BAB II
MULTIMEDIA, GAME MATEMATIKA, TAMAN KANAK-KANAK DAN OPINI ANAK

II.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata **multi** (Bahasa Latin, nouns) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan **medium** (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata **medium** dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. (Nining, 2012).

Sedangkan multimedia menurut Samodra (2008) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: **multimedia linier** dan **multimedia interaktif.**

II.1.1 Macam-macam Multimedia

1. **Multimedia Linier**

   Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh penguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

2. **Multimedia Interaktif**

   Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Menurut Green & Brown seperti yang dikutip oleh Nining (2012), Multimedia interaktif adalah sebuah media yang menggabungkan dan mensinergikan semua media, yang terdiri dari:

a. Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan wana. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

b. Grafik

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk iconic. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk iconic adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan.

Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

c. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *back sound*.

d. Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan

bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*.

II.2 Pengertian *Game*

Dalam bahasa Indonesia "*Game*" berarti "permainan". Permainan yang dimaksud dalam *game* juga merujuk pada pengertian sebagai "kelincahan intelektual" (*intellectual playability*). Sementara kata "*game*" bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

Menurut Agustinus Nilwan seperti yang dikutip oleh Sulaeman (2011), *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi.

Jadi *Game* adalah suatu sistem yang memiliki aturan dengan suatu variabel dan hasil yang dapat dihitung, di mana hasil yang berbeda ditugaskan dengan nilai-nilai yang berbeda, dimana pemain melakukan usaha dalam mempengaruhi hasil perhitungan tersebut.

A. Macam-macam *Game*

1) **Shooting (tembak-tembakan)**

Video *game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Contoh : Crysis 2.



Gambar 2.1 *Game* Crysis2
Sumber: http://twscritic.files.wordpress.com/2011/12/crysis-2-screenshot.jpg

2) **Fighting (Pertarungan)**

Game yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan hafalan jurus. Contoh : Mortal Kombat dan Tekken.



Gambar 2.2 *Game* Mortal Kombat
Sumber: http://download.xbox.com/content/images/66acd000-77fe-1000-9115-d802575207fd/1033/screenlg17.jpg
(15 April 2012)



Gambar 2.3 *Game* Tekken
Sumber: http://www.fightersgeneration.com/games/t6-h4.jpg
(15 April 2012)

3) **Petualangan (Adventure)**

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisia tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh : Kings Quest, dan Space Quest.



Gambar 2.4 *Game* Kings Quest
Sumber: http://www.projectcoe.com/blog/wp-content/uploads/2010/06/TSL-EP1-02-noscale.jpg (15 April 2012)



Gambar 2.5 *Game* Space Quest
Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-QgqGctmqt1E/ VSB_Poster_4_3.jpg
(15 April 2012)

4) **Simulasi, Konstruksi, Manajemen**

Video *Game* jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Contoh : The Sims 3.



Gambar 2.6 *Game* The Sims 3
Sumber: http://images.bit-tech.net/content_images/2009/06/the-sims-3-review/Sims_3_screenshot54.jpg
(15 April 2012)

5) **Strategi**

Game jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* stategi adalah *game* perang. Contoh : Warcraft.



Gambar 2.7 Game Warcraft
Sumber:http://www.cdn.actiontrip.com/images/reviews/warcraft3thefrozenthrone3.jpg (15 April 2012)

6) **Olahraga (*Sport*)**

Game ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Contoh : PES 2012 dan NBA.



Gambar 2.8 *Game* PES 2012
Sumber:http://mkgaming.com/content/uploads/2011/10/pes2012_preview08.jpg (15 April 2012)



Gambar 2.9 *Game* NBA
Sumber:http://image.com.com/gamespot/images/2008/174/948807_20080623_screen001.jpg (15 April 2012)

7) ***Edugames*** **(Edukasi)**

Video *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik digunakan untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh *edugames* : Bobby Bola.



Gambar 2.10 *Game* Bobby Bola
Sumber:http://beliindonesia.com/upload/07.09%20wall_BobbyB%201024x768.jpg. (15 April 2012)

8) ***Puzzle***

Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki dalam game tersebut. Contoh : Bejeweled 3.



