

BAB V

ANALISIS DAN INTERPRETASI HASIL

Bab ini menjelaskan tentang analisis berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Analisis dan interpretasi hasil bertujuan untuk menjelaskan hasil dari pengolahan data sehingga hasil penelitian menjadi lebih jelas. Analisis dan interpretasi hasil ini terdiri dari analisis desain rancangan alat bantu berupa mainan dan analisis konsep desain rancangan alat bantu berupa mainan.

5.1 Analisis Tahapan Nigel Cross

Pada subbab ini dilakukan analisis data sesuai dengan urutan tahapan Nigel Cross yang terdiri dari klarifikasi tujuan, penetapan fungsi, menyusun kebutuhan, penentuan karakteristik, penentuan alternatif, dan evaluasi alternatif.

5.1.1. Klarifikasi Tujuan (*Clarifying Object*)

Pada tahap pertama ini dihasilkan *objectives tree* sesuai dengan tujuan perancangan ini yaitu perancangan alat bantu perkembangan otak anak-anak berupa mainan. Tujuan ini memiliki 3 sub tujuan yang saling terhubung dengan tujuan awalnya, yaitu desain, operasional, dan bahan. Ketiga sub tujuan tersebut dipilih karena dianggap paling dapat mencerminkan keberhasilan dari sebuah produk. Kemudian masing-masing sub tujuan tersebut memiliki cabang dan sub kriteria lagi. Sub tujuan desain memiliki kriteria ergonomis dan disukai anak-anak usia 3-5 tahun, sub tujuan operasional memiliki kriteria mudah di mainkan, dapat dimainkan sendiri atau banyak orang, dan fleksibel dimainkan dimanapun, kemudian sub tujuan bahan memiliki kriteria kuat, ramah lingkungan, dan aman untuk anak-anak. Ketiga sub tujuan dan masing-masing kriterianya menjadi tujuan spesifik dalam merancang alat bantu perkembangan otak anak-anak berupa mainan.

5.1.2. Penetapan Fungsi (*Establishing Function*)

Kemudian tahapan kedua adalah penetapan fungsi. Langkah ini bertujuan untuk menetapkan fungsi-fungsi yang diperlukan dan batasan batas-batas sistem rancangan produk. Dalam sistem penetapan fungsi ini terdapat 3 bagian yaitu *input*, *blackbox*, dan *output*. Input adalah semua komponen yang diperlukan untuk

merancang tujuan, terdiri dari bahan, peralatan, dan mesin. Adapun yang termasuk dalam bahan adalah bahan utama mainan dan aksesoris, yang termasuk dalam peralatan adalah meteran, gunting, dan lem, lalu yang termasuk dalam mesin adalah 3d dan 2d printing, dan mesin jahit. Kemudian untuk *black box* yang adalah tahan proses adalah pengukuran bahan utama dengan meteran, pemotongan dengan gunting, assembly, pemberian aksesoris, dan finishing. Lalu untuk output berupa alat bantu mainan untuk anak-anak usia 3-5 tahun sesuai dengan tujuan. Dalam tahap ini input dan *black box* belum detail dan terperinci.

5.1.3. Menyusun kebutuhan (*Setting Requirement*)

Tahap ketiga adalah menyusun kebutuhan yang bertujuan membagi kebutuhan (*demand*) dan keinginan (*wishes*) yang akurat dari suatu solusi rancangan yang diperlukan. Kebutuhan tersebut didapatkan dari kuisisioner pertama, kuisisioner tersebut berisi pertanyaan terbuka dan tertutup. Sehingga calon pelanggan juga dapat menyuarakan kebutuhan mainan seperti apa yang diinginkan. Adapun kebutuhan yang didapatkan dari kuisisioner tersebut terbagi menjadi 15 point, yang dapat dikelompokkan menjadi 11 *wishes* yaitu: mainan berbahan aman, mainan dengan fitur sekaligus belajar, mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik, mainan yang dapat melatih kemampuan motorik, mainan yang dapat melatih kemampuan kognitif, mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik, motorik, dan kognitif sekaligus, fleksibel dimainkan ketika anak ketika sendiri dan ataupun dengan kelompok, fleksibel digunakan di mana saja, mainan yang sesuai dalam ukuran dimensinya, mainan non-digital; kemudian 4 *demand* yaitu: mainan dengan pemakaian awet dan tidak mudah rusak, mudah dibawa, mainan multifungsi dan tidak menjemukan, mainan dengan beraneka ragam bentuk dan full-color. Kemudian karena beberapa point memiliki kesamaan, dari ke-15 point tersebut dikategorikan menjadi 8 kategori besar, yaitu berbahan aman, multifungsi sekaligus belajar, kemampuan sensorik, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, fleksibel, ergonomis, awet.

