

BAB 4 DATA DAN ANALISIS

4.1 Data Visual Cerita Rakyat Indonesia “La Moelu”

La Moelu merupakan cerita rakyat Indonesia dari Sulawesi Tenggara. Pada buku cerita anak La Moelu karya Watiek Ideo, ilustrasinya dibuat oleh Khoirul Anwar. Berikut adalah data visual dari grafis pada buku tersebut.

Tabel 6. Data Visual Cerita La Moelu (Watiek Ideo, 2021)

Gambar	Analisis
 <p>Tokoh-tokoh dalam cerita rakyat La Moelu (Sumber : Koi)</p>	<p>a. Tokoh La Moelu mengenakan pakaian sederhana dengan motif tenun Lantelante khas Sulawesi Tenggara pada sarung yang biasa dikenakan oleh warga suku Muna. Pakaian ini juga menunjukkan latar belakang ekonominya yang bisa dibilang kurang mampu melalui tambalan di bagian lengannya.</p>  <p>Motif Tenun Lantelante Khas Suku Muna (Sumber : Koi)</p>



Gambar
Pakaian Tradisional Suku Muna
(Sumber : Kemenparekraf)

- b. Tokoh Jinnade menggunakan bentuk dan pilihan warna yang mengacu pada ikan padi dan ikan mas, sejenis ikan yang baru ditemukan di Muna dengan warna yang khas, berkaitan dengan padi yang merupakan salah satu sektor unggulan provinsi Sulawesi Tenggara.



Gambar
Ikan Padi
(Sumber : Koi)

- c. Tokoh Ayah mengenakan pakaian tradisional sederhana warga suku Muna yang mencakup sarung dengan motif tenun Ledha khas suku Muna di Sulawesi Tenggara.



Gambar
Motif Ledha Khas Suku Muna
(Sumber : Koi)



Gambar
Pakaian Tradisional Suku Muna
(Sumber : Universitas STEKOM)

- d. Penutup kepala Kampurui yang merupakan bagian dari pakaian tradisional suku Muna.

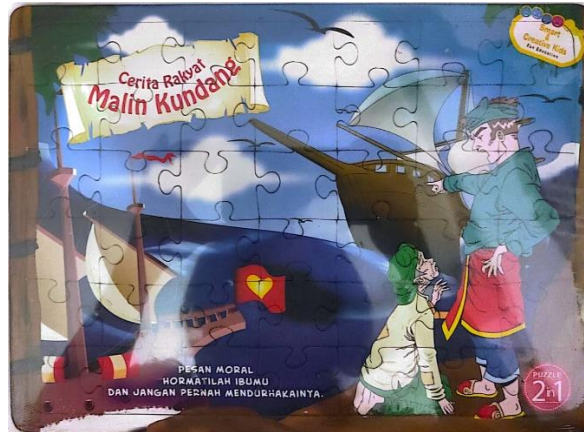
	 <p>Gambar Kampurui (Sumber : potretterkini.id)</p> <p>e. Bentuk rumah adat Bharugano khas suku Muna.</p>  <p>(Sumber : maitewuna.com)</p>
--	---

Tabel 4. 1 Analisis Visual Grafis Cerita Rakyat La Moelu

Sumber: Dokumen Pribadi

4.2 Observasi

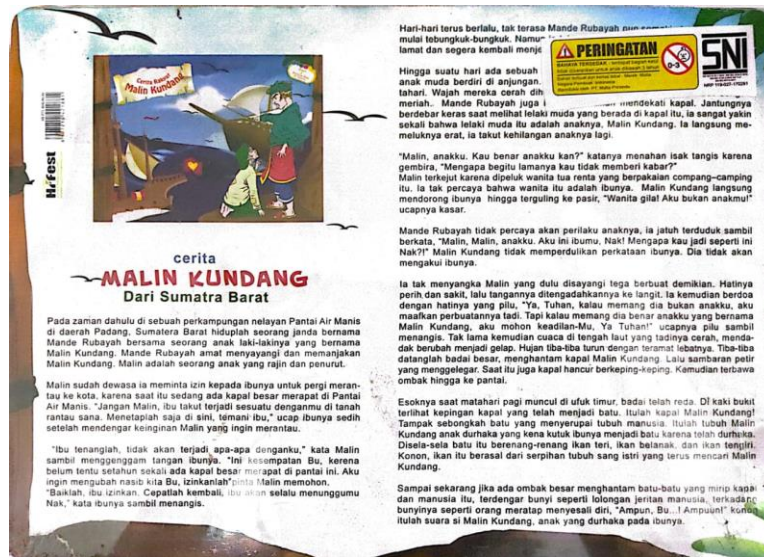
4.2.1 Observasi Proses Bermain Puzzle Bertema Cerita Rakyat