Gambar 2.11 *Game* Bejeweled 3
Sumber: http://ironhammers.org/wp-content/uploads/2011/01/BEJ3_Screenshot_IceStorm_16.jpg (15 April 2012)

B. Manfaat *Game*

Menurut Nurmana (2012) ada 7 manfaat dari bermain *game*, yaitu:

1) **Empati**

   Game dapat mengembangkan empati pada diri seseorang karena saat bermain game pemain biasanya terlibat dengan karakter-karakter yang ada dalam game tersebut.

2) **Post-traumatic**

   Game bisa mengubah perasaan seseorang dan bisa membantu melupakan rasa trauma pada pasien meskipun hal ini tidak permanen.

3) **Cara belajar baru**

   Belajar tidak harus serius, dengan bermain game seseorang bisa mempelajari banyak hal. Ini pun didukung dengan banyaknya game yang melatih otak.

4) **Manajemen penglihatan**

   Gamer dilaporkan tidak akan mengalami masalah penglihatan meski sering bermain game, justru manajemen penglihatannya lebih bagus.

5) **Resep untuk nyeri**

   Game bisa membantu seseorang yang sedang menderita nyeri, karena saat bermain game fokus seseorang teralihkan di permainan yang sedang dilakukannya.

6) **Berimajinasi lebih baik**

   Dengan bermain *game* imajinasi seseorang akan lebih baik jiga sering bermain *game*.

7) **Koordinasi tangan dan mata**

   Gamer memiliki koordinasi tangan dan mata yang lebih baik karena ia sudah terlatih saat melakukan permainan.

II.3 Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin **manthanein** atau **mathema** yang berarti ***belajar atau hal yang dipelajari*.** Matematika dalam bahasa Belanda disebut wiskunde atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga kaitan antar konsep atau pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

Namun demikian, pembelajaran dan pemahaman konsep dapat diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata atau intuisi. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Kegiatan dapat dimulai dengan beberapa contoh atau fakta yang teramati, membuat daftar sifat yang muncul (sebagai gejala), memperkirakan hasil baru yang diharapkan, yang kemudian dibuktikan secara deduktif. Dengan demikian, cara belajar induktif dan deduktif dapat digunakan dan sama-sama berperan penting dalam mempelajari matematika. Penerapan cara kerja matematika seperti ini diharapkan dapat membentuk sikap kritis, kreatif, jujur dan komunikatif pada siswa.

Menurut Ernest seperti dikutip oleh Maswins (2010), matematika dilihat sebagai suatu konstruktivisme sosial yang memenuhi tiga premis sebagai berikut:

> "*i) The basis of mathematical knowledge is linguistic language, conventions and rules, and language is a social constructions; ii) Interpersonal social processes are required to turn an individual's subjective mathematical knowledge, after publication, into accepted objective mathematical knowledge; and iii) Objectivity itself will be understood to be social."* (Ernest, 1991). ("i) Dasar dari pengetahuan matematika adalah bahasa, konvensi dan aturan, dan bahasa merupakan konstruksi sosial, ii) proses sosial interpersonal yang diperlukan untuk mengubah pengetahuan subyektif matematika seseorang, setelah publikasi, menjadi pengetahuan objektif matematika secara umum; dan iii) Objektivitas sendiri akan dipahami sebagai sosial.") (Ernest, 1991).

Selain Ernest, terdapat sejumlah tokoh yang memandang matematika sebagai suatu konstruktivisme sosial. Misalnya, Dienes mengatakan bahwa matematika adalah ilmu seni kreatif. Oleh karena itu, matematika harus dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni. (Ruseffendi, 1988).

Sejalan dengan kedua pandangan di atas, Sujono mengemukakan beberapa pengertian matematika. Di antaranya, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan

masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan.

