

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa data penelitian terdahulu yang diambil melalui jurnal dari berbagai sumber yang dinilai relevan untuk penelitian ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu (Dokumen Pribadi, 2024)

No.	Peneliti / Penulis	Judul	Tentang	Klasifikasi
1.	Lizawati	<u>CERITA RAKYAT SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MEMBANGUN GENERASI LITERAT</u>	Penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan nilai cerita rakyat Tan Nunggal dan Bujang Nadi Dare Nandong dari Kalimantan Barat. Informasi yang diperoleh dari budaya lisan seperti cerita rakyat dapat meningkatkan kepekaan dan daya pikir kritis supaya generasi masa kini tidak terbatas pada pemberian reaksi emosional, dalam kata lain generasi yang literat.	Penelitian ini menjadi referensi terkait kaitan cerita rakyat dengan pendidikan sastra dan moral yang dapat diterapkan dalam perancangan media pembelajaran.

2.	RA.MM. Pandansari Kusumo	PERANCANGAN PRODUK MAINAN STATIS UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN ANAK	<p>Tumbuh kembang anak amat dipengaruhi oleh lingkungannya, termasuk mainannya. Seorang anak akan senang dan asyik bermain ketika permainan itu menyenangkan.</p> <p>Sejak zaman dahulu jenis permainan amatlah bervariasi. Penelitian ini dibuat demi mengembalikan kebiasaan anak dalam bermain dengan mengangkat permainan dakon.</p>	<p>Referensi perancangan mainan edukasi yang cocok untuk anak.</p>
3.	Siti Hijiriah	KAJIAN STRUKTUR, FUNGSI, DAN NILAI MORAL CERITA RAKYAT SEBAGAI BAHAN PEMBELAJARAN APRESIASI SASRA	<p>Analisis struktur, fungsi, dan nilai moral dari cerita rakyat kabupaten Aceh Selatan, yaitu legenda Tapaktuan dan legenda Batu Becanang dari kecamatan</p>	<p>Referensi analisis unsur-unsur cerita rakyat untuk tujuan menjadikannya material edukasi yang masih ada</p>

			Labuahanhaji yang dapat dijadikan bahan edukasi sastra di sekolah.	hubungannya dengan media pembelajaran.
4.	Leny Marinda	<u>TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR</u>	Perkembangan kognitif merupakan langkah perubahan dalam hal pemahaman, pengolahan informasi, pemecahan masalah, dan mengetahui suatu hal. Jean Piaget melakukan penelitian terhadap tahapan perkembangan kognitif ini dan membaginya menjadi beberapa tahapan.	Teori perkembangan yang menjadi acuan perancangan produk sesuai tingkatan kognitif anak.
5.	Naili Rohmah	<u>BERMAIN DAN PEMANFAATANNYA DALAM PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI</u>	Bermain merupakan salah satu hak mendasar anak, sebuah kegiatan ekspresi diri tanpa adanya paksaan yang menghasilkan rasa senang.	Referensi manfaat bermain bagi anak yang berhubungan dengan perancangan

			Bermain bermanfaat bagi anak usia dini dan dapat memberikan sebuah penilaian perkembangan anak kepada pendidik ataupun orangtua.	mainan edukasi.
--	--	--	--	-----------------

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Cerita Rakyat Indonesia

Cerita rakyat atau folklor merupakan jenis kebudayaan *intangibile* yang tidak terlihat wujud nyatanya ataupun bersifat oral (Chandra, 2022) dan termasuk ke dalam kriteria tradisi lisan. Menurut buku Sejarah Kebudayaan Indonesia, tradisi lisan dapat berarti semua yang ditransmisikan dalam bentuk tuturan, yang memiliki unsur aksara maupun tidak. Berdasarkan pernyataan Edi Sedyawati, terdapat dua aspek dalam tradisi lisan, yaitu aspek sosial dan budaya. Aspek sosial meliputi pelaku, tujuan, dan sistem tradisi lisan sedangkan aspek budaya terkait dengan pesan, kaidah, dan simbol dalam tradisi lisan. Melihat dua aspek ini, dapat disimpulkan bahwa resistansi kehidupan tradisi lisan di Indonesia amat bergantung pada masyarakatnya sendiri, sebagai penutur, pemikul, dan penerima kebudayaan tersebut. Jika terdapat salah satu dari ketiga peran tersebut yang hilang, kehidupan tradisi lisan sebagai sebuah pertunjukan sudah jelas akan berakhir. Jika beruntung, tradisi lisan yang sudah hilang eksistensinya masih bisa ditemukan dalam wujud rekaman ataupun transkripsi teks. Namun bentuk keberuntungan ini tetap memunculkan permasalahan dalam hal keakuratan tradisi lisan tersebut, kurangnya kesediaan atau ketidakmampuan masyarakat dalam mempertahankan tradisi lisan, apakah tradisi tersebut kehilangan atau tergantikan peran fungsinya, dan kemungkinan suatu tradisi tidak berkembang di satu wilayah namun berkembang pesat di wilayah lainnya. Tradisi nyatanya tetap merupakan bagian dari masa kini, bukan suatu

hal yang memiliki tanggal ekspirasi, namun dapat direvitalisasi dan dilanjutkan oleh pewarisnya (Sejarah Kebudayaan Indonesia, hal 71).



Gambar 2. 1 Contoh Judul Cerita Rakyat Populer, Malin Kundang

Sumber: oretzz.com

Selain itu, terdapat sastra daerah yang merupakan bagian dari tradisi lisan (Batubara, Nurizzati, 2020). Sesuai pernyataan Endraswara (2016), karya sastra adalah penyampaian pesan ekologis kepada pembaca, dalam bentuk produk hasil ciptaan seorang sastrawan. Karya sastra yang masuk ke dalam sastra lisan adalah sebuah struktur yang dilahirkan oleh proses sejarah yang terus-menerus berlangsung, hidup, dan dihayati oleh masyarakat di mana karya sastra tersebut diciptakan (Faruk, 1999). Sastra lisan adalah tipe sastra yang diekspresikan warga suatu kebudayaan secara turun-temurun dengan penyebaran melalui komunikasi lisan (dari mulut ke telinga) (Hutomo, 1991), membuat cerita rakyat sulit dipertahankan konsistensinya. Begitu juga halnya dengan cerita rakyat yang seringkali dikaitkan dengan sastra lisan ini (Hijiriah, 2017). Sastra lisan masih berkaitan erat dengan folklor, yang mana folklor lisan mencakup puisi rakyat, ungkapan tradisional, pertanyaan tradisional, nyanyian rakyat, puisi rakyat, dan cerita prosa rakyat (Nurizzati, 2020).

Cerita rakyat adalah cerita yang bersumber dari dan berkembang di masyarakat zaman dahulu yang menjadi keistimewaan bangsa sebagai bagian dari kebudayaan kolektif yang diwariskan turun-temurun baik secara lisan maupun dengan melibatkan alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) ataupun gerak isyarat dalam versi yang berbeda secara tradisional (Danandjaja, 1986). Namun sekarang juga telah banyak terdapat penulisan cerita rakyat dalam bentuk buku maupun secara digital melalui *website* internet, memulai penggolongan baru cerita rakyat ke dalam dua golongan khazanah kesusastraan Indonesia, sastra lisan dan sastra tulis (Hijiriah, 2017). Karya sastra seperti cerita rakyat ini mengajarkan manusia untuk memiliki moral, peka terhadap keberadaan nilai kemanusiaan, serta lebih memuliakan manusia. Karya seni seperti sastra lisan memang pada prinsipnya harus memiliki hubungan erat dengan kepentingan kemanusiaan (Sejarah Kebudayaan Indonesia, 2009). Menurut Amir (1995) dalam jurnal Salniwati, sastra lisan mengalami perubahan dalam kategori konteks dan konten, di mana sebagian di antaranya masih diwariskan hingga hari ini, namun ada juga yang eksistensinya mengalami kemerosotan hingga punah. Menurut Salniwati & Nurtikawati (2016) kepunahannya bisa juga dikarenakan putusannya pewarisan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, juga beberapa faktor penyebab lainnya yang mencakup:

- Orang tua yang sibuk mencari nafkah sehingga tidak memiliki kesempatan untuk memperkenalkan sastra lisan.
- Stigma negatif yang mengubah citra bahasa daerah yang merupakan bahasa yang digunakan pada sastra lisan.
- Kekhawatiran orangtua dalam hal penggunaan bahasa daerah, meningkatkan dominasi penggunaan bahasa nasional.

Cerita rakyat, prosa, puisi, dan drama termasuk ke dalam cakupan karya sastra di Indonesia (Rokhmansyah, 2014). Menurut Horace, sastra memiliki dua fungsi, *dulce* yaitu menghibur dan *utile* yaitu berguna (Teeuw, 1998). Dua aspek fungsi tersebut menunjukkan bahwa sastra turut berperan sebagai media komunikasi antara pembaca dan pengarangnya dengan penggabungan unsur tokoh, alur, tempat, budaya, waktu, dan Bahasa dalam wujud yang artistik. Dengan cara inilah, pembaca meresapi makna sebuah karya sastra. Karena itulah banyak sastrawan yang mendidik pembacanya dengan

memasukkan amanat melalui tokoh atau peristiwa ciptaannya agar pembacanya dapat menjadi cerminan pembacanya, di mana kesenangan yang ditimbulkan oleh bacaan sastra akan menambah pengalaman batin mereka. Komunikasi yang dihadirkan melalui media cerita fiksi menjadikannya efektif dalam hal mendidik sembari menghibur masyarakat terlebih anak-anak, melihat pernyataan Strehle (1999) yang menyatakan bahwa kemampuan karya sastra berpotensi untuk mengajari anak-anak hal seperti cara melihat dunia. Persoalan dari berbagai bidang disajikan dengan cara estetik dari masing-masing sastrawan bukan untuk menyajikan solusi suatu permasalahan, tapi menyampaikannya kepada masyarakat yang akan menyikapinya dengan cara mereka masing-masing juga (Sejarah Kebudayaan Indonesia, 2009). Sama halnya dengan proses kelahiran cerita rakyat. Salah satu contohnya, cerita Malin Kundang mengangkat topik kedurhakaan. Pada alur ceritanya, Malin Kundang merupakan anak durhaka yang akhirnya dikutuk menjadi batu oleh ibunya. Walau tidak dijelaskan secara eksplisit, dari sini masyarakat dapat menarik kesimpulan bahwa kedurhakaan merupakan sikap yang buruk untuk diterapkan dan memiliki konsekuensinya tersendiri.

Terdapat tiga golongan besar dalam cerita rakyat (Bascom, 1965), yaitu mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Pemanfaatan ketiga golongan cerita rakyat ini juga didukung oleh pernyataan Danandjaja (1984) mengemukakan bahwa dongeng, mitos, dan legenda memiliki fungsi penting dalam kehidupan. “Mitos”, ataupun legenda, memiliki arti terkait dunia dan diri manusia (Langer, 1948). Maka prosa rakyat bertujuan untuk memberikan makna pada dunia dan diri manusia dengan berorientasi pada kehidupan manusia sendiri, lebih dari sekadar hiburan semata. Dalam cerita rakyat juga dapat ditemukan gambaran antropologi seperti pandangan realitas sosial budaya dan ekonomi (Danandjaja, 1984). Dengan membawa gambaran dari masyarakat asalnya, cerita rakyat bisa dibilang juga merupakan identitas diri masyarakat Indonesia.



Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Rakyat, Legenda Timun Mas

Sumber: adipurabooks.com

Cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari warisan budaya Indonesia, salah satu bentuk ekspresi kebudayaan daerah yang universal, masih dibutuhkan dan bermanfaat pada keberlangsungan kehidupan masa kini, melalui peninjauan segi sosial ataupun budaya (Mulyati, 2020). Secara definisi, cerita rakyat adalah cerita yang diturunkan secara lisan ke generasi sekarang oleh generasi sebelumnya (Suripan Sadi Hutomo, 1991). Mengutip Gusal (2015), cerita rakyat merupakan salah satu wujud prosa klasik tertua di Nusantara yang bersifat naratif. Maka tidak megherankan jika pengenalan terkait cerita rakyat di sekolah umumnya dilakukan melalui penggunaan teks ataupun buku bacaan yang sayangnya terasa monoton dan kurang bervariasi untuk dapat meningkatkan motivasi anak-anak (Kuswantoro et al., 2021). Pembelajaran literatur seperti cerita rakyat di sekolah akan memberikan pengalaman yang berkontribusi pada (Hijjah dan Bahri dalam Marvika, et al., 2023):

- Penemuan kepuasan dalam kegiatan membaca buku
- Kemampuan interpretasi literatur yang dibaca
- Pengembangan pengetahuan terkait literasi
- Pengembangan kemampuan apresiasi

Seluruh cerita rakyat bersifat fiksi dan mayoritasnya disebarkan turun-temurun secara lisan. Bukan hanya bersifat fiksi, menurut Toelken (1996) cerita rakyat sebagai bagian dari folklor bersifat komunal (dengan pengertian milik bersama masyarakat), lokal (muncul dan berkembang di suatu tempat tertentu), serta informal (diturunkan tidak melalui pendidikan formal). Oleh maka itu, sulit untuk menentukan pencipta mutlak sebuah cerita rakyat, karena bukan merupakan suatu hal yang lahir dari ciptaan seorang individual. Sifat-sifatnya ini membuat orisinalitas dari sastra lisan sulit untuk dipertahankan dalam jangka waktu yang panjang. Seiring waktu, berbagai perubahan tidak dapat dihindari karena penyebarannya yang semakin meluas sehingga belum tentu akurat sesuai dengan awal kemunculannya secara unsur (penokohan, alur, dan sebagainya). Namun dilihat dari strukturnya, sebagian besar cerita rakyat memiliki beberapa elemen seperti yang dinyatakan oleh Stanton (Abduh, Masruddin, 2023), yaitu:

- Tema
Menurut Stanton dan Jenny C, definisi dari tema adalah sebuah topik, pokok bahasan, atau bisa juga pesan sentral dalam sebuah narasi. Tema menjadi sebuah landasan atau dasar pembentukan dari suatu karya sastra (Ensiklopedia Sastra Indonesia), termasuk sastra cerita rakyat. Menurut Aminuddin (1995), tema berawal dari ide dasar yang kemudian menjadi pedoman atau fondasi penulis atau pengarang memaparkan karya buatannya (Kurniaman, 2012).
- Penokohan
Menurut Wahid (2004), penokohan bersumber dari kata dasar tokoh yang memiliki artian pelaku, yang mana melalui tokoh ini, jalan cerita menjadi dapat diikuti oleh pembaca dan menghasilkan pengalaman batin (Wahyuddin, 2016). Penokohan merupakan elemen yang sangat penting

dalam sebuah cerita karena tanpa elemen ini, cerita rakyat tidak akan mungkin terlihat utuh (Hijiriah, 2017). Menurut Nurgiyantoro (2012), terdapat beberapa jenis kategori tokoh seperti tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, tokoh antagonis, tokoh sederhana tokoh bulat, tokoh statis, tokoh berkembang, tokoh tipikal, serta tokoh sentral.

- Latar

Latar ialah lingkungan tempat peristiwa dalam sebuah cerita berlangsung. Latar merupakan landas tumpu cerita (Tarigan, 1985), yang dibutuhkan untuk dapat membangun, memperkuat, dan menghidupkan sebuah cerita. Latar juga memiliki manfaat tersendiri, sebagai contoh, menurut Swandayani (2013), latar tempat dapat secara signifikan membantu menambah wawasan pembaca. Berbagai jenis latar mencakup (Munaris, 2011; Kusmarwanti, 2010):

1. Latar waktu
2. Latar tempat
3. Latar sosial

- Alur

Alur merupakan rangkaian berbagai peristiwa dalam suatu cerita. Secara struktural berbagai peristiwa disusun sehingga berkaitan secara fungsional. Alur juga dapat menjadi penanda urutan bagian cerita (Aminuddin, 1995). Menurut Rusyana alur mengandung hukum kausal (sebab akibat) dari peristiwa-peristiwa dalam cerita tersebut. Beberapa jenis alur mencakup:

1. Alur maju
2. Alur mundur
3. Alur campuran

- Sudut pandang

Menurut Aminuddin (1995) sudut pandang merupakan cara menampilkan karakter atau tokoh dalam cerita yang dipaparkan dalam cerita. Sudut pandang menjadi penentu corak juga gaya cerita (Jauhari, 2013). Faktor penentu hal yang akan terjadi dalam cerita turut dipengaruhi oleh siapa yang menceritakan kisah dalam cerita tersebut. Maka, sudut pandang juga bisa dibidang merupakan titik kisah penempatan ataupun posisi pengarang dalam cerita (Semi, 1988). Berdasarkan pernyataan Semi (1988), terdapat empat jenis pembagian sudut pandang, yaitu:

1. Pengarang berperan sebagai tokoh utama
2. Pengarang berperan sebagai tokoh sampingan
3. Pengarang berperan sebagai orang ketiga
4. Pengarang berperan sebagai narator atau pemain

- Judul

Setiap karya sastra pasti memiliki judul. Menurut Fiska, judul merupakan unsur penting karena menjadi nama dari sebuah karya sastra. Judul biasanya dibuat singkat, namun memberikan gambaran isi keseluruhan dari cerita, ataupun peristiwa dan karakter yang akan muncul dalam ceritanya.

- Gaya dan tone

Gaya atau tone menurut Stanton (2007) dalam sastra merupakan penggunaan Bahasa dengan cara pengarang.

- Symbolisme

Menurut pernyataan Stanton (2007), simbol merupakan tanda-tanda yang dibuat dengan tujuan pengungkapan suatu hal dalam cerita.

- Ironi

Secara umum, ironi merupakan sebuah cara yang memiliki tujuan menunjukkan jukstaposisi antara suatu hal dengan dugaan sebelumnya (Stanton, 2007).

Menurut Darmoko (2012), warisan nenek moyang kita dalam bentuk cerita rakyat ini juga dipenuhi dengan nilai positif dalam kategori kearifan lokal, misalnya saja budi luhur, religi, dan etika. Peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman hidup dan nilai moral, tapi juga peningkatan kemampuan berbahasa melalui cerita rakyat (Wahyuddin, 2016). Bukan hanya itu, cerita rakyat juga memiliki fungsi-fungsi lain sebagai berikut (Chandra, 2022).

✓ Sarana Pendidikan

Pertumbuhan kebudayaan cerita rakyat berkorelasi dengan target penyampaiannya yaitu anak-anak, menjadikan sarana pendidikan salah satu fungsi dari cerita rakyat. Keseluruhan cerita rakyat bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai dari segi karakter dan luhur yang patut diterima masyarakat umum.

✓ Sarana Hiburan

Tidak selalu hanya membahas perasaan negatif, suasana sedih, ataupun pendidikan moral yang merana, penghiburan untuk pendengar, pembaca, atau penonton juga bisa didapat melalui cerita rakyat. Sesuai pernyataan Latif (2019), cerita rakyat nusantara yang berbentuk tulisan, maupun bentuk oral atau bisa juga disebut tradisi lisan, mempunyai kekhasan memperluas imajinasi pendengar atau pembaca yang memvisualisasikan sendiri cerita yang sedang mereka nikmati. Seiring dengan majunya dunia perfilman, terdapat proses alih wahana (contohnya karya sastra tulis ke dalam bentuk sinema) atau ekranasi (Latif, 2019) dengan cara mengangkat cerita rakyat ke dalam hiburan berbentuk film atau serial, supaya lebih menarik juga bagi masyarakat luas yang turut berubah dengan perkembangan zaman. Walaupun terdapat sebagian kasus di mana

keberagaman imajinasi penonton memunculkan ekspektasi yang berbeda-beda, membuat implementasi tradisi lisan ke dalam bentuk modern seperti ini cukup sulit untuk mendapat respons positif dari seluruh kalangan masyarakat. Misalkan sandiwara radio Saur Sepuh menjadi kurang diminati penikmatnya ketika mengalami alih wahana ke dalam bentuk film layar lebar (Latif, 2019), menjadikannya sebuah sarana hiburan yang kurang berhasil.

✓ **Sarana Sosial Budaya**

Masyarakat luas dapat mengenal dan mempelajari keunikan sebuah daerah melalui penyampaian cerita rakyat sehingga cerita rakyat dapat dibidang menjadi alat pelestarian kebudayaan lokal daerah. Cerita rakyat merupakan kisah yang mengusung tema perjuangan, kisah cinta (romantisme), atau lainnya yang sudah terjadi di masa lampau dan dijadikan pelajaran di masa yang akan datang (Hasim Awang, 1985), menjadikannya cerminan sosial budaya masyarakat tempatnya lahir, sesuatu yang dapat bermanfaat dalam hal seperti antropologi.

2.2.2 Cerita Rakyat La Moelu

Menurut Gusal (2015), cerita rakyat yang terdapat pada masyarakat Sulawesi Tenggara, dari suku Muna, juga sudah mulai dilupakan oleh masyarakatnya. Salah satu contoh cerita rakyat Sulawesi Tenggara yang sederhana namun bermakna adalah cerita La Moelu. Berdasarkan penelitian Salniwati & Nurtikawati (2016), tergerusnya eksistensi cerita rakyat ini dipengaruhi oleh pewarisan kebudayaan yang sekarang mayoritas dilakukan oleh tetua (orang tua di kampung ataupun pemuka adat) di daerah Kabupaten Muna, berbeda dengan zaman dahulu yang melibatkan anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dalam pewarisannya. Para tetua ini kemudian sudah banyak yang meninggal sebelum dapat melakukan regenerasi kebudayaan.



