

PENGARUH MAINAN KESUKAAN TERHADAP MASA DEPAN DAN TINGKAH LAKU ANAK

Arabella Keziahna^a, Astrid^b

^aStudent of Interior Architecture, Creative Industry, Faculty, Universitas Ciputra

^bLecture of Interior Architecture, Creative Industry, Faculty, Universitas Ciputra

ABSTRACT

Parents are responsible for their child's development especially in the early age. Toys have an important role on developing child's mental growth. During their growing age, toys will help kids to develop their brains in a creative and logical ways. Selection of toy that they love will have a deep impact on forming their future because these toys will show the kids characteristics. That's why parents as their guardians should expand their kids horizons on educational toys, in which their kids will be able to know themselves better.

Keywords: toy, development, parent, education

ABSTRAK

Orang tua bertanggung jawab penuh terhadap perkembangan anak terutama pada usia dini. Mainan memiliki peranan penting pada masa perkembangan anak. Pada masa perkembangan anak, mainan dapat membantu mengembangkan pemikiran anak secara kreativitas maupun secara logika. Pilihan mainan yang anak suka akan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan masa depan anak karena mainan tersebut akan menunjukkan karakter dari anak tersebut. Maka dari itu orang tua sebagai pengawas anak memiliki peranan yang tinggi dalam menyebarluaskan wawasan anak dalam memahami dirinya sendiri melalui pengenalan dengan mainan-mainan yang mengedukasi.

Kata Kunci: mainan, perkembangan, orang tua, edukasi

PENDAHULUAN

Proses tumbuh kembang anak dipengaruhi stimulasi dan orang tua. Anak memerlukan rangsangan dalam perkembangan otak. Pengaruh pertumbuhan anak dengan stimulasi dapat meningkatkan perkembangan anak secara signifikan. Usia dua tahun pertama adalah sangat penting untuk perkembangan motorik. Stimulasi merupakan faktor yang sangat utama untuk mempengaruhi proses belajar anak.

Pembelajaran terhadap anak akan mempengaruhi pola tingkah lakunya. Dalam proses belajar-mengajar guru atau orang tua memiliki cara tertentu. Seperti pada prinsip belajar di *play group* atau taman kanak-kanak yang memberikan pelajaran dengan belajar dan bermain dengan lingkungan kondusif yang akan mempengaruhi perilaku anak.

Bermain merupakan kegiatan yang dapat mengakibatkan kecanduan terhadap anak. Kegiatan ini sangat menunjukkan bagaimana perilaku anak terhadap mainan yang disukainya. Anak memerlukan mainan kesukaan yang mengedukasi untuk tumbuh kembangnya. Mainan memiliki peranan penting untuk mendongkrak suasana hati anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian mainan mempengaruhi masa depan anak, sehingga orangtua perlu untuk membebaskan dan memperluas pilihan untuk masa depan sejak dini. Seorang aktivis mengatakan bermain

merupakan hal yang krusial untuk perkembangan dan merupakan proses belajar. Anak seharusnya merasa dapat bermain sesuai keinginan tanpa merasa ketakutan.

Menurut para ahli, hubungan anak dengan mainan sangatlah erat. Mainan sangat berpengaruh pada kegiatan anak di masa yang akan datang. Anak sangat membutuhkan motivasi yang diberikan orang terdekatnya untuk menekuni apa yang disukainya dalam bermain. Seperti contohnya, anak yang menyukai bermain konstruksi seperti balok, kubus menunjukkan bakatnya kelak menjadi arsitek. Anak yang menyukai bermain masakan akan ada kemungkinan menjadi koki.

Pada umumnya, sejak usia dini, anak sudah memiliki mainan. Mainan yang dimiliki anak terkadang memberikan keaktifan pada tingkah lakunya. Hal ini menjadi potensi besar terhadap anak untuk memiliki mainan kesukaan. Terkadang anak yang menyukai mainan berlebihan memberi dampak pada kesehariannya. Anak cenderung meminta kembali mainan yang baru seperti karakter-karakter dalam *game*. Umumnya mainan yang menjadi kesukaan anak akan sering ikut serta dalam aktivitas sehari-harinya seperti membawanya tidur, menceritakan pada orang lain, mengimajinasikan mainan tersebut dan meluapkan pada gambar dan kreativitas.