Gambar 4. 1 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Depan)

Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk menghasilkan produk permainan puzzle yang baik, seperti yang termasuk dalam Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini (2021), penting untuk menyesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Maka dilakukan observasi untuk meninjau permainan bertema cerita rakyat terdahulu di pasaran dan menemukan kelompok usia yang sesuai untuk menjadi target pengguna. Permainan bertema cerita rakyat ternyata masih sedikit, tidak banyak yang muncul ketika dicari di *platform* belanja online. Puzzle dari etalase bukunovel.que ini adalah salah satu hasil pencarian teratas di Shopee dengan harga Rp 22.500,00, puzzle ini merupakan jenis puzzle jigsaw berukuran A4 dari material karton yang cukup kaku, keras, dan tebal. Bagian depannya berupa jigsaw puzzle 6 x 7, dengan ketebalan alas puzzle sekitar 0,5 cm, sedangkan per kepingan puzzle sekitar 0,2-0,3 cm. Puzzle bergambar adegan dari cerita rakyat Malin Kundang yang memperlakukan ibunya dengan kasar di depan kapal-kapal laut besar. Gambar tersebut dilengkapi dengan judul cerita dan pesan moral yang berkata "Hormatilah Ibumu dan jangan pernah mendurhakainya". Selain itu di sudut-sudut puzzle terdapat brand produk (Smart & Creative Kids for Education) dan keterangan bahwa puzzle merupakan jenis permainan edukasi 2 in 1, di mana terdapat puzzle sebagai pengasah kemampuan kognitif, motorik, dan sensorik, juga narasi yang turut mengasah kemampuan kognitif dan bahasa penggunanya.



Gambar 4. 2 Puzzle Bertema Cerita Rakyat Malin Kundang (Belakang)

Sumber: Dokumen Pribadi

Di bagian belakang terdapat narasi cerita Malin Kundang, satu-satunya penjelasan alur cerita, karena bagian depannya hanya menunjukkan salah satu adegan cerita saja. Di sisi kiri atas juga terdapat gambar adegan yang akan terlihat jika kepingan puzzle tersusun dengan benar. Jika pembungkus plastiknya belum dibuka, terdapat label SNI dengan peringatan bahaya tersedak untuk anak di bawah 3 tahun serta barcode penjualan. Tidak terlihat ada intruksi penggunaan dari permainan ini.

Permainan ini menjadi perwakilan permainan bertema cerita rakyat yang kemudian diberikan kepada anak-anak berusia 3 tahun, 4 tahun, 6.5 tahun, dan 7 tahun yang terpisah (tidak dalam waktu dan tempat yang bersamaan). Proses bermain anak kemudian didokumentasikan oleh orangtua masing-masing yang juga membimbing mereka selama berjalannya proses penyusunan puzzle. Masing-masing anak memiliki karakteristiknya sendiri dalam penyusunan puzzle. Anak-anak berusia 3 dan 4 tahun belum bisa memahami sistematis puzzle jigsaw dan masih amat bergantung dengan bimbingan orangtua, sedangkan anak berusia 6.5 dan 7 tahun sudah jauh lebih mahir dan bisa memahami puzzle.