5.1.4. Penentuan Karakteristik (*Determining Characteristic*)

Tahap keempat adalah penentuan karakteristik yang bertujuan untuk menetapkan target spesifikasi dan target karakteristik yang akan dicapai dari perancangan alat bantu ini. Spesifikasi didapatkan dari kuisisioner 3 yang disebar

sehingga didapatkan 5 aspek penting yang menjadi karakteristik dari alat mainan yang dirancang, yaitu mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling*, mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling* yang tidak hanya dapat dimainkan oleh teman/pengawas/orangtua tetapi juga dapat dimainkan oleh anak itu secara sendirian, mainan dengan banyak latar belakang tempat yang dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi, mainan dengan adanya tantangan-tantangan sederhana seputar hal-hal dasar (panca indera, *leggo/puzzle* sederhana, angka, huruf, dll yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak), dan mainan menyusun dan membentuk sesuatu dari kepingan-kepingan kecil part mainan (*leggo/puzzle*) sehingga dapat membantu pembelajaran kognitif dan motorik dalam permainan anak. Kemudian daripada itu, dirancang sebuah alat bantu berupa mainan berdasarkan 5 aspek kriteria tersebut. Rancangan tersebut adalah alat bantu yang terdiri dari 3 bagian, yaitu boneka tangan, *board game*, dan *leggo/puzzle* sederhana untuk anak usia 3-5 tahun. Adapun rancangan tersebut menggunakan panjang siku, lebar bahu, panjang telapak tangan, lebar telapak tangan, lalu perlu diperhatikan pada tahap ini belum memperhatikan bahan dari pembuatan mainan kemudian dimensi mainan tersebut.

Selanjutnya diadakan analisis menggunakan *House of Quality*, faktor *House of Quality* yang pertama adalah analisis perbandingan posisi produk dengan 2 produk pesaing yang didapat dari sebaran kuisioner keempat dan kelima. Adapun aspek yang dibandingkan adalah aspek fitur dan spesifikasinya yang didapatkan dari kuisioner sebelumnya, yaitu kuisioner 3. Kelima aspek tersebut adalah mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling*, mainan sebagai media untuk kegiatan *story telling* yang tidak hanya dapat dimainkan oleh teman/pengawas/orangtua tetapi juga dapat dimainkan oleh anak itu secara sendirian, mainan dengan banyak latar belakang tempat yang dilengkapi dengan gambar-gambar ilustrasi, mainan dengan adanya tantangan-tantangan sederhana seputar hal-hal dasar (panca indera, *leggo/puzzle* sederhana, angka, huruf, dll yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak), dan mainan menyusun dan membentuk sesuatu dari kepingan-kepingan kecil part mainan (*leggo/puzzle*) sehingga dapat membantu pembelajaran kognitif dan motorik dalam permainan anak. Selain dari pada itu, dilakukan juga analisis posisi produk pada aspek kebutuhan konsumen yang didapat dari kuisioner

1 dengan kriteria: berbahan aman, multifungsi sekaligus belajar, kemampuan sensorik, kemampuan motorik, kemampuan kognitif, fleksibel, ergonomis, awet. Hasilnya diperoleh bahwa rancangan mainan ini memiliki nilai *Importance Rate* yang unggul di kelima aspek penting karakteristik dan kedelapan aspek kebutuhan tersebut.

Setelah mengetahui posisi produk rancangan ini, maka perlu dijabarkan lebih lagi mengenai kebutuhan konsumen dalam bentuk teknis agar sebuah produk dapat dibentuk secara lebih jelas. Kedelapan kebutuhan konsumen yang sudah didapatkan dalam kuisisioner 1 dan dihitung nilai *Importance Rate*-nya dirinci lagi dan diberi nilai dari hubungan yang sebagai berikut:

1. Berbahan aman dapat diterjemahkan ke dalam karakteristik teknis mainan non-digital, mainan yang berbahan cocok untuk anak-anak seperti tidak mudah tertelan dengan nilai hubungan kuat.
2. Mainan multifungsi sekaligus belajar dapat diartikan sebagai mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik, motorik, dan kognitif sekaligus dalam satu mainan, kemudian sesuai tujuannya yaitu untuk anak usia 3-5 tahun terdapat tantangan-tantangan sederhana yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak (seperti belajar angka, warna, dan lain-lain), kemudian mainan beraneka ragam bentuk dan *full-color* dengan nilai hubungan kuat. Kemudian juga memiliki hubungan sedang dengan karakteristik teknis boneka tangan, *board game*, dan puzzle sederhana.
3. Mainan yang melatih kemampuan sensorik, dapat diperoleh dengan fitur boneka tangan, *board game*, dan puzzle sederhana dengan nilai hubungan kuat. Kemudian memiliki hubungan tingkat sedang dengan tantangan-tantangan sederhana yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak (seperti belajar angka, warna, dan lain-lain), kemudian mainan beraneka ragam bentuk dan *full-color*.
4. Mainan yang melatih kemampuan motorik, dapat diperoleh dengan fitur boneka tangan, *board game*, dan puzzle sederhana dengan hubungan kuat. Kemudian memiliki hubungan tingkat sedang dengan tantangan-tantangan sederhana yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak (seperti belajar angka, warna, dan lain-lain).

5. Mainan yang melatih kemampuan kognitif, dapat diperoleh dengan fitur boneka tangan, *board game*, dan puzzle sederhana dengan hubungan kuat. Kemudian memiliki hubungan tingkat sedang dengan tantangan-tantangan sederhana yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak (seperti belajar angka, warna, dan lain-lain).
6. Mainan yang fleksibel dapat diartikan sebagai mainan yang dapat dimainkan ketika anak sedang sendirian ataupun kelompok (pengawas ataupun teman sebaya), kapan dan di mana saja dengan hubungan kuat.
7. Mainan yang ergonomis dapat diartikan sebagai mainan yang dimensinya disesuaikan dengan tujuan target mainan itu diciptakan, dalam hal ini anak usia 3-5 tahun. Adapun bagian tubuh yang dipertimbangkan adalah panjang jangkauan tangan ke depan, panjang siku, lebar bahu, panjang dan lebar telapak tangan dengan hubungan kuat.
8. Bahan awet dalam kebutuhan konsumen dapat diterjemahkan ke dalam karakteristik teknis dengan pemakaian tahan lama dengan hubungan kuat. Kemudian memiliki hubungan tingkat rendah dengan karakteristik teknis mainan yang berbahan cocok untuk anak-anak

Setelah itu, antar poin karakteristik teknis dikorelasikan satu dengan yang lainnya dan didapatkan korelasi: korelasi positif antar *board game* dengan tantangan-tantangan sederhana yang dapat disesuaikan dengan kemampuan anak mainan beraneka ragam bentuk dan *full-color*. Kemudian korelasi positif antar panjang jangkauan tangan ke depan, panjang siku, lebar bahu, panjang dan lebar telapak tangan.

Selanjutnya dilakukan indentifikasi prioritas kebutuhan konsumen dari produk rancangan alat mainan ini saja dengan beberapa faktor seperti *sales point*, *goal*, *improvement ratio*, *row weight* atau bobot baris. Dari kedelapan faktor kebutuhan konsumen diperoleh faktor kebutuhan multifungsi sekaligus belajar menempati peringkat pertama untuk *importance rate*, faktor kebutuhan berbahan aman, multifungsi sekaligus belajar, kemampuan kognitif, dan ergonomis menempati peringkat pertama untuk *sales point* dan bobot baris, semua faktor kebutuhan mempunyai *goals* dengan nilai yang sama, faktor kemampuan motorik menempati peringkat pertama untuk *improvement ratio*.

5.1.5. Penentuan Alternatif (*Generating Alternative*)

Kemudian tahapan lima adalah penetapan alternatif. Langkah ini bertujuan untuk memberikan alternatif-alternatif baru yang mungkin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah, untuk kemudian dicari alternatif yang terbaik. Adapun dalam penelitian ini tahap ini berfungsi untuk memberikan alternatif-alternatif berupa material penyusun yang akan digunakan untuk penelitian ini. Adapun, mengenai alternatif yang diusulkan sebagai berikut:

2. Alternatif 1

Boneka tangan menggunakan kain flannel, *board game* menggunakan PLA, dan puzzle / leggo sederhana menggunakan PLA juga. Alternatif ini mengutamakan bahan dengan kualitas menengah dan juga bahan umum sehingga mudah ditemui untuk boneka tangan, kemudian bahan yang dianggap paling cocok untuk *board game* dan puzzle / leggo sederhana. Sehingga pemakaian dari mainan akan bertahan lebih lama namun harganya tidak terlalu mahal.