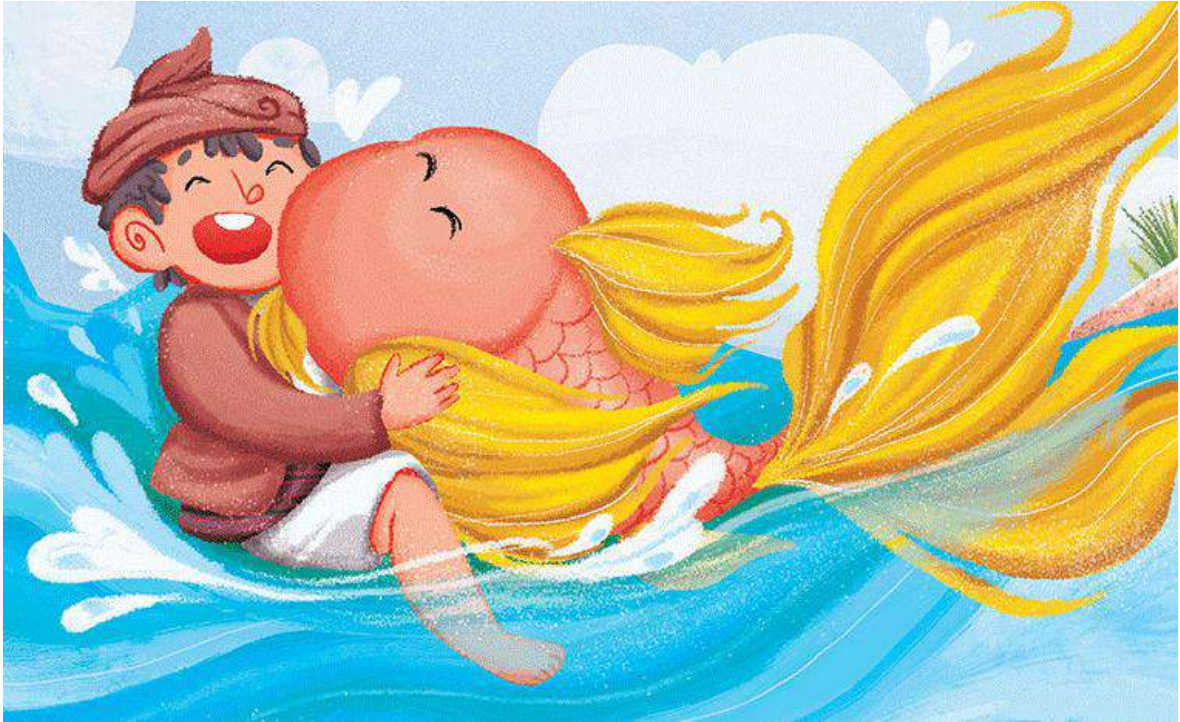
Gambar 2. 3 Ilustrasi Penokohan dalam Cerita Rakyat La Moelu

Sumber: khoirulanwar.artstation.com

Melansir dari buku cerita anak La Moelu dengan versi yang ditulis oleh Watiek Ideo dan diilustrasikan oleh Khoirul Anwar, cerita ini berkisah tentang seorang anak piatu bernama La Moelu yang tinggal berdua dengan ayahnya yang sudah tua. Oleh karena itu ia dengan mandiri bekerja keras mencari uang dan memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan memancing. Suatu hari seperti biasa, La Moelu pamit kepada ayahnya untuk mencari ikan yang nantinya akan dijual di pasar. Sayangnya hingga menjelang sore ia tidak kunjung mendapat ikan. Namun mendadak kailnya ditarik berkali-kali. Setelah berhasil menarik pancingannya, La Moelu menemukan seekor ikan kecil berbentuk unik. Ia akhirnya membawa ikan tersebut pulang untuk dipelihara dan menamainya Jinnande.

Ayahnya kemudian menyarankan untuk memelihara ikan tersebut dalam sebuah wadah kecil. Ketika akan memberi makan Jinnade di keesokan harinya, La Moelu terkejut saat melihat ukuran ikan tersebut sudah semakin besar. Jinnade pun dipindahkan ke sebuah lesung atas saran ayahnya lagi. Semakin hari La Moelu semakin menyayangi Jinnande dan ikan tersebut terus membesar, melebihi wadah tempat tinggalnya hingga

tidak ada lagi tempat yang dapat menampungnya. Kembali mengikuti saran ayahnya, kali ini dengan berat hati, La Moelu melepaskan ikan tersebut ke laut, di mana setiap hari La Moelu tetap bisa menemuinya.



Gambar 2. 4 Adegan Cerita Rakyat La Moelu

Sumber: khoirulanwar.artstation.com

Sejak saat itu, La Moelu sering datang ke pantai dan memanggil-manggil ikan kesayangannya itu dan memberinya makan. Ketika dipanggil, Jinnande akan datang menghampiri La Moelu. Tanpa disangka, ada dua orang pemuda yang diam-diam mengamati apa yang terjadi. Mereka berniat menangkap dan menjual Jinnade dengan harga yang tinggi. Dengan meniru La Moelu, mereka memanggil-manggil Jinnande yang segera datang menghampiri mereka. Jinnande terkejut ketika melihat dua orang asing yang segera melemparkan jaring untuk menangkapnya.



Gambar 2. 5 Adegan Cerita Rakyat La Moelu

Sumber: khoirulanwar.artstation.com

Beruntung La Moelu datang setelah memiliki firasat tidak enak. Ia segera meneriaki dua pemuda tersebut untuk melepaskan Jinnande. Dengan terkejut dua pemuda itu berpaling dan menantang La Moelu yang dengan sigap melemparkan pasir pantai ke wajah mereka. Sambil berteriak kesakitan, mereka pergi dengan bersungut-sungut. Jinnande mengambil kesempatan ini untuk melepaskan diri dan kabur dari jaring yang menahannya. Ketika dipanggil oleh La Moelu, Jinnande kembali datang dengan suka cita. Mendadak Jinnande menghempaskan ekornya, menceburkan La Moelu ke laut, lalu membawa La Moelu yang kebingungan berenang jauh meninggalkan pantai. Tak lama kemudian mereka sampai di sebuah pulau kecil yang ditumbuhi banyak pohon berbuah emas dan perak, membuat La Moelu terperanjat. Karena diminta oleh Jinnande, la Moelu mengambil beberapa buah sebagai hadiah dan balas budi dari Jinnande dengan terharu. La Moelu dan ayahnya pun menjadi kaya raya. Walaupun begitu, mereka tetap rendah hati dan dermawan menolong tetangga-tetangga mereka.



Gambar 2. 6 Adegan Cerita Rakyat La Moelu

Sumber: khoirulanwar.artstation.com

Dari cerita ini, beberapa pesan moral yang dapat dipetik adalah sifat kasih sayang kepada makhluk hidup, tidak menyimpan dendam, patuh kepada orang tua, murah hati dan sabar. Walau ceritanya terkesan singkat, cerita ini mudah dimengerti, terlebih oleh anak-anak. Pesan moral yang dikandungnya juga cukup banyak dan dapat tersampaikan dengan baik ke para pembaca ataupun pendengarnya. Ilustrasinya

2.2.3 Erosi Budaya

Di zaman yang sudah modern ini, keistimewaan dan identitas bangsa dalam bentuk budaya lokal tampaknya semakin terpinggirkan oleh budaya luar yang masuk karena arus globalisasi (Lizawati, 2018). Menurut Soemardjan (1974), globalisasi adalah pembentukan jalur komunikasi dan organisasi antar kelompok masyarakat dunia dengan tujuan pembaruan, menyebabkan perkembangan pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Globalisasi merupakan proses pertukaran kebudayaan di mana unsur-unsur seperti teknologi, informasi, komunikasi, pemikiran, pandangan dunia dan aspek kebudayaan antar negara yang lain masuk dan berkembang, membuat batasan pada suatu

negara menjadi buram (Artisna, Naswa, Rohmah, 2022). Globalisasi memungkinkan masuk dan berbaurnya berbagai kebudayaan asing dengan budaya lokal yang berimbas pada tatanan budaya lokal tersebut. Hal ini tentunya memungkinkan peningkatan kemunculan perkembangan yang positif dalam berbagai bidang yang dipengaruhi oleh globalisasi. Menurut pernyataan Artisna, Naswa, Rohmah, (2022), berikut adalah beberapa contoh dampak positif dari globalisasi.

1. Kemajuan pada sikap dan tata nilai di masyarakat.
2. Peningkatan taraf kehidupan masyarakat.
3. Kemajuan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Kemajuan perlindungan hukum dalam hal seperti Hak Asasi Manusia (HAM) dan juga dalam hal supremasi hukum.
5. Penyesuaian etos kerja dan kemandirian di lingkungan masyarakat.
6. Peluang perdagangan luar negeri semakin meluas dan perusahaan asing jadi bisa beroperasi dan memproduksi di Indonesia, meningkatkan kualitas dan variasi produk.

Namun di sisi lain, unsur negatif juga memiliki kesempatan untuk ikut masuk dan berkembang. Beberapa contoh dampak negatif dari globalisasi yaitu:

1. Individualisme di masyarakat.
2. Pola gaya hidup bebas yang konsumtif.
3. Perubahan dalam hal pola pikir masyarakat.
4. Kesenjangan di bidang sosial dan ekonomi masyarakat.
5. Peran masyarakat dalam hubungan dengan kedaulatan negara semakin berkurang.



Gambar 2. 7 Komunikasi Global Karena Perkembangan Era Globalisasi

Sumber: dreamstime.com

Termasuk pada kasus cerita rakyat, eksistensinya semakin tergerus arus globalisasi. Karena ilmu pengetahuan dan gaya hidup yang dibawa oleh arus globalisasi, muncul pergolakan kebudayaan. Termasuk pada bidang sastra dunia. Sastra modern muncul dengan mengadopsi asas kebebasan yang tentunya sangat berbeda dengan jati diri bangsa Indonesia. Secara tidak langsung generasi milenial terpengaruh oleh globalisasi sehingga lebih memilih untuk memprioritaskan kepuasan dan kesenangan individual dibandingkan norma dan budaya bangsa (Artisna, Naswa, Rohmah, 2022). Disadari maupun tidak, peserta didik masa kini telah menjadi lebih fasih dalam hubungan dengan konten asing dibandingkan lokal, bahkan telah menjadi lebih loyal kepada konten asing tersebut, membatasi pengetahuan mereka mengenai konten lokal yang bangsanya miliki (Latif, 2019). Studi The Asian Parents Insight di tahun 2014 menyatakan 72% anak (dari 98% orangtua di Asia Tenggara yang memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan gadget) merupakan anak usia dini dengan cakupan usia 3-5 tahun dan menggunakan gadget untuk melakukan kegiatan seperti bermain game, memutar video, membuka aplikasi pendidikan, ataupun membaca buku (Unantenne, Kusumo, 2018). Sisi buruknya terlihat ketika anak-anak cenderung mengalami kecanduan yang diakibatkan oleh kurangnya control dari orangtua (Nur, 2013).

Padahal melalui cerita rakyat anak bisa mengenal dunia imajinasi yang bisa diselipkan nilai dan norma untuk pengembangan moral pada anak (Ardini, 2012). Cerita rakyat ini juga bisa menjadi bahan komunikasi, di mana melansir Kompas.com, komunikasi memiliki kemungkinan 50% untuk menurunkan risiko anak dan remaja tertarik melanggar peraturan seperti mencoba rokok dan narkoba (Ardini, 2012). Hal ini bisa diterapkan pada anak berusia 7-8 tahun yang umumnya sudah memiliki kemampuan bahasa yang berkembang dan memahami pesan moral cerita



Gambar 2. 8 Produk dengan Karakter Luar Lebih Digemari

Sumber: Youtube.com

Walaupun memberikan pengaruh dalam hampir seluruh bidang, mencakup budaya, pendidikan, ilmu pengetahuan teknologi, komunikasi dan masih banyak lagi, salah satu hal yang paling terpengaruh oleh globalisasi adalah perekonomian (Artisna, Naswa, Rohmah, 2022). Di mana secara ekonomi, produk dan karakter hasil rancangan negara lain terjual lebih banyak dibanding hasil kreativitas lokal (Latif, 2019). Padahal mengutip Kompasiana, perekonomian kreatif merupakan hal yang amat penting dalam

pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi, yang mana pada tahun 2018 perekonomian kreatif Indonesia menghasilkan pendapatan bersih yang mencapai 1000 triliun, memberikan kontribusi terhadap persentase pendapatan Domestik Bruto (PDB) sebesar. Persentase pertumbuhannya juga berkembang pesat, melebihi sektor besar lainnya seperti industri, pertanian, gas, listrik, air, dan sebagainya. Hal ini tentunya turut mendorong perancangan produk lokal yang akan berpartisipasi dalam peningkatan perekonomian kreatif.

Globalisasi memang dapat membawa kemajuan bagi sebuah negara, namun masyarakatnya juga harus mampu untuk menyaring kebudayaan yang masuk sambil terus mempertahankan identitas bangsa mereka. Melalui pewarisan budaya turun-temurun, budaya telah dipegang teguh oleh masyarakat agar eksistensinya tetap terjaga di antara masyarakat pendatang (Nurhaliza dan Muhlis, 2020). Maka sudah merupakan tugas wajib generasi penerus bangsa masa kini untuk dapat menjaga eksistensi kebudayaan lokal dan nilai-nilai moral hingga dilanjutkan lagi oleh generasi selanjutnya.