TINJAUAN PUSTAKA

A. PENGERTIAN

Mainan merupakan suatu alat yang digunakan

sebagai hiburan setiap orang. Mainan umumnya paling sering digunakan oleh anak-anak hingga remaja. Mainan tidak memiliki ciri sendiri, terkadang anak dapat mengambil barang apapun untuk dijadikan mainan. Namun mainan yang dapat mengembangkan pikiran dan motoriknya adalah mainan yang memang didesain khusus untuk mengedukasi.

Mainan mengedukasi adalah mainan yang dibentuk dan dibuat khusus dalam memberikan pengalaman anak dalam belajar. Mainan mengedukasi sebagai alat yang dapat melatih perkembangan otak pada anak. Melalui bermain anak dapat merangsang pikiran, dalam social, dan juga keterampilan atau kreativitas.

Dalam pendidikan, mainan digunakan sebagai media yang sangat dibutuhkan untuk mendidik anak. Mainan membantu anak untuk berimajinasi yang menambah kaingintahuan terhadap hal baru.

B. TUJUAN DAN MANFAAT BERMAIN

Menurut tujuan dan manfaat mengedukasi anak dalam bermain melalui mainan edukasi

1. Bermain dapat meningkatkan kreativitas dan ketrampilan anak

Dalam bermain, anak akan mendapatkan ide-ide tertentu yang muncul dengan sendirinya. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas berkreasi. Seperti halnya dalam bermain balok membuat konstruksi menjadi

rumah-rumahan.

2. Bermain dapat melatih panca indera
Sejak lahir, bayi membutuhkan mainan sebagai alat dalam melatih pendengaran (mainan berbunyi), melatih pengelihatan (mainan bergerak).
3. Bermain dapat melatih motorik
Dalam melatih motorik anak, mainan dapat digunakan sebagai media untuk melatih motorik halus dan kasar. Melatih motorik halus hasil yang didapatkan dari meraba, merasakan, dan memegang suatu benda. Kemudian untuk motorik kasar dapat dilakukan dengan cara melakukan gerakan membuang, melempar maupun mengangkatnya.
4. Bermain dapat membantu anak melatih konsentrasi
Mainan seperti *puzzle* membuat anak harus mengenali bentuk yang memerlukan penyusunan untuk membentuk suatu gambar atau benda. Hal ini membutuhkan konsentrasi yang cukup tinggi sehingga anak dapat menyusun sesuai.
5. Bermain dapat membuat anak mengerti bentuk dan warna
Mainan memiliki berbagai jenis bentuk dan warna sehingga mainan dapat menjadi pedoman anak sejak dini dalam menentukan warna dan bentuk.

C. CIRI-CIRI MAINAN MENGEDUKASI

1. Mainan mengedukasi memiliki fungsi dan bentuk yang ditujukan untuk anak sesuai

- usianya. Mainan disesuaikan untuk anak dengan ketentuan tertentu.
2. Mainan yang memiliki nilai aspek yang tinggi adalah mainan yang harus mampu untuk mengembangkan kreativitas dan ketrampilan anak pada usianya.
 3. Mainan edukatif merupakan mainan yang multifungsi, mainan yang ada harus dapat digunakan untuk hal lain misalnya *puzzle* sebagai belajar anak mengenal bentuk.
 4. Sangatlah penting bagi mainan yang mengedukasi tentunya memiliki ciri utama, mainan yang aman untuk dimainkan oleh anak-anak
 5. Memiliki sifat konstruktif, mainan yang dapat menghasilkan sesuatu.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang ada maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah:

1. Bagaimana pengaruh tingkah laku anak dalam memperlakukan mainan kesukaannya?
2. Bagaimana cara orang tua mendorong masa depan anak?