2. Alternatif 2

Boneka tangan menggunakan kain velboa, *board game* menggunakan PLA, dan puzzle / leggo sederhana menggunakan PLA juga. Alternatif ini mengutamakan bahan terbaik dengan harga yang relative tinggi dari setiap pilihan, menghasilkan produk dengan kualitas baik dan waktu pemakaian lama.

3. Alternatif 3

Boneka tangan menggunakan kain perca, *board game* menggunakan *yellow board*, dan puzzle / leggo sederhana menggunakan *yellow board* juga. Kombinasi ini adalah kombinasi yang mengutamakan nilai ekonomis, sehingga nantinya produk yang dihasilkan memiliki harga yang paling murah dibandingkan dengan alternatif lain.

5.1.6. Evaluasi Alternatif (*Evaluating Alternative*)

Kemudian tahapan keenam adalah evaluasi alternatif. Langkah ini bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap alternatif-alternatif yang sudah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Penilaian kriteria dilakukan oleh 3 orang *stakeholder*. Penilaian alternatif dilakukan berdasarkan performansi alternatif dan ketepatan material yang ada. Adapun dalam aspek performansi alternatif mencakup keamanan penggunaan mainan dan kualitas; kemudian dalam aspek ketepatan material

mencakup kesesuaian material untuk anak-anak 3-5 tahun. Sehingga alternatif yang dipilih adalah alternatif 2. Alternatif 2 menggunakan kain velboa untuk boneka tangan, PLA untuk *board game* dan puzzle / leggo sederhana.

5.2 Analisis Desain Rancangan Alat Bantu Berupa Mainan

Penelitian ini menghasilkan rancangan alat bantu berupa mainan. Dalam subbab ini akan dijelaskan analisis desain rancangan rancangan alat bantu berupa mainan dalam menjawab kebutuhan pada kondisi awal.

Kebutuhan mainan diperoleh dari kuisioner 1 yang khusus dibuat untuk mengetahui kebutuhan seperti apa yang diinginkan, kebutuhan tersebut dibagi berdasarkan *demand* (D) yaitu berasal dari pihak konsumen *wishes* (W) yaitu berasal dari pihak perancang. Adapun kebutuhan tersebut dikelompokkan menjadi 8 bagian besar sebagai berikut: mainan berbahan aman, mainan dengan fitur multifungsi sekaligus belajar, mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik anak, mainan yang dapat melatih kemampuan motorik, mainan yang dapat melatih kemampuan kognitif, mainan yang fleksibel, mainan dengan rancangan ergonomis, mainan yang awet dipakai.

Rancangan mainan ini terdiri dari 3 bagian besar, yaitu boneka tangan, *board game*, dan puzzle / leggo sederhana dengan ukuran yang disesuaikan dengan tujuan mainan ini dirancang, yaitu anak usia 3-5 tahun. Kemudian perincian bahan rancangan mainan adalah sebagai berikut: menggunakan kain velboa untuk boneka tangan, PLA untuk *board game* dan puzzle / leggo sederhana. Bahan-bahan tersebut adalah bahan-bahan yang sudah banyak digunakan untuk pembuatan mainan anak-anak, sehingga dapat dikatakan aman dan menjawab kebutuhan pertama dan terakhir yaitu mainan berbahan aman dan awet dipakai.

Kemudian, kebutuhan mainan dengan fitur multifungsi sekaligus belajar, terpenuhi dengan perincian sebagai berikut: boneka tangan dengan karakter beruang dapat digunakan sebagai media *story telling* ataupun sebagai boneka, *board game* dengan gambar *full color* mengenai banyak latar belakang tempat seperti seperti pemukiman, hutan, gunung, taman, dan pantai; buku dalam *board game* yang berfungsi sebagai alur cerita secara garis besar, terdiri dari tulisan dan gambar menarik, kartu tantangan berisi tulisan mengenai tantangan-tantangan, pion sebagai media dari karakter anak dalam permainan ini, puzzle sederhana yang

terdiri dari 4 garasi dan 4 mobil dengan fitur berupa mobil dan garasi berwarna bertuliskan angka. Sehingga mainan ini dapat dikatakan memiliki banyak fungsi untuk media belajar sang anak.