2.2.4 Media Pembelajaran Interaktif dalam Bentuk Permainan Edukasi

Istilah media tercipta dari kata dalam bahasa Latin “medius” yang memiliki arti harfiah “tengah”, perantara, atau pengantar Gerlach dan Erly (1971) mendefinisikan media sebagai sebuah kejadian, materi, ataupun manusia yang menjadi syarat untuk menambah wawasan, kemampuan, maupun sikap, keseluruhan hal dan metode ketika informasi disajikan. Sesuai hakikatnya, pembelajaran menjadi tahap organisasi lingkungan dalam menumbuhkan, mengadakan perkembangan, dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Maka dari itulah, media merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Menurut Asmariansi (2016), dia memiliki peran untuk menyampaikan pesan dan informasi, misalnya dari pendidik kepada peserta didik sebagai penerimanya, menjadikan media stimulus untuk memunculkan interaksi antara pendidik dan peserta didiknya (Yunita & Supriatna, 2021). Dengan adanya keterlibatan media pembelajaran, terlebih dalam bentuk permainan,

peserta didik jadi menikmati proses belajar karena proses ini terasa menyenangkan dan tidak terasa seperti pembelajaran formal (Denova, 2013).

Terkait dengan alih wahana (Latif, 2019) yang sudah dibahas sebelumnya, alih wahana ini tidak hanya sebatas transformasi media, tapi juga mengarah kepada target yang ingin dicapai melalui alih wahana tersebut, di mana alih wahana ini dilakukan demi pemenuhan kebutuhan *storytelling* dan dilaksanakan dengan melibatkan integrasi berbagai macam platform (Rodrigues and Barbara, 2014). Salah satu contoh platform ini adalah media pembelajaran interaktif. Mengutip Andriyani (2021), media pembelajaran ialah alat yang memiliki fungsi dan guna untuk mempersembahkan pesan edukasi. Selain itu menurut Sanaky (2017), media pembelajaran adalah sebuah alat dengan fungsi untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Pada kategori pendidikan, media pembelajaran merupakan sebuah hal yang penciptaannya wajib (perancangan dan pengembangan), penggunaan serta pengelolaan (evaluasi) dalam pemenuhan proses edukasi supaya tujuannya dapat dicapai guna mencapai proses pembelajaran dengan hasil efektif dan efisien. Keberadaan media ini berperan penting karena dapat hadir sebagai perantara juga penyederhana materi pembelajaran yang kurang dapat dipahami maupun sulit disampaikan. Maharani (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran hadir supaya pendidik memiliki alternatif pada waktu mempresentasikan materi edukasi dengan atensi penuh dari peserta didiknya untuk memudahkan pencapaian tujuan edukasi. Di samping itu, melansir pernyataan Sudjana dan Rivai (Dewi et al., 2018), penting untuk pendidik memiliki kemampuan penyampaian materi dengan mengintegrasikan penyesuaian target edukatif yang ingin dicapai, jangkauan materi, serta susah tidaknya mendapatkan media pembelajaran.



Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint di Kelas

Sumber: Blogspot.com

Dalam buku *The Fundamentals of Product Design (Second Edition)*, Morris (2016) menyatakan bahwa seluruh produk, yang berarti termasuk media pembelajaran dengan penerapan cerita rakyat, dalam berbagai cara memiliki kaitan dengan manusia, maka tahap pertama dari pembuatan produk ini adalah memahami kebutuhan (dan keinginan) manusianya (Morris, 2016). Morris kemudian mengungkapkan bahwa anak-anak cenderung menganggap pendekatan instruksional sebagai hal yang sulit, melelahkan, dan membosankan, dan karena itu mereka belajar lebih banyak dengan cara-cara yang lebih praktis. Dari pernyataan Morris dapat disimpulkan bahwa dengan kata lain, anak-anak butuh untuk berinteraksi dengan kegiatan yang menerapkan teori pembelajaran secara nyata.

Di sinilah media pembelajaran mengambil peran meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dengan membantu membuat proses berjalannya pembelajaran menjadi lebih menarik (Andriyani, 2017) dengan memunculkan interaksi antara media

pembelajaran dengan peserta didiknya, menjadikannya model media pembelajaran yang interaktif. Menurut Suparman, model pembelajaran interaktif adalah proses keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dalam kategori fisik maupun mental. Pernyataan ini didukung juga oleh Faire dan Cosgrove (1997) yang menyatakan bahwa model pembelajaran dibuat dengan tujuan agar muncul keinginan untuk proaktif bertanya dan menemukan jawaban pada peserta didik.

Menurut Wahab (2015) perihal strategi pembelajaran interaktif ialah sebuah teknik yang sering digunakan guru yang memiliki peran penting untuk menghasilkan suasana edukasi yang interaktif untuk mencapai tujuan dalam proses penyajian pembelajaran, di mana terdapat keterlibatan antar peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan lingkungannya. Proses interaktif ini akan memberikan manfaat kepada siswa dalam hal mental dan intelektual. Beberapa manfaat pembelajaran interaktif menurut Kemp dan Dayton dalam jurnal oleh Lasapu, Bramantya, dan Sutanto (2015) yaitu:

1. Menyampaikan materi pembelajaran dengan penafsiran yang seragam.
2. Proses pembelajaran yang lebih jelas dan menarik melalui media audio visual yang bisa ditampilkan pada pembelajaran.
3. Menghasilkan proses pembelajaran dengan interaksi dua arah yang aktif.
4. Penggunaan waktu dan tenaga yang efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
5. Membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas belajar.
6. Pelaksanaan pembelajaran di manapun dan kapanpun dengan leluasa tanpa mewajibkan keberadaan pendidik.
7. Menumbuhkan motivasi dan sikap positif terhadap pengetahuan.
8. Peran pendidik berubah ke arah yang positif dan proaktif, bukan lagi menjadi satu-satunya sumber pembelajaran.

Media interaktif juga dinilai bermanfaat oleh instansi pemerintah, di mana mirip dengan yang disampaikan oleh Sudjana dan Rivai, menurut standar Badan Pendidikan Nasional manfaatnya mencakup (Lasapu, et al., 2015):

1. Materi pembelajaran menjadi menarik.
2. Memudahkan menguasai pembelajaran.
3. Kesempatan pembelajaran mandiri dan mengambil keputusan.

Media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi yang mencakup fungsi sematik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

- Fungsi Sematik

Sematik berelasi dengan artian sebuah kata ataupun istilah yang pasti muncul dalam jenis topik apapun. Media berperan besar Ketika berbagai hal seperti ciri pada objek, simbol, terminologi, kaitan antar ide, teknik dan banyak hal lainnya yang berkemungkinan membiaskan pemahaman siswa terkait terminologi ke arah yang salah, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mengungkap sebuah gagasan ataupun informasi dengan jelas dan mudah untuk dipahami.

- Fungsi Manipulatif

Media juga harus dapat menyesuaikan unsur objek dan kejadian sesuai dengan situasi. Manipulasi juga bisa berarti dalam hal penyampaian sebuah ide yang gambarannya sulit dijangkau ataupun dilihat langsung.

- Fungsi Fiksatif

Media memiliki peran ketika menangkap, meletakkan, maupun mempresentasikan objek yang tidak baru. Melalui keberadaan media pembelajaran siswa jadi mengalami pengenalan terhadap kejadian yang terjadi di luar situasi pembelajaran.

- Fungsi Distributif

Fungsi ini memiliki kaitan dengan kemampuan media dalam penanganan batas antara ruang dan waktu, begitu juga dengan keterbatasan dari segi indrawi manusia.

- Fungsi Sosiokultural

Fungsi sosiokultural digunakan untuk mengajarkan sikap toleransi dan harmonis dalam bermasyarakat serta mengakomodasi perbedaan dari segi sosiokultural yang ditemukan di antara peserta didik.

- Fungsi Psikologis

Dalam hubungan dengan bidang psikologi, fungsi dari media pembelajaran mencakup beberapa hal berikut.

- a) Fungsi Atensi yang merupakan peranan media pembelajaran dalam hal menarik perhatian peserta didik.
- b) Fungsi Afektif yang merupakan peranan media pembelajaran dalam hal stimulasi emosi, keterbukaan, juga perlawanan dalam proses pembelajaran peserta didik.
- c) Fungsi Kognitif yang merupakan peranan media pembelajaran dalam hal Membagikan pengetahuan dan wawasan yang sebelumnya belum pernah dipelajari peserta didik.
- d) Fungsi Kompensatoris yang merupakan peranan media pembelajaran dalam hal membantu meningkatkan pemahaman peserta didik akan teks dengan kemampuan untuk Menyusun informasi agar jadi semakin mudah untuk diingat.
- e) Fungsi Psikomotorik yang merupakan peranan media pembelajaran dalam hal memberikan dukungan dalam peningkatan keterampilan peserta didik di bidang motorik. Pengenalan media pembelajaran dalam bentuk mainan sensorik sejak usia dini dapat bermnfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitif, menstimulasi perkembangan motorik halus juga kasar, mengembangkan kemampuan bahasa, memberikan

pelatihan kreativitas dan imajinasi, serta menjadi aktivitas membangun hubungan antara orangtua dan anak (Permana & Djatmiko, 2021).

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, maka disimpulkan bahwa tujuan penciptaan model pembelajaran interaktif ialah menghasilkan suasana pembelajaran mandiri dengan peserta didik sebagai pusatnya yang mengajukan pertanyaan dan mencari jawabannya sendiri. Walaupun terdapat pendamping, perannya hanya sebatas fasilitator yang membantu peserta didik menghadapi kesulitan. Media interaktif akan meningkat daya tariknya ketika anak dapat mencapai sebuah tujuan dengan melakukan sebuah hal bagi dirinya sendiri, meningkatkan memori anak setelah melalui proses pengambilan keputusan dalam hal mempraktekkan materi dari media pembelajaran interaktif (Lasapu, et al., 2015).

Sejak dahulu media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk permainan. Permainan tradisional tidak dibuat sebatas untuk kesenangan anak saja, tapi juga sebuah bentuk stimulan untuk anak di mana melalui penggunaannya anak dapat mempelajari proses kerjasama, interaksi positif, adaptasi kontrol diri, peningkatan empati, taat peraturan, dan menghargai orang lain (Kurniati, Kusumo, 2018). Mainannya dapat berbentuk statis ataupun dinamis. Mainan statis adalah sebuah jenis mainan yang aktif dimainkan oleh satu orang atau bisa juga lebih. Sedangkan mainan dinamis adalah jenis mainan yang menggunakan energi dari elektronik (baterai dan Listrik) sebagai sumber penggerakannya (Kusumo, 2018).

Contoh permainan tradisional statis yang terkenal dan bermakna di Indonesia adalah dakon atau congklak (Kusumo, 2018). Permainan ini membutuhkan papan dakon panjang yang umumnya terbuat dari kayu dan digunakan untuk meletakkan biji-biji dakon. Permainan ini memiliki filosofi tersendiri, di mana pengumpulan biji dakon dari lubang kecil ke besar merupakan representasi padi yang dipanen lalu dipindahkan ke penyimpanan untuk menjadi stok pangan bagi penduduk desa. Jumlah lubang pada papan

ini biasanya berjumlah ganjil , di mana terdapat 7 lubang yang masing-masingnya diisi dengan 7 biji dakon melambangkan 7 hari dalam seminggu. Biji yang diambil untuk mengisi setiap lubang hingga lubang induk menyimpan makna tersendiri, di mana ketika kita menjalani ketujuh hari tersebut, hal yang dilakukan pada 1 hari akan berpengaruh kepada hari-hari selanjutnya di masa depan diri sendiri maupun orang lain. Biji dakon yang diambil dan diletakkan kembali di lubang yang berbeda menjadi simbol hidup, di mana manusia harus memberi, bukan sebatas menerima. Pengambilan biji secara satu persatu menyimpan pesan untuk tidak serakah dan jujur sedikit demi sedikit bekerja keras dalam mengisi hidup dengan hal yang baik, menabung untuk masa depan (seperti pengumpulan biji di lubang induk papan dakon). Strategi permainan ini adalah mencegah biji yang dimiliki tidak habis ketika diambil oleh lawan, mengajarkan persaingan dalam hidup yang sportif untuk mencapai tujuan yang sama dengan pemikiran cermat. Pemenangnya ditentukan dari jumlah biji terbanyak dari kedua lubang induk pada papan yang melambangkan amal kebaikan yang telah ditabung akan menghasilkan kebaikan yang dapat dituai juga.



