamaan.*

*Kayanya mereka akan lebih mudah memainkannya dibandingkan dengan saya. Dari yang saya lihat mereka sama sekali ga kesulitan dengan penggunaan tombol yang ada. Mereka bisa dengan mudah mengerti tombol apa yang harus digunakan.*

- 9) Apakah CD Permainan sesuai dengan kriteria koleksi dan dapat dijadikan sebagai koleksi?

*“Jika dilihat dari kriteria yang saya gunakan untuk memilih koleksi, tentu sangat jelas terlihat bahwa CD Permainan bisa digunakan sebagai koleksi.*

*Pertama sesuai dengan kebutuhan, kalau melihat anak-anak sebagai pengguna yang sudah mulai bosan dengan koleksi yang ada, CD Permainan ini jelas bisa menjadi koleksi baru yang menarik anak-anak sebagai pengguna untuk datang ke perpustakaan. Hal itu karena anak-anak membutuhkan koleksi baru yang memiliki sifat menghibur karena mereka sudah menerima pelajaran di kelas dan CD Permainan ini jelas menghibur.*

*Kedua sesuai dengan umur, kalau dilihat dari gambar, cerita, dan penggunaan kata-kata yang disajikan di dalam CD Permainan Harvest Moon ini menunjukkan hal yang sesuai dengan umur pengguna yang masih anak-anak. Walaupun gambarnya yang sepertinya imut-imut ini, anak lelaki juga pasti suka memainkannya karena ceritanya yang menarik. Ceritanya yang mengisahkan seorang anak kota yang harus bekerja keras untuk mengurus ladang yang ditinggalkan kakeknya ini sangat cocok bagi anak-anak karena tidak terlalu berat. Dan kata-kata yang digunakan juga mudah untuk dimengerti oleh anak-anak.*

*Ketiga menghibur, jika dilihat dari gambar dan cerita yang disajikan sudah pasti CD permainan ini menghibur bagi anak-anak. Gambarnya yang menarik dan penuh warna akan membuat anak menjadi tidak cepat bosan. Sedangkan ceritanya juga menghibur anak-anak karena menunjukkan apa yang harus dilakukan sebagai orang yang mengurus ladang dan ternak di desa.*

*Keempat mendidik. Dilihat dari manapun, CD permainan ini jelas mendidik bagi anak-anak, hal itu terlihat keadaan dalam permainan yang menunjukkan empat musim dan perbedaan tanaman yang dapat ditanam dalam tiap musim, cara merawat tanaman, cara merawat binatang peliharaan, cara merawat ternak, dan ada juga apa yang dilakukan untuk memasak.*

*Terakhir memberi contoh yang baik. Jika dilihat dari tingkah laku tokoh utamanya, permainan ini memberi contoh yang baik pada anak-anak, yaitu mereka harus menyayangi binatang peliharaan, merawat tanaman, ramah pada tetangga hingga harus saling tolong menolong dengan para tetangga.”*