Selanjutnya, pendapat para ahli mengenai matematika yang lain, di antaranya telah muncul sejak kurang lebih 400 tahun sebelum masehi, dengan tokoh-tokoh utamanya Plato (427–347 SM) dan seorang muridnya Aristoteles (348–322 SM). Mereka mempunyai pendapat yang berlainan. Plato berpendapat, bahwa matematika adalah identik dengan filsafat untuk ahli pikir, walaupun mereka mengatakan bahwa matematika harus dipelajari untuk keperluan lain. Objek matematika ada di dunia nyata, tetapi terpisah dari akal. Ia mengadakan perbedaan antara aritmetika (teori bilangan) dan logistik (teknik berhitung) yang diperlukan orang. Belajar aritmetika berpengaruh positif karena memaksa yang belajar untuk belajar bilangan-bilangan abstrak. Dengan demikian matematika ditingkatkan menjadi mental aktivitas mental abstrak pada objek-objek yang ada secara lahiriah, tetapi yang ada hanya mempunyai representasi yang bermakna. Plato dapat disebut sebagai seorang rasionalis. Aristoteles mempunyai pendapat yang lain. Ia memandang matematika sebagai salah satu dari tiga dasar yang membagi ilmu pengetahuan menjadi ilmu pengetahuan fisik, matematika, dan teologi. Matematika didasarkan atas kenyataan yang dialami, yaitu pengetahuan yang diperoleh dari eksperimen, observasi, dan abstraksi. Aristoteles dikenal sebagai seorang eksperimentalis. (Maswins, 2010)

Di Indonesia, matematika disebut dengan ilmu pasti dan ilmu hitung. Sebagian orang Indonesia memberikan plesetan menyebut matematika dengan “matimatian”, karena sulitnya mempelajari matematika. Pada umumnya orang awam hanya akrab dengan satu cabang matematika elementer yang disebut aritmetika atau ilmu hitung yang secara informal dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang berbagai bilangan yang bisa langsung diperoleh dari bilangan-bilangan bulat 0, 1, -1, 2, – 2, …, dst, melalui beberapa operasi dasar: tambah, kurang, kali dan bagi. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. (Hasan Alwi, 2002)

Jadi ***Games* Matematika** adalah suatu media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang agar belajar matematika lebih menarik, terutama untuk dapat merebut hati anak agar rajin belajar. Masuknya game dalam proses belajar, menciptakan suasana yang menyenangkan karena anak tersebut dapat mengendalikan kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Lalu gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak merasa bosan, sebaliknya akan merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi.

II.4 Taman Kanak-kanak

Taman kanak-kanak atau disingkat TK adalah jenjang pendidikan anak usia dini (yakni usia 6 tahun atau di bawahnya) dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.



Gambar 2.12 Anak TK dan Guru-guru
Sumber: Dokumen Pribadi

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Tahun 1990). Sebagai lembaga pendidikan pra-sekolah, tugas utama Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

II.4.1 Kurikulum Matematika untuk TK

Kurikulum merupakan seperangkat recana dan pengaturan tentang kompetensi yang dibakukan dan cara penyampaiannya disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan daerah. Kompetensi perlu dicapai secara tuntas. Kurikulum dilaksanakan dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikhis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional , kognitif, bahasa, , fisik.motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Muatan Kurikulum yang ada di TK Pembina Kecamatan Dawuan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Muatan Kurikulum

No	KOMPONEN	KELOMPOK/SEMESTER		Waktu
	Bidang Pengembangan Diri	Kelompok A/B Semester I	Kelompok A/B Semester II	30 menit/ minggu
1.	**Pembiasaan**	Mengucapkan salam dan terimaksih, mampu mandiri, tidak ditemani oleh orantuanya	Praktek gerakan ibadah	
2.	**Bahasa**	Menyimak, berbicara dengan baik dan lancar, mendengar.	Pra menulis, pra membaca	
3.	**Kognitif**	Menganalisa, eksperimen, observasi , eksplorasi dengan lingkungan, membilang, menjumlah	Menghubungkan konsep bilangan, maze, bentuk-bentuk geometris, pengurangan	
4.	**Fisik/Motorik**	Memproyeksi benda, kelenturan tangan, ketangkasaan	Memproyeksi benda, kelenturan tangan, ketangkasaan	
5.	**Seni**	Dapat menyanyi dengan baik dan benar, menari, menggambar dengan baik, keterampilan seni rupa	Sosiodrama, syair, ritmik, bermain musik dengan berbagai media	

Sumber: TK Pembina Kec. Dawuan

Tujuan pembelajaran di TK, sesuai dengan KTSP (2006), mencakup dua bidang pengembangan yaitu sebagai berikut :

1. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi nilai-nilai agama, moral, sosial emosional, dan kemandirian.