Gambar 2. 10 Puzzle sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Sumber: Radarjateng.com

Sebuah permainan dianggap edukatif jika memiliki unsur didikan yang bersumber dari sesuatu yang eksistensinya melekat sebagai bagian dari permainan (Afifah, 2017).

Mainan anak yang baik adalah yang tidak hanya sebagai hiburan (Permana & Djatmiko, 2021) tapi juga dapat berfungsi sebagai alat edukasi untuk membantu tumbuh kembang dan proses belajar anak (Kusumo, 2018). Berhubungan dengan permainan edukasi, terdapat sebuah istilah yang diperkenalkan Dewan Nasional Indonesia untuk Kesejahteraan Sosial sejak tahun 1972 (Hijriati, 2017), yaitu APE (Alat Permainan Edukatif), sebuah indikator pengoptimalan tumbuh kembang anak karena dirancang dengan cermat untuk mengasah kemampuan dasar anak di bidang emosional, konsentrasi, eksplorasi, kreativitas, dan sensorik juga motorik dengan metode yang menyenangkan.

Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini (2007) menyatakan bahwa APE adalah segala hal yang bisa memiliki kegunaan untuk menjadi sarana atau alat bermain dengan nilai edukatif yang bisa mengembangkan keseluruhan kemampuan seorang anak. Menurut Mayke Sugianto (1995), APE merupakan alat permainan dengan tujuan perancangan spesifik atau khusus demi kepentingan edukasi, menjadikan pembuatan APE lebih mendetail dan tertuju pada pengembangan kemampuan, potensi, serta bakat pada anak-anak melalui peran sebagai media penyampaian informasi baru. Dalam buku Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini oleh Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, bagian dari Kemendikbud (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi), APE adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk visual sebagai stimulasi bagi anak berusia dini yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana permainan dengan kandungan nilai edukatif untuk pengembangan kemampuan sebagaimana yang tertera pada Permendikbud No.11 Tahun 2020 tentang Petunjuk Operasional Dana Alokasi Khusus Fisik Pendidikan, untuk mencapai keefektifan perkembangan peserta didik dengan optimal. Oleh maka itu, secara singkat, APE adalah penyediaan peralatan bermain bagi peserta didik demi pengoptimalan tubuh kembang sesuai tingkat perkembangan masing-masing peserta didik. Jenis APE dapat digolongkan berdasarkan usia, yaitu 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6 tahun ke atas (Kusumo, 2018). Salah satu fungsi APE yang utama adalah stimulasi pengembangan kemampuan peserta didik, menjadikan penyesuaian APE dengan kebutuhan dan situasi peserta didik termasuk ruangan tempat pembelajarannya (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021).

Salah satu jenis media permainan edukatif yang populer adalah puzzle, di mana mengutip Gilli & Dalle, penggunaannya mendapatkan kesenangan melalui proses membongkar dan memasang kepingan-kepingan puzzle itu sendiri (Yunita & Supriatna, 2021). Menurut Maulida & Zulfitriya (2018) dalam jurnal yang sama, puzzle adalah permainan yang mencakup potongan gambar, bentuk-bentuk seperti kotak, huruf, dan angka, yang kemudian menjadi pola tertentu yang memotivasi pengguna untuk menyusunnya dengan cepat dan tepat. Melansir dari *website* omochatoys.com, etimologi puzzle adalah kata kerja, dari kosa kata Prancis "Aposer" yang dalam bahasa Inggris kuno berkembang menjadi "Pose", lalu "Pusle" yang memiliki arti membingungkan atau mengacaukan. Kata "puzzle" akhirnya menjadi kata benda yang berkembang dari kata tersebut. Melansir omochatoys.com, juga berdasarkan pada pernyataan psikolog klinis Andini Ayu (2021), jenis-jenis puzzle sendiri mencakup:

- *Logic puzzle*

Jenis puzzle yang menggunakan logika dalam proses penggunaannya, contohnya adalah grid puzzle, teka-teki silang, ataupun sudoku.

- *Jigsaw puzzle*

Kepingan-kepingan puzzle bergambar yang dipotong dengan alat bernama "jigsaw". Jenis puzzle ini merupakan bentuk paling populer dan mudah dikenali secara universal. Jigsaw puzzle diciptakan oleh John Spilsbury di tahun 1766 dalam bentuk peta pembelajaran ilmu geografi. Di zaman sekarang puzzle jigsaw umumnya terbuat dari kayu ataupun karton yang cukup tebal. Ilustrasi pada puzzle bisa bervariasi dari angka, hewan, buah, ataupun dalam bentuk puzzle matematika atau tangram.

- *Mechanical puzzle*

Puzzle yang kepingnya memiliki hubungan antara satu dengan yang lain untuk membentuk formasi yang utuh seperti chinese wood knots.

- *Construction puzzle*

Puzzle yang bisa dipecahkan dengan konstruksi tertentu, di mana pecahan puzzle bisa dikombinasikan menjadi beberapa variasi model sesuai imajinasi anak. Misalnya permainan balok kayu.

- *Combination puzzle*

Puzzle yang umumnya terbuat dari kayu atau plastik, dapat dipecahkan melalui beberapa kombinasi berbeda, misalnya rubik's cube.

Permainan puzzle merupakan hal menarik yang melatih kesabaran sambil menstimulasi pikiran dan imajinasi pengguna dalam proses penyusunannya, di mana sesuai pernyataan Husna, Sari, Halim (2017) pengguna harus memiliki pemahaman terhadap materi yang diberikan untuk dapat menjawab permasalahan dan berkonsentrasi. Sebagai psikolog klinis anak, menurut Ayu (2021) selain memiliki manfaat terhadap stimulasi dan optimalisasi fungsi keseluruhan bagian dari otak manusia, manfaat puzzle mencakup:

- Pelatihan kognitif melalui pengasahan logika dari proses menyatukan pola bentuk, warna, dan gambar menjadi bentuk utuh.
- Pelatihan kemampuan pemecahan masalah melalui strategi pencarian kepingan puzzle, menggunakan kreativitas untuk memosisikannya dengan benar supaya terhubung dengan kepingan lain.
- Pelatihan fokus dan konsentrasi, di mana dalam proses penyelesaian puzzle anak akan berfokus cukup lama. Oleh maka itu penting untuk memperhatikan kesesuaian antara tingkat kesulitan puzzle dan usia anak untuk menyesuaikan dengan kemampuannya.
- Pelatihan kesabaran sewaktu menyusun puzzle.
- Penambahan kosa kata dan identifikasi pada anak pada puzzle bertema tertentu (warna, bentuk, nama hewan, buah, dan lain-lain).
- Pengasahan memori dan daya ingat. Dalam penyelesaian puzzle anak perlu mengingat intruksi dan kepingan-kepingan yang terdapat pada puzzle.

- Menstimulasi motorik halus dalam kegiatan mengambil, memutar, menekan kepingan dengan tangan dan jari ketika memasang puzzle. Pelatihan ini juga dapat berdampak positif pada kemampuan menulis, menggambar, dan bermusik anak.
- Pelatihan koordinasi antara tangan dan mata, di mana kemampuan anak dalam mengolah apa yang ditangkap oleh penglihatan dan mengatur respon tangan terhadap hal tersebut.
- Pelatihan keterampilan sosial misalnya pada jenis puzzle yang membutuhkan kerjasama dan giliran dalam penyelesaiannya.
- Peningkatan rasa percaya diri melalui keberhasilan pemecahan puzzle.
- Pengasahan keterampilan visuospasial yang menghubungkan antara persepsi dan ruang dari pengenalan bentuk, ukuran, dan warna dari bermain puzzle.
- *Quality time* antara orangtua dan anak melalui rekreasi dengan menggunakan puzzle.

Ayu (2021) juga menambahkan bahwa penyesuaian puzzle berdasarkan usia anak adalah sebagai berikut.

a) Anak berusia 0-2 tahun

Puzzle berkepingan jumbo untuk pelatihan koordinasi antara penglihatan dan motorik tangan. Puzzle dengan 1-2 kepingan bisa diberikan kepada anak.

b) Anak berusia 2-3 tahun

Terdapat peningkatan pada kemampuan visual yang meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan objek yang bisa berkaitan pada pemilihan puzzle, misalnya puzzle bergambar kartun kesukaan anak dengan jumlah kepingan 8-20 keping.

c) Anak berusia 3-5 tahun

Di rentang usia ini anak lebih memilih permainan menantang dengan tingkatan kesulitan yang lebih tinggi, begitu juga pemahamannya yang sudah bisa diberikan intruksi atau dicontohkan dahulu.

d) Anak berusia 6-8 tahun

Puzzle yang diberikan sudah bisa lebih bervariasi dari segi bentuk, warna, dan objek untuk pengasahan kemampuan pemecahan masalah dengan puzzle berjumlah 260-500 kepingan. Pembagian kelompok untuk melatih kerjasama juga sudah memungkinkan di tahap ini.

Puzzle membutuhkan persiapan dan lama pelaksanaan yang panjang (Panggabean dan Ritonga, 2023). Puzzle adalah bentuk permainan yang memberikan tantangan terhadap daya kreativitas juga memori peserta didik karena memotivasi pemecahan masalah namun menyenangkan karena bisa dilakukan berulang (Anjar, Nari, et al., Silvia, et al., dalam jurnal Hayati dan Yamin, 2023). Permainan puzzle cocok untuk diterapkan pada materi pembelajaran apapun dan meningkatkan antusiasme pembelajaran peserta didik (Panggabean dan Ritonga, 2023). Tingkatan daya kreativitas peserta didik diuji melalui kegiatan permainan ini yang mengasah otak, koordinasi tangan dan mata, kemampuan membaca, pelatihan nalar, kesabaran, juga pengetahuan akan warna dan bentuk (Yulianty dalam jurnal Panggabean dan Ritonga, 2023). Puzzle menawarkan tantangan yang bisa dipecahkan, sebagai permainan dengan daya tarik tinggi yang dapat memotivasi (Ardyaningsih, et al., Defi, et al., dalam jurnal Hayati dan Yamin, 2023), di mana pembelajaran akan menjadi lebih menarik konsentrasi dan minat karena memiliki kaitan dengan proses bermain mereka sehari-hari, meningkatkan hasil pembelajaran, membantu penghafalan alur kalimat pada cerita. Media pembelajaran puzzle, contohnya puzzle labirin, memiliki manfaat dalam pengembangan pemahaman peserta didik dalam hal konsep, terlebih konsep bercerita dalam bidang literatur fiksi maupun non fiksi (Marvika, et al., 2023).

Menurut Lestari (2020), sebuah contoh jenis permainan edukasi untuk pengajaran sikap mandiri, kreatif, dan pemecahan masalah adalah puzzle yang bermanfaat dalam beberapa hal berikut.

- Melatih konsentrasi.
- Pengasahan otak dalam hal pencarian, penemuan, penyusunan strategi, serta pencocokan bentuk.
- Pelatihan penyelesaian sebuah masalah.
- Stimulus respon peningkatan aktivitas.