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan dalam menyelesaikan tugas akhir penulis. Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis ingin membuktikan setiap anak memiliki mainan kesukaan, namun tingkah laku anak akan berbeda pada setiap mainan yang

ada. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana sikap anak terhadap mainan yang paling disukainya dan membantu orang tua dalam mendorong masa depan anak sesuai keinginanya.

MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada orang tua agar lebih memperhatikan anak dalam bermain terutama mainan yang sebaiknya mengedukasi. Selain itu pentingnya orang tua mencermati tingkah laku anak dalam bermain untuk mengerti apa yang disukainya sehingga sejak dini orang tua dapat membantu anak dalam mencapai cita-citanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Surabaya pada bulan Desember 2019. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, *survey* dan wawancara. Responden yang membantu penelitian ini yaitu: orang tua yang sudah memiliki anak dengan usia sekolah dasar, ataupun kakak yang memiliki adik usia 5-12 tahun. Pada kasus ini pengumpulan data dilakukan melalui form kuisioner yang berisikan pertanyaan untuk orang tua.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan survey dan wawancara, terkumpul data yang menunjukkan orang tua telah mengerti akan pemilihan mainan yang baik dan mainan yang mengedukasi.

Table berikut menunjukkan hasil wawancara dan survey ±20 orang tua dan komunitas yang memiliki saudara usia sekolah dasar :

Variable Penelitian	Hasil
Pengetahuan akan mainan mengedukasi	90% Mengetahui
Perhatian terhadap anak saat bermain	80% Memperhatikan anak bermain
Ciri anak memiliki mainan kesukaan	85% Mainan dibawa mengikuti aktivitas
Pengaruh mainan terhadap masa depan	Pentingnya mainan mengedukasi memberi dampak besar terhadap anak
Mendorong anak menggapai cita-cita	99% orang tua mencari tahu kesukaan dan minat diri anak membantu mendorong

Hasil dari wawancara ini membuktikan banyaknya anak yang memiliki mainan kesukaan hingga berdampak pada kehidupan sehari-harinya. Anak yang sudah menyukai mainan tersebut dapat menunjukkan akan masa depannya. Contohnya mainan lego yang membantu mengasah otak anak dalam membangun.

Pentingnya orang tua mengetahui mainan kesukaan anak sejak dini membantu mengasah anak sejak kecil.

KESIMPULAN

Orang tua mengerti bahwa pemilihan mainan yang baik dapat mengedukasi anak dengan baik. Masa pertumbuhan anak dalam belajar dapat didorong melalui mainan kesukaan. Berdasarkan hasil penelitian, anak yang menyukai suatu mainan, anak cenderung akan membawa mainan tersebut kemana saja dan kapan saja. Kemudian anak akan mulai menirukan apa yang menjadi objek kesukaannya. Anak yang memiliki mainan kesukaan akan bermimajinasi dengan mainan tersebut. Menurut para ahli, mulai anak berusia 6 tahun sudah mulai lebih percaya terhadap dirinya, anak akan cenderung memilih dengan spontan keinginan dan tujuannya. Banyak orang tua yang ingin membantu anak dalam menggapai cita-citanya tanpa memaksakan keinginan orang tua. Namun, saat ini wadah sebagai pendorong keinginan anak dalam bermain dan belajar, masih kurang pendorong keinginan anak dalam bermain dan belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- FS Hati, P Lestari. 2016. Pengaruh Pemberian Stimulasi pada Perkembangan Anak Usia 12-36 Bulan di Kecamatan Sedayu, Bantul.
- Syamsu, ardi. 2012. Penggunaan Alat Bermain Edukatif di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone.
- Kusumowidagdo Astrid, 2012. The impact of atmospheric stimuli of store on human behavior.

Fitriyani, F. 2018. Mainan mempengaruhi masa depan anak, Menurut Penelitian.
<https://id.theasianparent.com/mainan-mempengaruhi-masa-depan-anak>

Fitria, anis, AF. 2015. Permainan Edukasi Sebagai Media Pendidikan. https://www.kompasiana.com/anis_fitria/permainan-ed

Christianti, Martha. 2007. Anak dan Bermain
Sofiyandi deddy. 2016. Ciri-ciri mainan mengedukasi