4.2.2 Observasi Permainan pada RPTRA Amanah Bunda

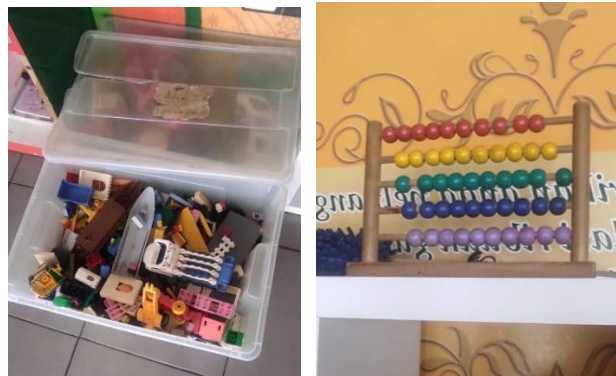
Pada tanggal yang sama dengan wawancara, dilakukan observasi untuk melihat permainan di RPTRA dan sesuai atau tidaknya perancangan produk permainan edukasi bertema cerita rakyat La Moelu untuk dievaluasi di lokasi tersebut. Sesuai pernyataan Ibu Iis dan Ibu Mai selaku pembimbing di RPTRA Amanah Bunda, jenis permainan edukasi yang terdapat di RPTRA mencakup permainan luar ruang dan dalam ruang. Permainan luar ruang mencakup perosotan dan permainan yang bisa dipanjat.



Gambar 4. 3 Permainan Luar Ruang di RPTRA Amanah Bunda

Sumber: Dokumen Pribadi

Permainan dalam ruang berlokasi di dalam perpustakaan, yang mana adalah lego dan sempoa. Tampilan kedua permainan tersebut dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 4. 4 Permainan Lego dan Sempoa di RPTRA Amanah Bunda

Sumber: Dokumen Pribadi

Selain itu, terdapat puzzle jigsaw yang bergambar berbagai jenis hewan dalam gaya kartun. Puzzle ini bisa dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. 5 Puzzle jigsaw di RPTRA

Sumber: Dokumen Pribadi

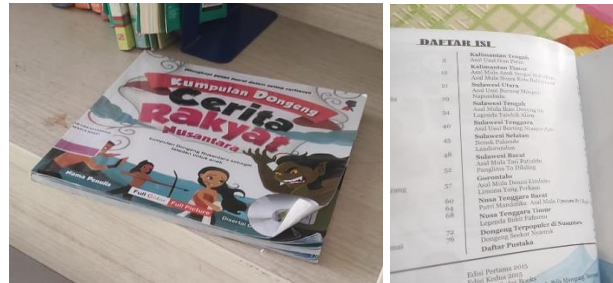
Terkait dengan pengenalan cerita rakyat, menurut wawancara dilakukan melalui penggunaan buku bacaan. Buku bacaan tersebut merupakan salah satu bagian dari koleksi buku yang terdapat pada perpustakaan di RPTRA Amanah Bunda dengan tampilan sebagai berikut.



Gambar 4. 6 Perpustakaan di RPTRA

Sumber: Dokumen Pribadi

Ketika dilihat, salah satu dari buku-buku tersebut ternyata berisi kumpulan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Namun tidak terlihat adanya cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara.