Namun proses alih wahana dengan asal mula sumber tertulis atau lisan (seperti cerita rakyat) ke dalam bentuk visual (seperti media pembelajaran) membutuhkan pertimbangan yang cermat karena harus mampu menangkap keinginan pengguna dengan memahami sumber yang diangkat menjadi konsep, kecenderungan visual, serta kapabilitas teknik penggarapannya (Latif, 2019). Menurut Lutfianda (2015), penggarapan cerita rakyat juga perlu menghasilkan narasi visual yang beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan tetap memerhatikan pengembangan aspirasi nilai moral untuk dapat dianggap layak menjadi hal yang digemari masyarakat di masa kini. Perwujudannya dapat dilakukan dengan menitikberatkan pada detail signifikan dalam sajian visualnya, misalnya pada gestur, mimik, dan dinamisme gerakan karakter, ataupun pengaturan latar, sudut pandang, dan pewarnaan dengan *tone* yang menggambarkan suasana atau perasaan karakter tersebut (Romario dan Lakoro, 2014).

Dari Panduan APE aman (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2021) permainan memiliki prinsip umum dalam pemilihannya, di mana keamanan dan keselamatan mempertimbangkan aspek-aspek seperti jenis material yang tidak boleh bertekstur kasar, runcing, ataupun tajam atau menggunakan jenis cat yang berbahaya. Konstruksinya juga harus kokoh, menjamin kemudahan penyimpanan dan keawetannya. Mengutip dokumen yang juga masih dibuat oleh Kemendikbud dengan judul Pemilihan, Pembuatan, dan Pemanfaatan permainan secara Mandiri, pertimbangan ketika memilih APE untuk anak yaitu:

- APE disesuaikan dengan usia anak, mencegah munculnya rasa frustrasi dan jenuh pada anak.
- Mempertimbangkan manfaat APE bagi anak melalui pemilihan APE yang mendorong kreativitas atau stimulasi aspek perkembangan lainnya.
- Pemilihan APE yang sesuai minat anak dan pengenalan variasi APE baru.
- Pemilihan APE yang menjamin keamanan dan keselamatan anak.

Aspek lainnya mencakup aksesibilitas terhadap penyandang disabilitas yang memperhatikan beberapa hal berikut.

- APE tersedia dengan cukup dengan mengacu pada tantangan dan potensi pada peserta didik.
- Kemudahan jangkauan dan penggunaan mandiri oleh peserta didik.
- Mempertimbangkan pelestarian lingkungan dan efektivitas penggunaan energi dengan menggunakan konsep penggunaan ulang barang yang bersih dan masih layak pakai.

Secara umum, prinsip pemilihan APE menggunakan acuan pasal 25 ayat 2, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan di mana APE mengacu pada:

1. Mendukung pengadaan proses pembelajaran dengan karakteristik:
 - Aktif
 - Kreatif
 - Kolaboratif
 - Menyenangkan
 - Efektif

Di samping itu wajib memerhatikan aspek:

- a) Sesuainya usia dan level perkembangan peserta didik.
- b) Rasa nyaman dan kebebasan peserta didik.
- c) Daya tarik untuk eksplorasi dan eksperimen sendiri ataupun dengan teman.

- d) Alat sekitar bisa mendukung kegiatan bermain
 - e) Variasi dan jenis APE sesuai jumlah peserta didik dan tujuan belajarnya.
2. Memprioritaskan jaminan keamanan, kesehatan, dan keselamatan pada peserta didik.

Maka dari itu produksi APE wajib memenuhi persyaratan umum berikut.

1. Syarat Edukatif

- Sesuai dengan tujuan program pendidikan
- Standar pencapaian tingkat perkembangan peserta didik atau kurikulum
- Membantu aktivitas juga kreativitas peserta didik sesuai dengan tahap perkembangan.

2. Syarat Teknis

- Ketepatan bentuk dan ukuran, mencegah timbulnya kesalahan konsep.
- Multifungsi atau guna.
- Terbuat dari material yang aman (tanpa unsur berbahaya) dan kuat
- Penggunaannya mudah
- Meningkatkan kesenangan eksperimen dan eksplorasi peserta didik.

3. Syarat Estetika

- Bentuk ergonomis
- Fleksibel
- Mudah dibawa
- Ukuran dan warna yang serasi.

Bagaimanapun juga APE ini tidak sempurna dan masing-masingnya memiliki risiko tersendiri. Beberapa faktor di antaranya mencakup:

- APE keropos atau lapuk, di mana jika APE terbuat dari kayu akan memiliki risiko lapuk, keropos, berjamur, terlebih jika berlokasi di daerah lembab yang tidak disesuaikan dengan APE, maka hal ini sebaiknya diperhatikan oleh pengelola.

- APE rusak dan memiliki bagian lancip, APE berbahan kayu maupun plastik dapat berisiko memiliki kerusakan ataupun bagian lancip yang pastinya perlu diperhatikan supaya peserta didik tidak dapat tertusuk atau tergores.
- APE berpotongan kecil, beberapa jenis APE memiliki kepingan kecil yang memiliki kemungkinan tertelan peserta didik seperti pada puzzle, mewajibkan pengawasan oleh pembimbing ataupun orangtua.
- APE terkelupas atau memiliki serat tajam, APE dengan material kayu memerlukan perhatian berkala untuk mengecek kehalusan permukaannya dan tidak adanya bagian yang terkelupas, menghasilkan serat kayu yang kasar dan menonjol, yang nantinya akan melukai jari peserta didik yang memainkannya.
- APE kotor dan berdebu, APE berbahan kain bisa mengumpulkan debu, kotoran, dan menjadi kusam karena mudah mengumpulkan keringat dan bau tidak enak, membuat APE wajib dicuci berkala, diberikan kapur barus ataupun kamper demi mencegah timbulnya bakteri, kuman, bahkan alergi pada peserta didik sendiri.

Permainan yang diperuntukkan anak-anak berumur di bawah 14 tahun juga harus mengacu pada Standar Nasional Indonesia (SNI) yang telah dibuat (standarku.com) demi mencegah peredaran permainan dengan harga yang terlalu rendah, mengandung zat kimia berbahaya (seperti timbal, merkuri, cadmium, juga chromim yang dapat menimbulkan kanker), tampilan fisik yang kurang aman (mengelupasnya cat, bau dan warna mencolok, informasi permainan yang kurang detail). Permainan juga harus berdasarkan pada SNI EN71-5 (penggunaan zat ftalat $\leq 0,1\%$), SNI 7617:2010 (Material non azo tidak digunakan), SNI 7617:2010 (Maksimal kandungan formaldehida 20 ppm). Semua variasi puzzle termasuk ke dalam SNI berkode 9503.00.70.00 (Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2014).

Contoh kepedulian terhadap material permainan dapat dilihat pada permainan Omochatoys yang menggunakan cat *non-toxic* dengan sertifikasi lembaga terpercaya seperti Sucofindo yang disesuaikan dengan standar Amerika (ASTM F-963-09) dan Eropa (EN-71-3), setelah dianalisa dengan *Atomic Absorption Spectrophotometer* (AAS). Cat yang digunakan sendiri bersifat *water base* (diencerkan dengan air) sehingga memiliki

emisi pelarut organik di bawah batas standar peraturan internasional, tidak berbau ataupun memiliki kandungan *formaldehyde* yang dapat membahayakan anak-anak (omochatoys.com). Dalam proses pembuatan mainan edukasi, perhatian terhadap keamanan memang wajib mendetail dan menyediakan keperluan penggunanya yang belum tentu bisa mengkomunikasikan kebutuhan mereka.

2.2.5 Tumbuh Kembang Anak

Pembelajaran interaktif nantinya akan bermanfaat dalam proses tumbuh kembang anak, terlebih dalam hal mengasah kemampuan kognitif dan motorik peserta didiknya. Kemampuan kognitif merupakan bentuk keterampilan yang berkaitan dengan fungsi otak, sesuatu yang banyak dipakai dalam hal pengerjaan tugas, mulai dari tugas sederhana hingga yang kompleks (Basri, 2018). Sedangkan kemampuan motorik adalah kemampuan yang berkaitan dengan alat gerak manusia. Artinya, motorik berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota tubuhnya, dari segi koordinasi dan kontrol kekuatan (Alamsyah, Vahira, Fadhilah, Paputungan, 2022). Struktur kemampuan kognitif ini berkembang jauh lebih cepat pada anak-anak yang masih menjalani proses pertumbuhan. Sehingga tidak mengherankan jika informasi lebih cepat ditangkap dan diingat oleh mereka. Perkembangan sendiri berarti sebuah proses berubahnya fungsional seorang individu dalam perjalanan menuju kedewasaan, dengan cara kualitatif yang bertahap (Abidin, 2009), sebuah proses perubahan peningkatan fungsi dari segi psikologi dan juga kematangan (Khaironi, 2018).



Gambar 2. 11 Contoh Proses Edukasi

Sumber: riyailmiya.blogspot.com

Pengetahuan tentang perkembangan anak akan menjadi modal yang bagus untuk persiapan pengembangan alat edukasi seperti media pembelajaran. Perkembangan kemampuan terjadi secara progresif kepada aspek-aspeknya secara beriringan sejak awal kehidupan manusia hingga mencapai kedewasaan. Di Indonesia, jika mengacu pada kategori umur menurut Kementerian Kesehatan dari situs kemkes.go.id, rentang umur yang dikategorikan sebagai anak-anak adalah usia 5-9 tahun. Usia 7 hingga 9 tahun termasuk ke dalam usia sekolah, sedangkan di bawah itu termasuk ke dalam usia prasekolah ataupun anak usia dini.

Dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 147 Tahun 2014, disimpulkan bahwa anak harus mencapai sebuah tingkat perkembangan (kognitif, motorik, bahasa, emosional, agama, dan seni) pada usia 4-6 tahun (Rohita & Nurfadilah, 2018). Menurut Santoso (2004), tahapan perkembangan mental dan fisik anak terjadi secara pesat di umur 0-8 tahun, namun perkembangan yang krusial umumnya terjadi di umur 5-6 tahun. Di Indonesia, jika mengacu pada kategori umur menurut Kementerian

Kesehatan dari situs ayosehat.kemkes.go.id, rentang umur yang dikategorikan sebagai anak-anak adalah usia 5-9 tahun. Perkembangan pada diri anak juga melibatkan perkembangan sosial emosional, moral, Bahasa, motorik, dan kreativitas yang penjelasan lebih lanjutnya adalah sebagai berikut.

- Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif memiliki hubungan dalam perihail kemampuan pengolahan informasi pada diri seseorang yang dalam kata lain, berpikir. Dalam sebuah proses kognitif, pengalaman dan pengetahuan lama dan baru berkolaborasi membentuk sebuah kesimpulan yang akan berubah-ubah seiring waktu dan peningkatan rasa ingin tahu. Mengacu pada teori Piaget, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi perkembangan kognitif (Marinda, 2020), yaitu:

- Hereditas, intelegensi anak ditentukan sejak lahir dari keturunan orang tuanya.
- Lingkungan, di mana menurut teori tabularasa oleh John Locke anak terlahir sebagai kertas putih yang akan “diwarnai” oleh lingkungannya.
- Kematangan, dalam hal fisik yang memengaruhi kognitif anak juga.
- Pembentukan, faktor luar yang mencakup pembentukan disengaja (contohnya sekolah formal) dan tidak disengaja (alam sekitar).
- Minat dan bakat, dorongan untuk berkembang dan bakat yang memengaruhi kecepatan pembelajaran seseorang.
- Kebebasan, Keleluasaan berpikir divergen yaitu bebas memilih metode pemecahan masalah.

Berdasarkan teori Jean Piaget, tahapan perkembangan kognitif anak terdiri dari 4 tahapan berikut.

