

MAINAN EDUKASI MENGGUNAKAN MEDIA MEMBANTU PERKEMBANGAN PSIKOMOTORIK ANAK USIA DINI

Sienny Anggraeni

Christian Anggrianto

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Pada penelitian ilmiah yang berjudul "Mainan Edukasi Menggunakan Media Membantu Perkembangan Psikomotorik Anak Usia Dini" ini membahas pentingnya peran orang tua dalam mengawasi tumbuh kembang anak pada usia dini. Penelitian ini akan memberikan beberapa informasi dasar mengenai tahap-tahap perkembangan anak. Sehingga peneliti dapat membuat beberapa mainan edukasi yang benar-benar dapat membantu perkembangan psikomotorik anak pada usia dini. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam jurnal ini adalah survey dan studi literatur. Tujuan diadakan penelitian ini untuk mengetahui teori-teori perkembangan anak dan bagaimana keadaan anak pada usia 1-3 tahun permainan apa yang mereka gunakan, bagaimana perkembangan sensor motorik mereka, bagaimana kebiasaan berperilaku anak pada usia tersebut.

Keyword : mainan, edukasi, perkembangan, anak, psikomotorik

ABSTRACT

In scientific research, entitled "USING MEDIA CAN HELP PSYCOMOTOR DEVELOPMENT EARLY CHILDHOOD" discusses the importance of parents' role in overseeing the growth and development of children at an early age. This study will provide some basic information about the stages of child development. So that researchers can make some educational toys that can really help the psychomotor development of children at an early age. The research method that I use in this paper is a survey and study of literature. The aim of this study to determine know theories of child development and how the situation of children at age 1-3 years game is what they use, how they psychomotor development, how to behave habits of children at that age.

Key word: toy, education, development, child, psychomotor

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini banyak sekali yang dapat membuat seorang anak bisa tumbuh dengan sangat pesatnya. Kemajuan teknologi membuat sebagian besar orang untuk terus belajar sehingga mereka bisa tetap bertahan dengan kemajuan globalisasi. Suka atau tidak suka mereka tetap untuk

harus mengikuti perkembangan globalisasi ini agar mereka tetap bisa bertahan. Teknologi sangat berperan penting untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya. Jika kita melihat sekitar kita sebagian besar anak balita sudah memiliki gadget mereka masing-masing. Sehingga terkadang terdapat beberapa hal yang menjadi faktor penghambat bagi perkembangan seorang anak yang tidak disadari kedua orang tua mereka. Selain itu dengan perkembangan era globalisasi ini orang semakin didesak waktu mereka sangat memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin dan untuk orang-orang yang sudah berumah tangga mereka akan menghabiskan sebagian besar waktu mereka dengan bekerja. Oleh sebab itu para orang tua tidak akan bisa menghabiskan banyak waktu dengan anak-anak mereka. anak akan di tinggal dengan pengasuh dan segala keinginan anak berusaha mereka penuhi.

Mungkin tanpa disadari bahwa perkembangan anak memiliki masa yang saat emas diusia dini mereka. sehingga perlu pengawasan yang sangat ekstra pada usia ini. Jika seorang anak tidak memiliki pondasi yang baik dan kokoh akan membuat generasi yang akan datang menjadi rusak. Tak asing lagi jika kita melihat di berita atau di sosial media terdapat berita anak usia dibawah umur memiliki permasalahan dengan gaya hidup mereka. dengan sebuah benda gadget mereka dapat menemukan berbagai informasi yang mereka butuhkan. Banyak sekali permainan-permainan edukasi yang ditawarkan didalam sebuah gadget. Permainan sangat membantu berkembang sensor motorik anak dengan warna-warna yang bervariasi dan dengan didukung kemajuan gadget dapat membuat otak anak menjadi lebih kreatif. Namun permasalahan yang timbul adalah sangat seherhana dengan pemikiran orang tua yang menginginkan sesuatu yang paling terbaik untuk anak-anak mereka, mereka tidak menyadari 1 hal. Kebersamaan berupa pendampingan setiap kegiatan anak dapat membantu pengawasan perkembangan anak pada hal-hal yang kurang baik.