Gambar 4. 7 Buku Kumpulan Cerita Rakyat dan Daftar Isinya

Sumber: Dokumen Pribadi

4.3 Wawancara

4.3.1 Wawancara Produsen Permainan Edukasi

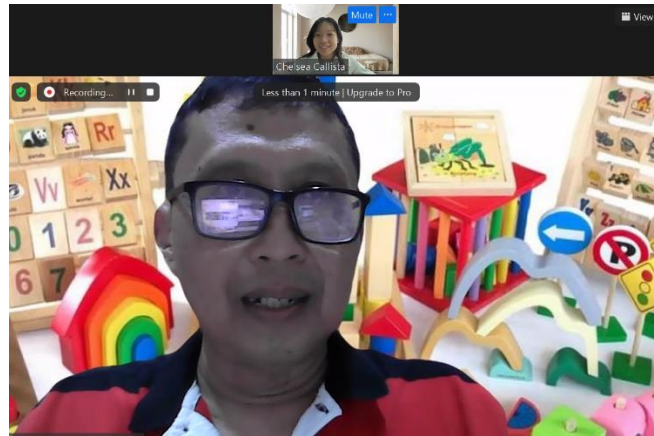


Gambar 4. 8 Logo Omocha Toys

Sumber: Shopee.co.id

Wawancara pertama dilakukan kepada Pak Yoyok Ikhsan dari Omocha Toys, produsen permainan edukasi di daerah Bogor. Omocha Toys telah memproduksi lebih dari 600 permainan edukasi sejak berdiri di tahun 2007. Wawancara dengan Omocha Toys menyatakan bahwa berdirinya Omocha dilatarbelakangi oleh kesadaran akan popularitas pasar permainan, di mana permintaannya tinggi hingga terkadang pengadaan stoknya tidak mencukupi. Dimulai dengan mengambil stok permainan dari supplier, tokoh-tokoh Omocha (Pak Yoyok dan istrinya, Ibu Yuni) perlahan mempelajari secara otodidak jenis-jenis permainan edukasi yang ada di pasaran. Pak Yoyok setuju bahwa dalam pembuatan produk seperti permainan, pengumpulan data amatlah penting untuk

terus belajar dan berkembang. Omocha toys juga turut mengikuti perkembangan zaman, berpartisipasi di platform penjualan daring yang terfokus. Kini Omocha Toys melayani pembuatan produk kustom (ide berasal dari klien, Omocha Toys hanya mengatur teknis dan produksi permainannya saja).



Gambar 4. 9 Wawancara dengan Pak Yoyok

Sumber Dokumen Pribadi

Pasar pengguna permainan Omocha Toys cukup luas, menjangkau usia 6 bulan hingga 6 tahun, dengan batasan setiap produk yang bervariasi, misalnya 3 sampai 6 tahun, dan 6 tahun ke atas. Pembatasan umur ini tidak ditentukan sendiri, namun mengacu pada literatur dan riset oleh psikolog.



Gambar 4. 10 APE Pakaian Adat Produksi Omocha Toys

Sumber: grahapermainan.com

Produksi permainan di Omocha Toys bisa dilihat melalui channel Youtube Pak Yoyok, dengan nama Produsen Permainan. Sebagai produsen Omocha Toys mengikuti keinginan pasar, di mana perusahaan ini juga memproduksi variasi permainan yang dikaitkan dengan nilai kebudayaan, misalnya saja APE pakaian adat yang bisa dilihat di website grahapermainan.com. Pak Yoyok juga memperlihatkan referensi puzzle untuk orang dewasa yang menarik dan rumit, kubus soma. Pak Yoyok menjelaskan bahwa permainan seperti puzzle ini amat menarik dan bisa menstimulasi rasa penasaran. Pak Yoyok berharap, seorang desainer bisa berinovasi dengan mempelajari berbagai macam variasi yang ada di pasaran supaya tidak terpaku ke satu ide saja.

4.3.2 Wawancara Penulis Buku Cerita Anak

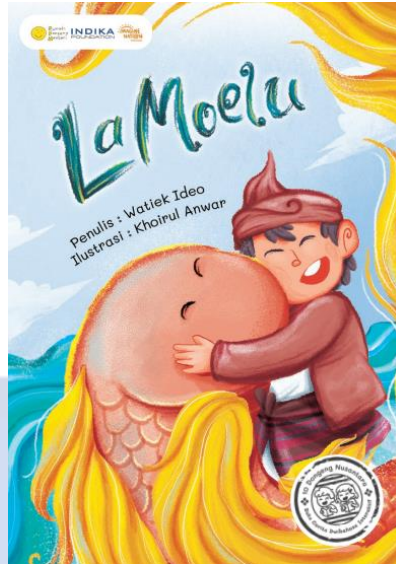


Gambar 4. 11 Watiek Ideo

Sumber: kumparan.com

Selanjutnya, wawancara juga dilakukan kepada Ibu Watiek Ideo selaku penulis lebih dari 200 buku cerita anak, salah satunya tentang cerita rakyat La Moelu, dengan judul buku yang sama. Karena perbedaan jadwal, akhirnya wawancara dilakukan secara tertulis. Menurut jawaban Ibu Watiek Ideo, latar belakang penulisan cerita rakyat La Moelu ke dalam bentuk buku adalah ajakan dari Rumah Dongeng Mentari untuk menulis buku. Maka cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara yang dinilai kurang populer akhirnya terpilih, memberikan keragaman cerita kepada anak-anak yang akan dilengkapi

dengan ilustrasi yang mengandung kearifan lokal Sulawesi Tenggara dan pesan moral yang indah, mengenalkan rasa kasih sayang terhadap makhluk ciptaan Tuhan.