1. Tahap Sensorimotor

Tahapan pertama dalam perkembangan ketika anak berusia 0-2 tahun (18-24 bulan); di mana anak mempelajari dengan *reflex instinktif* cara mengenali diri dan lingkungannya secara sensorik (melalui penglihatan dan pendengaran) juga motorik (menyentuh dan menggapai) yang diiringi dengan trial dan error, seperti ketika anak menangis untuk menarik perhatian orangtuanya (Siloam Hospitals, 2023). Pemikiran anak mulai melibatkan semua inderanya. Tahap ini memiliki proses “decentration” karena bayi tidak bisa memisahkan diri dengan lingkungannya. Tahapan ini mulai melibatkan penggunaan indera anak terhadap pengenalan lingkungannya untuk mengembangkan intelegensi awal yang amat penting dari pemikiran yang tadinya bersifat praktis (Marinda, 2020). Di tahap ini, kemunculan kemampuan seperti respon verbal merupakan hasil kebiasaan, belum dikategorikan tingkatan berpikir. Anak mengkoordinasi kenyataan dengan motorik.

2. Tahap Pra Operasional

Sebuah masa di mana anak berusia 2-7 tahun meningkatkan kemampuan dalam hal ingatan dan imajinasi dengan meniru cara bicara dan tingkah laku orang lain sebelum memiliki kemampuan untuk memakai logika ataupun memodifikasi pikiran dan ide (Siloam Hospitals, 2023). Maka tidak mengherankan jika di tahap ini anak memiliki teman imajinasi. Di masa ini representasi dunia pada anak mulai ditunjukkan melalui perkataan dan gambar yang berarti terdapat pencapaian pemikiran simbolis, melebihi indera dan fisik, yang bersifat sistematis, namun tanpa konsistensi dan nalar. Cirinya mencakup (Marinda, 2020):

- *Transductive reasoning*, cara berpikir tidak logis.
- Pengenalan hubungan sebab akibat secara tidak logis.

- Animisme, anggapan bahwa semua benda hidup.
- *Artificialism*, kepercayaan bahwa semua hal berjiwa.
- *Perceptually bound*, penilaian berdasarkan hasil penglihatan dan pendengaran.
- *Mental experiment*, percobaan anak dalam melakukan sesuatu untuk menjawab persoalan yang dihadapi.
- *Centration*, pemusatan perhatian pada ciri menarik dengan mengabaikan ciri lainnya.
- Egosentrisme, anak melihat lingkungan menurut kehendaknya.

3. Tahap Operasional Konkrit

Tahapan di usia 7-11 tahun dengan kemajuan dalam hal logika terkait objek fisik, seperti konsep perubahan bentuk air menjadi beku dan mengategorikan warna krayon (Siloam Hospitals, 2023). Kemampuan berpikir logis terkait peristiwa konkrit dengan mengklasifikasikan benda sudah ada dan menghubungkannya, namun belum diiringi dengan pemecahan masalah abstrak. Tahapan ini merupakan tindakan mental yang menyebabkan anak memiliki kemampuan koordinasi beberapa karakteristik, bukan sebatas berfokus pada salah satu kualitas saja, menjadikan mereka bisa melakukan sesuatu secara mental bukan hanya fisik (Marinda, 2020).

Menurut Marinda (2020), tahapan ini dimulai pada usia 7 tahun, dengan tahap *progressive decentring*, di mana anak mendapat kemampuan untuk mempertahankan memori terkait ukuran, panjang, ataupun jumlah benda cair, ukuran kuantitas yang tetap sama walaupun tampilannya berubah. Misalnya kelereng yang berserakan jumlahnya tidak bertambah dan susu yang dituang dari gelas pendek ke gelas tinggi volumenya sama. Pada usia 7

hingga 8 tahun, terdapat pengembangan ingatan substansi, misalnya anak memahami bahwa tanah liat berbentuk bola yang dipecah menjadi 10 bola kecil masih merupakan tanah liat yang sama. Di usia 9 hingga 10 tahun, kemampuan ruang mulai diasah, contohnya meletakkan 4 benda geometris di atas sebuah persegi seluas 10 cm, peserta didik akan mengenali bahwa ruang kertasnya sama, di manapun 4 benda tadi diletakkan. Selain pengenalan ruang, anak juga mempelajari pengelompokan dan pengurutan.

Menurut Piaget (Marinda, 2020), pokok pikiran dalam pembelajaran untuk karakteristik peserta didik di tahap ini mencakup:

- Pendekatan terpusat melalui observasi dan penemuan perspektif unik pada anak yang membuka jalan untuk memahami realitas dan cara pandang melalui strategi dan media pembelajaran.
- Aktivitas, perancangan materi dan kondisi situasi agar anak memiliki kesempatan mempraktikkan pembelajaran.
- Belajar individual, stimulasi perkembangan kognitif melalui motivasi dari pengalaman baru yang didapat.
- Interaksi sosial yang membantu anak mengenali kekurangannya dan konflik dengan cara pandang orang lain yang menstimulasi pertukaran pendapat.

4. Tahap Operasional Formal

Tahapan terakhir yang dialami oleh usia 12 tahun ke atas, di mana anak memiliki kemampuan pemikiran abstrak, logika penyelesaian masalah, dan perencanaan (Siloam Hospitals, 2023). Menurut marinda (2020), Pada fase ini anak sudah remaja dengan pemikiran yang lebih abstrak, logis, dan idealis. Pemikir operasional formal akan bisa memecahkan masalah yang

dijabarkan secara verbal, berbeda dengan pemikir operasional konkrit yang perlu melihat elemennya. Tahapan ini juga diiringi dengan munculnya kemampuan spekulasi dan pengembangan hipotesis deduktif, membuat anak mulai bisa melakukan instropeksi diri, membayangkan tindakan orang dewasa serta menyadari kepentingan masyarakat.

Selain itu, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, berikut merupakan lingkup perkembangan kognitif anak yang dirangkum dalam bentuk tabel.

Tabel 2. Perkembangan Kognitif (Peraturan Menteri Pendidikan, 2009)

Usia	Lingkup Perkembangan
0-<2 tahun	Mengenal apa yang diinginkan, menunjukkan reaksi terhadap rangsangan, mengenali pengetahuan umum, mengenal konsep ukuran dan bilangan.
2-<4 tahun	Mengenal pengetahuan umum, mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola.
4-≤6 tahun	Pengetahuan umum dan sains, Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, Konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Peningkatan kemampuan kognitif dapat didukung dengan pengadaan stimulasi seperti kegiatan bermain yang melibatkan media, sumber ajar, maupun permainan edukasi yang menjadi bentuk perantara dalam proses penggalian pengetahuan dan pengalaman (Khaironi, 2018). Bila seseorang sudah mencapai kematangan kecerdasan, umumnya hal yang sama terjadi juga pada kematangan moralnya (Nakita, Ardini, 2012).

- Perkembangan Moral

Walaupun anak-anak berkembang pesat, menurut Susanto (2014), perkembangan moral di awal masa kanak-kanak masih belum bisa memiliki pemahaman terkait penerapan prinsip benar dan salah, kepentingan otoritas dan manfaatnya terhadap kelompok sosial, membuatnya masih termasuk pada tingkatan yang rendah. Berdasarkan pada pemaparan Kohlberg (1971), tahapan dari perkembangan moral mencakup:

- 1) Tingkat pra-konvensional, di mana anak mulai memahami respon terhadap peraturan yang menegaskan hal yang benar dan salah, namun dalam hal penafsiran pada pemikiran mereka masih didasarkan pada konsekuensi yang dapat muncul dari tindakan yang berkaitan dengan aturan tersebut (hukuman ataupun hadiah). Pada tingkat ini, terdapat beberapa tahapan yaitu:

- ✓ Tahap 0: Penilaian dengan dasar keinginan dan preferensi oleh anak.
- ✓ Tahap 1: Kebaikan atau keburukan sebuah Tindakan ditentukan dari konsekuensi ketaatannya.
- ✓ Tahap 2: Kebenaran sebuah Tindakan mencakup hal yang berkaitan dengan kepuasan diri sendiri dan ada kalanya kepuasan orang lain.

- 2) Tingkat Konvensional

Munculnya inisiatif untuk turut serta dalam pemeliharaan martabat sebagai bentuk kesetiaan kepada keluarga, kelompok, ataupun bangsanya. Tahapan pada tingkat ini masih merupakan lanjutan tahapan sebelumnya, yaitu:

- ✓ Tahap 3: Pemikiran bahwa perilaku yang disenangi oleh orang lain merupakan perilaku yang baik.
- ✓ Tahap 4: Pemikiran bahwa perilaku yang benar mencakup melakukan tugas dari seseorang, rasa hormat terhadap

otoritas, pemeliharaan tatanan sosial dan aturan yang tetap karena semua hal tersebut dibuat demi kepentingan sendiri.

3) Tingkat pasca-Konvensional, Otonom

Individu berusaha untuk mendefinisikan nilai moral dan prinsip dengan validitas dan aplikasi yang terpisah dari otoritas maupun identifikasi individu dengan kelompok. Tahapannya juga berlanjut dari tahapan sebelumnya yang mencakup:

- ✓ Tahap 5: Pemikiran bahwa tindakan yang benar terdefinisi melalui hak dan standar umum yang ditetapkan Masyarakat.
- ✓ Tahap 6: Pemikiran bahwa definisi dari hak berasal dari keputusan Nurani yang telah disesuaikan dengan prinsip etika yang logis dan universal.

- Perkembangan sosial emosional

Perkembangan sosial memiliki hubungan dengan kemampuan dalam berinteraksi dengan individu lain di kalangan masyarakat. Di sisi lain, perkembangan emosional memiliki hubungan dengan kemampuan seseorang dalam menyampaikan pemahaman kepada orang lain mengenai kondisinya dengan pengelolaan ekspresi dan perasaan dalam wujud aktivitas verbal maupun non verbal. Keduanya menjadi berkaitan dalam hal interaksi antar individu. Perkembangan sosial emosional ini akan menjadi lebih kompleks seiring pertumbuhan anak.

Vygotsky (1994) memiliki keyakinan bahwa interaksi sosial memiliki relasi yang sangat erat dengan proses kehidupan manusia. Sejak lahir individu sudah mengalami perkembangan kemampuan sosial emosional. Tahap pertama perkembangan emosional adalah saat seorang anak menangis pada momen kelahirannya, sedangkan tahap pertama pengembangan sosial adalah ketika seorang anak pertama mengalami

interaksi, misalnya dengan sosok ibunya. Semakin banyak stimulus (pengalaman dan komunikasi) yang diberikan, maka perkembangan sosial emosional seorang anak akan semakin pesat. Tanpa kompetensi sosial, seorang individu akan berisiko besar mengalami kesulitan memahami dan membaur dengan masyarakat luas. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, berikut merupakan tabel tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak.