Lalu kebutuhan mainan yang dapat melatih kemampuan sensorik anak, mainan yang dapat melatih kemampuan motorik, mainan yang dapat melatih kemampuan kognitif. Kebutuhan-kebutuhan tersebut terpenuhi dengan perincian sebagai berikut: kebutuhan melatih kemampuan sensorik anak dari boneka tangan dengan teksturnya yang halus dan lembut, *board game* dan puzzle yang keras sehingga anak mengenal dan merasakan berbagai tekstur. Selain itu terdapat juga kartu dalam *board game* yang berisikan tantangan mengenai hal-hal umum yang disesuaikan dengan kemampuan anak, hal-hal umum tersebut dapat mengarah kepada pengenalan kepada panca indera rasa, penciuman, penglihatan, pendengaran, dan raba. Kebutuhan melatih kemampuan motorik anak dari boneka tangan, kemudian menggerakkan pion dalam *board game*, dan menggerakkan puzzle di mana hal ini berarti anak dapat melatih kemampuan motorik halusya yaitu koordinasi antar jari dan lengan. Selain itu terdapat juga kartu dalam *board game* yang berisikan tantangan mengenai hal-hal umum yang disesuaikan dengan kemampuan anak, hal-hal umum tersebut dapat mengarah kepada pergerakan ringan ataupun berat, dalam hal ini motorik halus sampai dengan kasar. Selanjutnya kebutuhan kognitif didapat dari boneka tangan sebagai media *story telling*, *board game* dengan banyak latar belakang tempat dan berbagai benda, kemudian puzzle sederhana dengan angka dan warnanya dapat melatih anak berpikir, berimajinasi, kreativitas, keterampilan dramatik, nak mengenal warna, bentuk, angka, dilatih kreativitas dan cara berpikir bagaimana menyelesaikan suatu teka-teki.

Selanjutnya kebutuhan mainan yang fleksibel, hal ini terpenuhi dengan boneka tangan yang tidak hanya dapat dimainkan oleh teman/pengawas/orangtua tetapi juga dapat dimainkan oleh anak itu sendiri. Kemudian, kartu dalam *board game* yang sama seperti halnya dengan buku dalam *board game*, yang dapat dibacakan oleh teman/pengawas/orangtua anak ataupun anak itu sendiri ketika sudah dapat membaca dengan baik. Kartu dalam *board game* yang berisikan hal-hal umum yang disesuaikan dengan kemampuan anak, dapat berupa tantangan menyusun puzzle sederhana, pengenalan angka, huruf, warna, panca indera, dan juga tantangan bebas

dari pembimbing anak tersebut, hal ini yang menjadikan fitur *board game* ini fleksibel terhadap kemampuan anak, cara bermain, dan tempat maupun waktu.

Selanjutnya adalah kebutuhan mainan dengan rancangan yang ergonomis. Kebutuhan ergonomis terpenuhi dengan merancang mainan yang sesuai dalam hal dimensinya ataupun antropometrinya dengan target rancangan mainan ini, yaitu anak usia 3-5 tahun. Data antropometri dalam hal ini mengacu pada data antropometri penelitian sebelumnya mengenai dimensi anak-anak TK. Adapun bagian tubuh yang digunakan adalah panjang siku panjang telapak tangan, dan lebar telapak tangan digunakan untuk membuat panjang boneka tangan, lebar telapak tangan, kemudian panjang genggam tangan ke depan dan lebar bahu untuk *board game*, lebar dan panjang telapak tangan diperlukan untuk membuat bagian pion yang terdapat dalam desain *board game*. Ukuran mainan yang tidak sesuai, seperti dimensi yang terlalu besar atau terlalu kecil akan membuat tidak nyaman saat digunakan. Sehingga dengan ini kebutuhan mainan dengan rancangan yang ergonomis sudah terpenuhi.