Gambar 4. 12 Buku Cerita Anak “La Moelu”

Sumber: Koi

Cerita ini sendiri bermula dengan seorang anak dari keluarga kurang berada yang tidak mendapat ikan besar ketika memancing di laut. Dalam keputusasaannya, ia mendapat seekor ikan kecil yang ia putuskan untuk pelihara. Namun ikan tersebut ternyata bukan ikan biasa, karena ukurannya terus bertambah besar berlipat-lipat setiap harinya. Karena kemurahan dan kebaikan hatinya, keajaiban akhirnya terjadi, membuat sang anak akhirnya menjadi kaya raya. Anak tersebut adalah La Moelu. Cerita rakyat ini didapat oleh Ibu Watiek Ideo melalui riset sekunder dari berbagai referensi sebelum menceritakannya dengan gaya tulis sendiri juga bekerja sama dengan ahli bahasa lokal Sulawesi untuk menuliskan cerita ke dalam 2 bahasa, Indonesia dan daerah (bahasa Muna). Cerita anak secara umum dirancang untuk pembaca usia 0-12 tahun, namun untuk cerita rakyat dibutuhkan analisa konten dan ketentuan perjenjangannya. Dalam menulis cerita anak juga dibutuhkan pertimbangan tema, segmen pembaca, dan penyampaian ide yang tepat demi menyampaikan pesan yang sesuai.

4.3.3 Wawancara Pembimbing RPTRA



Gambar 4. 13 Wawancara Pembimbing RPTRA

Sumber: Dokumen Pribadi

Wawancara juga dilakukan terhadap Ibu Iis dan Ibu Mai dari RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak) Amanah Bunda yang sudah berpengalaman dalam hal edukasi anak-anak hingga remaja. Karena wawancara bersifat tidak terstruktur, wawancara ini mengalir hampir seperti diskusi. Ibu Mai dan Ibu Iis menolak untuk direkam selama wawancara ini.

Ibu Mai dan Ibu Iis menjelaskan bahwa anak-anak di RPTRA mencakup anak-anak usia dini, sekolah dasar, hingga remaja yang biasanya datang ke RPTRA untuk bermain, mengerjakan tugas sekolah, bersosialisasi dengan teman sebaya, dan sebagainya. Jenis permainan yang ada di RPTRA tidak banyak, di mana selain permainan luar ruang (*playground*), permainan yang tersedia terbatas pada puzzle jigsaw, lego, dan sempoa, tapi semuanya disesuaikan dengan tumbuh kembang anak.

Menjelaskan lebih lanjut dalam hubungan dengan permainan, anak-anak berusia 3 dan 4 tahun dinilai kurang untuk menjadi target pengguna permainan statis seperti puzzle, di mana mereka masih lebih menikmati kegiatan fisik seperti menyanyi, menari,

senam, dan berlari. Untuk anak 5-6 tahun sudah bisa lebih duduk diam dan menyelesaikan permainan statis, mendengarkan dongeng, juga umumnya sudah memiliki kemampuan baca mendasar. Tapi kemampuannya belum bisa merangkai alur cerita. Oleh maka itu disarankan rentang usia tujuh hingga sembilan tahun untuk target pengguna permainan edukasi dengan menerapkan cerita rakyat La Moelu.

Untuk yang berkaitan dengan cerita rakyat sendiri, belum ada yang berbentuk permainan sehingga pengenalan cerita rakyat umumnya dilakukan sebatas melalui buku cerita anak di perpustakaan. Bagaimanapun juga, menurut Bu Iis, edukasi melalui pengenalan cerita rakyat merupakan hal yang penting untuk perkembangan anak, di mana ketika anak berusia dini mulai dikenalkan pada cerita rakyat, misalnya melalui proses mendongeng, alam bawah sadar anak akan terpengaruh, mengembangkan kognitifnya. Sekalipun anak belum memiliki kemampuan memahami kosa kata ataupun membaca, efek ini tetap akan berpengaruh. Hal ini nyatanya terbukti dalam Jurnal Pendidikan Anak oleh Ardini (2012) yang menyatakan bahwa dongeng bisa dijadikan pengantar tidur karena 75% porsi internalisasi penanaman moral dari dongeng terekam ketika tidur (Anakku, 2008).