Tabel 3. Perkembangan Sosial (Peraturan Menteri Pendidikan, 2009)

Usia	Tingkat Pencapaian Perkembangan
0-<2 tahun	Menatap, tersenyum, menangis, mengekspresikan ketidaknyamanan, mengekspresikan perasaan, menunjukkan reaksi, bermain bersama teman, mengamati teman.
2-<3 tahun	Mampu mengungkapkan keinginan, memahami hak orang lain, menunjukkan sikap berbagi, berbagi peran dalam permainan.
3-<4 tahun	Buang air kecil tanpa bantuan, bersabar, toleran, menghargai orang lain, bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar, mulai menunjukkan ekspresi menyesal Ketika melakukan kesalahan
4-<5 tahun	Mulai mandiri, mau berbagi, menolong, dan membantu teman, menunjukkan antusiasme dalam bermain, mengendalikan perasaan, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menunjukkan rasa percaya diri, menjaga diri sendiri dari lingkungannya, dan menghargai orang lain.
5-≤6 tahun	Kooperatif dengan teman, toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, antusias, mengenal tata

	krama dan sopan santun, memahami peraturan dan disiplin, berempati, dan tidak mudah menyerah.
--	---

- **Perkembangan Bahasa**

Sebagai salah satu bentuk sarana komunikasi antar individual, Bahasa adalah sebuah unsur yang amat penting sejak awal keberlangsungan hidup manusia. Perkembangan bahasa anak diawali dengan celoteh yang kurang dapat dipahami sebelum dapat menyebutkan kata-kata, hingga mampu merangkainya dan membentuk kalimat. Haiyou dan Thomas (2008) menyatakan bahwa perbedaan dalam kemampuan berbicara dapat dipengaruhi oleh genetik, namun faktor lingkungan juga turut berperan penting (Rohmah, 2016). Kosa kata dipelajari dan berkembang seiring peningkatan usia dan pemaparan stimulasi dari sekitarnya. Stimulasi kemampuan bahasa ini dapat dilakukan melalui kegiatan main seperti yang melibatkan unsur baca tulis, pengenalan gambar, kata, huruf, mencoret-coret, menggambar dan mengenali bentuk, dan masih banyak lagi. Selanjutnya, sehubungan dengan lingkungan yang lebih luas, kemampuan bahasa akan berkembang dengan tidak hanya mencakup sebatas bahasa ibu saja, tapi juga merambat ke cakupan pembelajaran *second language* (bahasa asing).

Lingkup perkembangan dapat dikelompokkan dari tingkatan usia, namun tingkatan kemampuan anak pada lingkup perkembangan tersebut tetap berbeda-beda, yang mana bergantung pada paparan stimulasi dan pengalaman individual. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, berikut merupakan bahasan lingkup perkembangan bahasa anak.

Tabel 4. Perkembangan Bahasa (Peraturan Menteri Pendidikan, 2009)

Usia	Lingkup Perkembangan
0-<12 bulan	Mengeluarkan suara untuk menyatakan keinginan atau sebagai reaksi atas rangsangan.
12-<24 bulan	Menerima Bahasa, mengungkapkan Bahasa
2-<4 tahun	Menerima Bahasa, Mengungkapkan Bahasa.
4-≤6 tahun	Menerima bahasa, Mengungkapkan Bahasa, Keaksaraan.

- Perkembangan Motorik

Keluwesannya kemampuan gerak seorang individu wajib dilatih sejak dini sebagai unsur dasar dari kehidupan manusia yang dinamis. Menurut Gallahue (2010), gerak adalah bagian penting dari kehidupan anak sebagai bentuk ekspresi diri dalam pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilannya, membatasi kesempatan pengembangan gerak seorang anak berarti mengambil paksa kesempatan merasakan keuntungan peluang kemampuan gerak yang efisien dan kompeten. Kemampuan motorik terdiri dari motorik kasar yang mana mencakup perpindahan tempat atau lokomotor, seperti kegiatan berjalan, berlari, dan sebagainya, serta tidak berpindah tempat atau non lokomotor. Ada juga motorik halus yang merupakan bentuk penghasilan karya dengan manipulasi Gerakan seperti kegiatan membentuk plastisin.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, berikut merupakan tabel lingkup perkembangan motorik anak. Walaupun semua usia mengalami perkembangan motorik kasar dan halus, tingkatan kemampuan tiap individual berbeda-beda karena berbagai macam faktor seperti genetik, kebiasaan sehari-hari dan nutrisi. Umumnya, keterampilan motorik halus sudah berkembang dengan baik ketika mencapai usia 5 tahun, di mana pergerakan organ tubuh seperti tangan dan jari bergerak di bawah perintah mata (Maita & Subhan, 2018).

Hal ini juga didukung oleh Santoso (2004), yg menyatakan anak usia 5-6 tahun akan memperoleh kendali motorik halus yang meningkat terlebih pada bagian tangan dan jari-jemairnya, memungkinkan pengembangan kendali dalam hal keterampilan seperti menggambar, memotong, mewarnai, dan melipat. Sesuai pernyataan K Eileen Allen dan Lynn R Marrotz (2010) yang menerangkan bahwa di usia 5-6 tahun, motorik halus anak sudah berkembang hingga tahapan di mana anak sudah mampu merakit bentuk tiga dimensi dari gabungan balok kubus dengan menjiplak dari gambar ataupun model yang sudah jadi, menggambar bentuk dan menulis huruf, menggunakan pensil dan spidol (termasuk untuk mewarnai dengan rapi), menggunting sesuai bentuk, memiliki tangan yang dominan, memiliki hobi, bisa menggambar atau menjiplak tangan, mampu melipat dan menggunting kertas menjadi bentuk dasar, dan mengikat tali sepatu. Dalam kata lain, anak sudah mampu mengendalikan otot halus pada tangan dan lengan, juga mengoordinasi mata dan jari dengan bersamaan ketika beraktivitas.

Tabel 5. Perkembangan Motorik (Peraturan Menteri Pendidikan, 2009)

Usia	Lingkup Perkembangan
0-<12 bulan	Motorik kasar, motorik halus
12-<24 bulan	Motorik kasar, motorik halus
2-<4 tahun	Motorik kasar, motorik halus
4-≤6 tahun	Motorik kasar, motorik halus, kesehatan fisik

- Perkembangan Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah bentuk aktualisasi diri yang disalurkan melalui perilaku dan hasil karya seorang individual. Seperti kemampuan lainnya, memiliki kemampuan berpikir kreatif akan bermanfaat meningkatkan kualitas diri seorang individual. Bentuk kreativitas anak usia dini meliputi beberapa hal berikut (Susanto, 2014).

- ✓ Berpikir kreatif

Kemampuan untuk mengungkapkan pemahaman, memberi jawaban, inisiatif, berimajinasi dan mengembangkan ide, serta mengerjakan tugas.

✓ Sikap kreatif

Kepemilikan rasa ingin tahu yang tinggi dengan menanyakan hal-hal baru dan ketertarikan untuk memberikan jawaban, mengutarakan pendapat, tidak mudah dipengaruhi, dan berpendirian kuat.

✓ Karya kreatif

Kemampuan menghasilkan karya melalui kegiatan yang dilakukan.

Dalam praktiknya, edukasi untuk perkembangan intelektual anak juga amat lekat dengan proses bermain. Menurut Lasapu et al. (2015), bermain bisa menjadi media peningkatan keterampilan dan kemampuan bagi anak. Bagi Ailwood (2003), definisi bermain adalah aktivitas mendasar yang bisa dilakukan sukarela dan dengan kepuasan emosional secara individu ataupun dengan pendamping pendidik, anggota keluarga, ataupun teman, tanpa paksaan pihak manapun. Proses bermain, terlebih pada anak-anak usia dini, menjadi letak pertemuan unsur pemahaman dan percakapan yang melibatkan anak, keluarga, dan lembaga pendidikan dalam kaitannya dengan psikologi dan penguatan kenegaraan. Anak-anak yang terlibat dalam proses bermain juga akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang perihal peraturan, kerjasama, dan sosialisasi. Proses bermain memiliki beberapa tahapan yang tentunya sudah menyesuaikan dengan pengalaman situasi sosial anak-anak (Rohmah, 2016). Tahapan tersebut mencakup:

- a) Unoccupied, di mana anak memerhatikan dan bergerak dengan bebas tanpa paksaan pihak manapun.
- b) Solitary, tahapan di mana anak-anak sibuk bermain dengan permainan masing-masing, menciptakan ketiadaan kontak antar satu sama lain dan ketidakpedulian akan situasi sekitarnya.

- c) Onlooker, penglihatan, perhatian, dan komunikasi anak terfokus pada anak-anak lain namun tanpa peran serta dalam aktivitas bermain.
- d) Parallel, terdapat persamaan dalam jenis permainan yang dimainkan anak, tapi tidak melibatkan kontak antar anak.
- e) Associative, terjadi komunikasi dan pinjam meminjam mainan, namun tanpa keberadaan tujuan dan pembagian peran ataupun mainan.
- f) Cooperative, anak bermain dalam jenis kelompok yang memiliki organisasi, kegiatan yang dilakukan konstruktif dan menghasilkan sesuatu yang nyata, dengan pembagian peran untuk setiap anak yang terlibat, menjadikan satu ataupun dua orang anak pemimpin ataupun pengarah permainan yang dilakukan.

Bermain bisa dilakukan anak-anak di mana saja, seperti di rumah maupun di sekolah. Menurut Sugianto (1995), proses bermain memiliki berbagai manfaat, yaitu:

- Berperan dalam pengembangan aspek sosial
- Turut serta dalam proses Pembangunan kreativitas
- Menjadi alat pengasah kemampuan berpikir
- Meningkatkan kemampuan dalam hal komunikasi dan berbahasa
- Membangun pemahaman akan kaitan diri sendiri dengan lingkungan, terlebih dalam hal lingkungan sosial

Hal ini juga dibahas oleh Santrock (2012) yang menyatakan bahwa manfaat bermain berkaitan erat dengan tumbuh kembang anak yang terbagi dalam beberapa aspek sebagai berikut.

- a) Perkembangan moral

Bagi anak-anak, moralitas adalah hal yang buram dan tidak terdefinisi, sehingga dibutuhkan alternatif cara pengajarannya. Bermain memiliki kaitan dengan berkembangnya pemikiran, perasaan, dan perilaku seseorang yang didasarkan pada peraturan maupun hal yang biasa terjadi di masyarakat dalam konteks interaksi antar manusia. Bermain dapat

membantu mengembangkan pemahaman moral misalnya dengan menerapkan sebuah tata cara yang tidak boleh dilanggar dalam permainan.

b) Perkembangan motorik

Aktivitas gerak yang dilakukan oleh anak ketika bermain merupakan bentuk penerapan motorik dalam kehidupan sehari-hari anak. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, melatih kemampuan otot dan aktif bergerak dengan koordinasi yang baik merupakan suatu hal yang penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Contoh cara bermain yang berdampak pada kemampuan motorik adalah permainan petak umpet, di mana kegiatannya melibatkan gerakan lari, berjalan, dan sebagainya yang melatih motorik kasar, ataupun permainan tradisional seperti congklak yang melibatkan kegiatan menggenggam dan menjatuhkan satu persatu biji congklak yang otomatis melatih motorik halus anak.

c) Perkembangan kognitif

Melalui aktivitas bermain, anak-anak umumnya akan lebih mudah memahami sebuah konsep. Hal ini didukung oleh pernyataan Montessori yang stimulasi otak anak melalui bermain dibuktikan dengan empat fakta, yaitu bahwa bermain menghasilkan pikiran yang aktif, periode sensitif, anak pasti melewati proses belajar, dan anak belajar melalui proses bermain (Suyadi, 2014). Contoh kasusnya yaitu ketika bermain bola. Akan lebih mudah untuk menjelaskan bentuk dan konsep bola ketika anak-anak menggunakannya dalam permainan dibandingkan dengan melalui penjelasan teoritis dengan menggunakan deskripsi bolanya saja.

d) Perkembangan bahasa

Bahasa merupakan salah satu elemen utama terbentuknya interaksi. Proses pembelajaran bahasa anak diawali dengan bahasa tubuh hingga dapat berbahasa secara verbal, yang juga dilakukan ketika berkomunikasi dalam proses bermain dengan teman sebayanya. Melalui pengutaraan pendapat

dan berkomentar yang dilakukan ketika bermain, kemampuan berbahasa seorang anak akan semakin meningkat.

e) Perkembangan sosial

Mayoritas anak gemar bermain. Aktivitas bermain akan melibatkan sosialisasi yang membantu anak belajar memahami dirinya dan orang lain dengan mempelajari sportivitas melalui kerjasama, juga meningkatkan rasa tanggung jawab, sikap disiplin, dan jujur.