5.3 Analisis Konsep Standar Bermain Desain Rancangan Alat Bantu Berupa Mainan

Pada dasarnya, permainan dimulai dengan sang anak menjadi karakter dalam permainan ini yang diwakili dengan pion pada *board game*. Kemudian narator membacakan cerita alur permainan yang sudah terdapat pada buku *board game* dengan media boneka tangan, perlu diingat cerita alur ini bisa fleksibel sesuai dengan imajinasi sang anak juga. Adapun dalam buku tersebut ceritanya adalah: “Pada suatu hari ada beberapa anak pemberani yang keluar rumah untuk berpetualang mencari jati dirinya. Dalam petualangannya ini, sang anak akan menempuh beberapa medan rintangan yang berbeda setiap tempatnya, dan dengan ini permainan dimulai.” Setelah narator membacakan cerita tersebut pion sang anak mulai menuju ke dalam tempat pertama yang sudah disepakati bersama sebelumnya, dari mana tempatnya dimulai adalah kewenangan sang narator. Kemudian seperti yang sudah dibacakan sebelumnya, bahwa dalam setiap kali berpindah tempat sang anak harus menyelesaikan tantangan yang diberikan dari narator ataupun dari kartu tantangan yang terdapat dalam *board game*. Tantangan-tantangan yang terdapat dalam kartu tersebut adalah: sebutkan warna favoritmu,

sebutkan angka 1-5 secara urut, susunlah puzzle mobil dan garasi sesuai dengan warna dan angkanya, rasakan dan sebutkan rasa garam dapur dan gula, rasakan tekstur dari boneka tangan, dan lain sebagainya. Perlu diingat bawa tantangan tersebut fleksibel, sehingga tidak harus selalu dari kartu tersebut dan dapat disesuaikan berdasarkan kemampuan sang anak sesuai dengan sepengetahuan dari pembimbing / pengawas / orang tua anak tersebut.

Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, rancangan mainan ini memiliki konsep yang fleksibel didasari pada targetnya yaitu anak-anak Indonesia usia 3-5 tahun kemudian juga pada kemampuan setiap anak yang berbeda-beda. Berdasarkan itu, maka menjadi penting untuk menganalisis pembagian fitur yang dapat digunakan sebagai patokan atau standar sesuai umur masing-masing pengguna untuk memaksimalkan perkembangan otaknya pada fase *golden aged* seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Tabel Standar Cara Bermain Sesuai Umur Anak

Usia	Boneka Tangan		Board Game			Puzzle / Leggo sederhana	
	Narator	Memainkannya sebagai boneka	Belajar beragam tempat dan benda di sekitarnya	Bermain sebagai karakter yang diwakili dengan pion	Bermain dengan kartu tantangan	Belajar warna dan angka	Menyusun puzzle sesuai dengan warna dan angka
3 tahun		✓	✓			✓	
4 tahun	✓	✓	✓			✓	
5 tahun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Usia 3 tahun pada umumnya sudah mulai mengerti kata-kata dan cerita, tetapi belum bisa berbicara dengan lancar karena itu disarankan belajar dengan kegiatan *story telling* dengan media boneka tangan. Selain itu, anak usia 3 tahun juga sudah mulai menggerakkan anggota tubuh aktif seperti tangan, anak usia 3 tahun juga dapat bermain boneka tangan sebagai boneka. Selanjutnya karena baru bisa menggambar atau mewarnai, kegiatan *story telling* dapat dilakukan dengan menggunakan media latar belakang tempat penuh warna yang menarik dalam *board game* ataupun bermacam - macam warna dan bentuk dengan puzzle sederhana.

Usia 4 tahun pada umumnya sudah mulai berbicara dengan baik, karena itu sudah dapat memerankan narator dengan boneka tangan dipandu dengan teman/pengawas/orangtua. Anak usia 4 tahun perlu memperbanyak kosa katanya, karena itu *board game* dengan banyak latar belakang tempat, buku cerita, dan kartunya dalam akan sangat membantu.

Usia 5 tahun mainin sudah mulai dapat berpikir dengan baik, karena itu anak usia ini dapat bercerita sebagai narrator dengan media boneka tangan tanpa dibantu.

Selain itu sudah dapat mengikuti alur dari cerita *board game* dan mengikuti semua tantangan-tantangan dalam kartu pada *board game*. Puzzle sederhana pun sudah dapat disusun dan dimainkan dengan baik. Kartu tantangan dapat berisi perintah ataupun misi untuk menyusun puzzle sederhana yaitu menyusun mobil dan garasi yang sesuai dengan warnanya, menjadi narator dengan boneka tangannya, ketika pion karakternya berada dalam latar belakang tempat tertentu dalam *board game*, diminta menyebutkan benda apa yang biasanya ada di sekitarnya, mengurutkan angka, ataupun menyebutkan warna.