4.4 Analisis Data

4.4.1 Analisis Data Observasi Proses Bermain Puzzle Jigsaw

Berdasarkan observasi pertama yang telah dilaksanakan untuk melihat proses bermain anak berusia 3 hingga 7 tahun dengan menggunakan produk puzzle jigsaw bertema cerita rakyat Malin Kundang, analisis data kemudian dilakukan menggunakan kriteria syarat umum pembuatan dan pemilihan APE Kemendikbud yang dinilai dengan menggunakan sistem poin, di mana poin 1 menunjukkan bahwa pernyataan sangat tidak sesuai, sedangkan poin 4 menunjukkan bahwa pernyataan sangat sesuai. Data kemudian dirangkum dan disajikan dalam tabel yang terdapat pada beberapa halaman selanjutnya dengan usia anak yang telah diurutkan sebagai berikut.

Tabel 7. Observasi Puzzle Jigsaw (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Nama, Umur	Hagia, 3 tahun	Ibra, 4,5 tahun
------------	----------------	-----------------

No	Kriteria Penilaian	Poin	Keterangan	Poin	Keterangan
<i>Syarat Edukatif</i>					
1	Sesuai dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan peserta didik atau kurikulum yang berlaku	3	Level kemampuan membaca belum sesuai.	3	Level kemampuan membaca belum sesuai.
2	Dapat membantu aktivitas dan kreativitas peserta didik sesuai tahap perkembangannya	1	Kemampuan kognitif belum sesuai.	2	Ada pencocokkan kepingan dengan pola di alas puzzle
<i>Syarat Teknis</i>					
3	Tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep	2	Narasi tidak diperhatikan.	2	Narasi tidak diperhatikan.
4	Dibuat dengan bahan yang aman dan kuat (tidak mengandung unsur membahayakan bagi peserta didik)	3	Mudah terurai dengan robek dan basah.	3	Mudah terurai dengan robek dan basah.
5	Mudah digunakan	1	Kurangnya pengalaman menyusun dan membaca.	1	Kurangnya pengalaman menghubungkan gambar.
6	Menambah kesenangan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi	4	Antusias terhadap puzzle.	3	Cepat bosan dan meninggalkan permainan.
<i>Syarat Estetika</i>					
7	Bentuk yang ergonomis	4	Mudah disusun, ringan, tidak tajam.	3	Kepingan di awal sulit dilepaskan.
8	Fleksibel	2	Tidak bisa ditekuk.	2	Tidak bisa ditekuk.
9	Mudah dibawa oleh peserta didik	4	Besar namun ringan.	4	Besar namun ringan.
10	Keserasian ukuran serta kombinasi warna	4	Mudah digenggam, warna sesuai.	4	Mudah digenggam, warna sesuai.
RATA-RATA		2,9		2,7	

Tabel 8. Observasi Puzzle Jigsaw (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Nama, Umur		Mada, 6.5 tahun		Salma, 7 tahun	
No	Kriteria Penilaian	Poin	Keterangan	Poin	Keterangan
<i>Syarat Edukatif</i>					
1	Sesuai dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan peserta didik atau kurikulum yang berlaku	4	Puzzle memiliki unsur cerita rakyat untuk pengenalan cerita rakyat yang bisa dibaca dan dimengerti oleh anak.	3	Puzzle memiliki unsur cerita rakyat untuk pengenalan cerita rakyat yang bisa dibaca dan dimengerti oleh anak, tapi tidak membuat anak tertarik membacanya, lebih terfokus pada puzzle.
2	Dapat membantu aktivitas dan kreativitas peserta didik sesuai tahap perkembangannya	4	Anak sudah memiliki kemampuan membaca dan memahami cara penyusunan puzzle.	4	Anak sudah memiliki kemampuan membaca dan memahami cara penyusunan puzzle.
<i>Syarat Teknis</i>					
3	Tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep	4	Anak memahami objek sebagai puzzle yang dimainkan dengan cara disusun,	4	Anak memahami objek sebagai puzzle yang dimainkan dengan cara disusun.
4	Dibuat dengan bahan yang aman dan kuat (tidak mengandung unsur membahayakan bagi peserta didik)	3	Aman dibanting, namun bahan kertas bisa terurai jika dirobek/ basah.	3	Aman dibanting, namun bahan kertas bisa terurai jika dirobek/ basah.
5	Mudah digunakan	4	Anak sudah memiliki kemampuan menyusun puzzle jigsaw.	4	Anak sudah terbiasa menggunakan puzzle jigsaw.