   Pembentukan perilaku melalui pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan seharihari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Arti program pengembangan moral dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Program pengembangan sosial dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengenali emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

2. Bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni.

   - Kemampuan Berbahasa

     Pengembangan ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk dapat berbahasa Indonesia.

   - Kognitif

     Pengembangan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang & waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir secara teliti.

- Fisik / Motorik

  Pengembangan ini bertujuan untuk memperkenalkan da melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh, dan koordinasi, serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.
- Seni

  Pengembangan ini bertujuan agar anak dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaan dan dapat menghargai karya yang kreatif.

II.5 Opini Anak tentang *Game* Matematika

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan anak-anak di TK Pembina Kec.Dawuan yang didampingi oleh para orang tuanya, tentang metode belajar matematika melalui bermain yaitu 8 dari 10 anak menjawab masih kurang mengetahui tentang media edukasi interaktif matematika dan mereka akan merasa senang jika belajar anak-anak ini melalui permainan.

II.5.1 Analisis SWOT

Menurut Arega (2011) Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths*, *weaknesses*, *opportunities*, dan *threats*). Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut.

Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan Fortune 500.

Hasil Analisis SWOT tentang Game Matematika sebagai penunjang belajar anak prasekolah :

Tabel 2.2 Analisis SWOT

➢ ***Strenght*** (Kekuatan)
• Belajar matematika melalui media interaktif sangat menyenangkan • Belajar matematika menjadi lebih mudah • Belajar tidak akan cepat bosan • Bisa diulang-ulang sesuai keinginan
➢ ***Weakness*** (Kelemahan)
• Akan mengurangi gerak aktif anak kalau tidak diatur penggunaanya.
➢ ***Opportunity*** (Peluang)
• Perkembangan Teknologi Informasi saat ini memberikan peluang bagi media pembelajaran yang inovatif, seperti adanya media pembelajaran interaktif matematika • Besarnya minat orangtua agar anaknya pintar dalam bidang matematika
➢ ***Threat*** (Ancaman)
• Banyak produk sejenis yang menawarkan kemudahan belajar bagi anak

II.6 Segmentasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Definisi segmentasi adalah analisis pasar untuk menentukan target audience yang cocok menjadi sasaran adanya multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran pendukung belajar diluar sekolah sehingga dengan menganalisa target audience, maka perancangan akan tepat sasaran.

II.6.1 Demografi

➢ Target *audience* primer (pengguna media)

- Target : Anak-anak
- Gender : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 5 sampai 6 tahun, karena pada usia tersebut anak mengalami perkembangan dalam hal fisik, motivasi, minat, konsentrasi, keingintahuan, kepribadian, kepercayaan diri, disiplin, dan kecerdasaan.

- Pendidikan : Taman Kanak-Kanak (TK)

➢ Target *audience* sekunder (pendamping pengguna media)

- Target : Orang Dewasa/Orang Tua
- Gender : Laki- laki dan Perempuan
- Usia : 15 sampai 40 tahun, Karena pada usia tersebut sangat dimungkinkan untuk orang dewasa dapat membimbing anak-anak yang memainkan CD Interaktif ini.
- Pendidikan : SMP keatas
- Status ekonomi : Golongan masyarakat menengah atas.

II.6.2 Psikografi

Anak-anak pada masa prasekolah yang kaya dengan imajinasi, suka bermain dan tertarik akan teknologi modern.

II.6.3 Geografi

Adapun batasan geografi yaitu di Kota Bandung, Jawa Barat khususnya yang tinggal didaerah perkotaan.