6	Menambah kesenangan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi	4	Anak antusias mengerjakan puzzle.	4	Anak antusias dan tangkas mengerjakan puzzle.
Syarat Estetika					
7	Bentuk yang ergonomis	4	Mudah disusun, ringan, tidak tajam.	4	Mudah disusun, ringan, tidak tajam.
8	Fleksibel	2	Merusak permainan jika ditekuk.	2	Merusak permainan jika ditekuk.
9	Mudah dibawa oleh peserta didik	4	Besar namun ringan. Terlihat dari kemudahan anak mengangkat/membantingnya.	4	Besar namun ringan. Terlihat dari kemudahan anak mengangkat/membantingnya.
10	Keserasian ukuran serta kombinasi warna	4	Kepingan puzzle mudah digenggam oleh anak. Warna sesuai dengan gambar, memudahkan pengenalan bentuk objek.	4	Kepingan puzzle mudah digenggam oleh anak. Warna sesuai dengan gambar, memudahkan pengenalan bentuk objek.
RATA-RATA		3,7		3,6	

Dari data-data yang telah dikumpulkan, jika ditinjau menggunakan aspek-aspek yang ada pada persyaratan pembuatan dan pemilihan APE dari buku Panduan APE Aman bagi Anak Usia Dini dari instansi Kemendikbud, dari aspek syarat edukatif, teknis, dan estetika, dapat dilihat bahwa anak-anak yang lebih tua (berusia 6,5 dan 7 tahun) memiliki rata-rata poin yang lebih tinggi dan hampir sama, yaitu 3,7 dan 3,6. Maka dari itu diputuskan bahwa perancangan permainan edukasi puzzle akan:

- Ditujukan untuk anak-anak berusia 7 tahun ke atas, bukan anak usia dini (3-6 tahun).
- Bagian narasi sebaiknya dikurangi karena kurang interaktif dibandingkan puzzle yang terdapat di bagian depannya. Hal ini disebabkan oleh panjangnya narasi

yang baru bermanfaat jika anak duduk diam dan membacanya, sedangkan pada proses observasi anak terlihat otomatis lebih tertarik menyusun puzzle dibanding membaca teks. Maka kalimat harus dijadikan singkat, padat, dan jelas.

- Puzzle hanya memuat salah satu adegan dari cerita rakyat Malin Kundang, sehingga anak tidak akan memahami alur cerita jika tidak membaca teks, membuat pengenalan cerita rakyat kurang maksimal.
- Penelitian ini juga mendorong dirancangnya variasi bentuk puzzle yang lebih bervariasi karena bentuk puzzle jigsaw sudah sering ditemui dan memiliki pola yang hampir seragam, di mana kelebihanannya terletak pada kemudahan anak mengenali jenis permainan, namun di sisi lain puzzle jigsaw menjadi bentuk puzzle yang terkesan biasa dan monoton.

4.4.2 Analisis Data Observasi RPTRA Amanah Bunda

Permainan yang ada di RPTRA mencakup alat main luar ruang yang melatih motorik kasar seperti perosotan atau seluncuran, lego yang dimainkan dengan cara disusun dan digabungkan dengan bebas sesuai keinginan anak, sempoa yang merupakan alat pembelajaran matematis dengan biji-biji yang bisa digeser pada beberapa tiangnya, dan puzzle jigsaw kartun hewan yang disusun menurut polanya. Pengenalan cerita rakyat terbatas pada penggunaan buku bacaan yang tidak mengandung cerita La Moelu, belum ada permainan yang dengan tema tersebut, membuat RPTRA Amanah Bunda ini menjadi lokasi yang cocok untuk mengevaluasi penerapan cerita rakyat La Moelu dengan media pembelajaran permainan.

4.4.3 Analisis Data Wawancara

Wawancara dengan produsen permainan edukasi memvalidasi kepopuleran dan potensi pasar permainan edukasi dengan menggabungkan elemen proses pengumpulan data, perkembangan zaman, tahapan usia, dan variasi. Wawancara terhadap penulis buku cerita anak memvalidasi kurangnya popularitas cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara, akurasi cerita pada buku La Moelu yang didasarkan pada riset dan batasan usia

yang sesuai dengan target pengguna permainan edukasi yang menerapkan cerita rakyat La Moelu. Selanjutnya, wawancara terhadap pembimbing RPTRA Amanah Bunda juga mengonfirmasi bahwa target usia yang sesuai adalah anak-anak usia sekolah dasar (tujuh sampai sembilan tahun) dengan kemampuan kognitif yang sudah lebih berkembang, juga pentingnya pengenalan cerita rakyat kepada kalangan anak-anak sejak usia dini.

4.4.4 Analisis Pemilihan Permainan Edukasi

Terdapat banyak sekali variasi jenis permainan edukasi, di mana sebuah permainan akan dikategorikan permainan edukasi jika memiliki unsur edukasi (Afifah, 2017). Setelah meninjau berbagai jenis permainan pada berbagai lokasi seperti toko permainan, platform belanja daring, dan lain-lain demi mengenali banyak variasi permainan dan menyeleksinya, puzzle dipilih untuk dikembangkan. Selain karena manfaat permainan puzzle yang bervariasi, serta termotivasi oleh hasil observasi proses bermain menggunakan puzzle untuk meningkatkan potensi dan kualitas permainan puzzle jigsaw tersebut, pemilihan jenis permainan ini juga didorong oleh hasil studi literatur, di mana berdasarkan pernyataan Panggabean dan Ritonga (2023) yang menyatakan bahwa adanya penggunaan puzzle selama proses pembelajaran akan meningkatkan antusiasme pembelajaran peserta didik dan dapat diterapkan hampir pada setiap materi pembelajaran di sekolah. Penelitian Hayati dan Yamin (2023), terdapat perbedaan pada hasil pembelajaran peserta didik yang menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran cerita dan yang tidak, di mana pengguna puzzle mendapat hasil penilaian yang lebih baik, membuktikan pengaruh permainan puzzle terhadap hasil pembelajaran siswa. Media puzzle ini memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami topik yang dijelaskan oleh pendidik selama proses penyampaian materi pembelajaran. Konsentrasi peserta didik akan meningkat ketika pembelajaran memiliki kaitan dengan proses bermain mereka sehari-harinya yang menstimulasi peningkatan hasil belajar (Husna et al., Purwantoko, Susilo, dalam jurnal Hayati dan Yamin, 2023) juga semangat belajar (Kurniawati, Widayanti et al., Zulfa et al., dalam jurnal Hayati dan Yamin, 2023).

Konsep puzzle juga memiliki kesesuaian dengan konteks pada cerita rakyat La Moelu. Urutan alur cerita bisa direpresentasikan dengan menggunakan kepingan-

kepingan puzzle dan proses penyusunannya menjadi bentuk utuh (gabungan adegan-adegan yang membentuk keseluruhan cerita). Tantangan yang terdapat ketika seorang anak menggunakan puzzle, mendorong anak untuk tidak lelah terus mencoba hingga mencapai keberhasilan (Suhazli & Atthariq dalam jurnal Hayati dan Yamin, 2023), seperti adegan cerita di mana La Moelu terus berusaha menemukan wadah yang muat untuk Jinnande yang semakin membesar, bahkan menggunakan lesung, dibandingkan memilih untuk langsung melepaskan ikan kesayangannya ke laut. Hal ini juga menunjukkan bahwa dampak positif penggunaan puzzle sejalan dengan pesan moral dari cerita rakyat tersebut, yaitu pantang menyerah dan sabar.