Kita tidak bisa menyalahkan perkembangan globalisasi sebagai rusaknya sebuah generasi. Dengan kita melihat berbagai permasalahan yang ada penulis mengambil kesimpulan bahwa dengan pengajaran dan pengawasan yang baik akan membuat seorang anak memiliki perhatian penuh dan perkembangan mereka dapat terkontrol dengan sangat baik.

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari permasalahan diatas adalah “bagaimana penulis dapat membuat mainan yang dapat membantu perkembangan anak usia dini?”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah survey dan studi literatur. Karena penelitian ini memerlukan beberapa teori dari para ahli sehingga penulis akan mengaitkan penelitian ini dengan beberapa teori mengenai psikologi pengembangan anak. Dan metode pengambilan data yang penulis lakukan menggunakan kualitatif, dikarena dengan menggunakan: wawancara, observasi, dapat memudahkan penulis untuk mendapatkan pendapat langsung mengenai perkembangan anak. Penulis membutuhkan data yang pasti sehingga dengan bertatap langsung akan dapat membantu penulis untuk mengklarifikasi pertanyaan, menjernihkan keraguan, dan menambah pertanyaan baru. Selain itu dengan mengaitkan teori dari beberapa buku dengan hasil wawancara sangat membantu menjawab pertanyaan yang penulis pertanyakan. Dengan melakukan beberapa wawancara penulis dapat menemukan hasil sebagai berikut.

Dunia anak adalah bermain. Bagi seorang anak hal yang paling menonjol dalam hidup mereka adalah bermain, sebagian besar waktu anak pada usia dini akan dihabiskan dengan bermain karena rasa keingintahuan mereka sangatlah besar. Jika kita dapat memanfaatkan perkembangan anak ini akan sangat membantu proses tumbuh kembang mereka. pertumbuhan bukan hanya yang terlihat dari anak ini saja misal, tubuh menjadi lebih tinggi, tangan mereka sudah bisa digerakkan secara sempurna dan sebagainya. Bukan itu saja organ didalam tubuh mereka pun ikut bertumbuh mengikuti pertumbuhan lainnya. Otak mereka juga membuat mereka untuk menjadi sosok yang selalu ingin tahu dan selalu ingin mencoba sesuatu yang baru. Namun menurut Hurlock dalam bukunya yang berjudul *Child Development*, perkembangan anak dibagi menjadi 5 periode yang dibagi berdasarkan usia mereka, yaitu :

- periode pra lahir yang dimulai dari saat pembuahan sampai lahir. Pada periode ini terjadi perkembangan fisiologis yang sangat cepat yaitu pertumbuhan seluruh tubuh secara utuh.
- Periode neonatus adalah masa bayi yang baru lahir. Masa ini terhitung mulai 0 sampai dengan 14 hari. Pada periode ini bayi mengadakan adaptasi terhadap lingkungan yang sama sekali baru untuk bayi tersebut yaitu lingkungan di luar rahim ibu.
- Masa bayi adalah masa bayi berumur 2 minggu sampai 2 tahun. Pada masa ini bayi belajar mengendalikan otaknya sendiri sampai bayi tersebut mempunyai keinginan untuk mandiri.
- Masa kanak-kanak terdiri dari 2 bagian yaitu masa kanak-kanak dini dan akhir masa kanak-kanak. Masa kanak-kanak dini adalah masa anak berusia 2 sampai 6 tahun, masa ini disebut juga masa pra sekolah yaitu masa anak menyesuaikan diri secara sosial. Akhir masa kanak-kanak adalah anak usia 6 sampai 13 tahun, biasa disebut sebagai usia sekolah.
- Masa puber adalah masa anak berusia 11 sampai 16 tahun. Masa ini termasuk periode yang tumpang tindih karena merupakan 2 tahun masa kanak-kanak akhir dan 2 tahun masa awal remaja. Secara fisik tubuh anak pada periode ini berubah menjadi tubuh orang dewasa.

Ini merupakan teori dasar perkembangan anak namun jika kita lihat untuk anak-anak sekarang kita sudah tidak bisa sepenuhnya berpegang pada teori ini karena tumbuh kembang anak pada jaman sekarang sangatlah pesat. Namun tumbuh kembang anak tidak akan pernah lepas dengan bermain. Karena sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan bermain, bermain akan menjadi pengaruh besar dalam pertumbuhan mereka. Menurut Elizabeth Hurlock Bermain memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perkembangan anak usia dini, yaitu :

- Perkembangan fisik anak
Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot-otot tubuh dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak menjadi tegang, gelisah dan mudah tersinggung.
- Dorongan komunikasi
Agar dapat bermain dengan baik bersama dengan yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.
- Penyaluran emosi yang terpendam
Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh

pembatasan lingkungan terhadap mereka. Dalam bermain anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama antara satu dengan yang lain.

- Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.
- Sumber belajar
Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan sekitar.
- Rangsangan bagi kreativitas
Kebebasan berekspresi yang didapat melalui kegiatan bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kreasinya sesuai dengan keinginannya. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuan mereka dan membandingkannya dengan teman-teman mereka dalam bermain.
- Belajar bersosialisasi
Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Bermain juga melatih komunikasi anak dengan temannya.
- Standar moral
Bermain sebagai standar moral, maksudnya walaupun belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, namun tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
- Mengembangkan kepribadian
Melalui hubungan yang terjadi antar sesama anggota suatu kelompok bermain, anak belajar bagaimana menjadi anak yang murah hati, jujur, sportif, dapat dipercaya dan disukai orang lain.

Menurut Elizabeth Hurlock terdapat 2 jenis macam permainan yaitu :

- Permainan aktif
Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar.
Contoh: bermain bebas dan spontan (eksplorasi) yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut, bermain drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, permainan olah raga, permainan dengan balok, permainan lukis tempel dan menggambar.
- Permainan pasif/hiburan
Dalam bermain pasif/hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi.
Contoh: menonton adegan lucu, membaca buku, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

PEMBAHASAN

Bermain yang menyenangkan terkadang disalah artikan oleh orang tua. Bagi anak apabila mereka berperan aktif dalam sebuah permainan itu dapat membuat anak itu senang. Dan bermain tidaklah perlu menggunakan alat atau media apapun jika seorang anak tersebut senang itupun dapat dikategorikan sebagai bermain. Bermain dengan anak dapat dilakukan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun tidak terbatas. Masa emas seorang anak haruslah disusun sedemikian rupa oleh orang tua dan lingkungan sekitarnya agar mereka dapat bermain dengan senang tanpa diliputi rasa beban. Jika seorang anak mengalami kemurungan akan membuat memori yang buruk didalam otak mereka dan pasti akan berpengaruh di usia lanjut mereka, membuat menjadi tidak percaya diri, egois, dan sebagainya.

Butuhnya peran kedua orang tua menjadi prioritas untuk mencapai perkembangan anak yang baik. Seringkali orang tua lalai dalam mengawasi perkembangan anak sehingga mengakibatkan perkembangan yang buruk pada anak. Seringkali kita melihat lingkungan sekitar anak usia dibawah 5 tahun sudah memiliki gadget mereka sendiri menurut orang tua jika anak memiliki gadget mereka sendiri dapat membuat anak tersebut menjadi *update* mengenai perkembangan jaman. Namun perlu diketahui bahwa hal tersebut dapat membawa dampak buruk bagi anak tersebut. Pengetahuan seorang anak usia dini menjadi tidak terkontrol dan membuat anak menjadi sangat ketagihan.

Menurut ibu nancy yang merupakan ibu rumah tangga mengatakan bahwa anak beliau sudah sangat ketagihan dengan gadget pada awalnya menurut mereka bahwa dengan memberikan gadget dapat membantu perkembangan motorik anak yang dimana gadget sudah menyediakan berbagai macam aplikasi permainan edukasi yang sangat menarik bagi anak mereka. Namun dengan berjalannya waktu sebuah sifat burukpun terbentuk pada anak mereka. Jika anak ini memiliki waktu untuk makan anak ini harus diberi gadget agar mau makan begitu juga jika anak ini rewel dengan diberikan gadget anak ini akan langsung diam dan sibuk bermain dengan dunianya sendiri.

Gadget memiliki nilai yang positif dan negatif bagi anak usia dini. Menurut PT. Mitra Keluarga Karyasehat Tbk. Berikut adalah dampak negatif dan positif gadget bagi perkembangan anak :

Dampak negatif gadget terhadap anak:

- Kemajuan teknologi membawa banyak kemudahan, maka generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan
- Kemajuan teknologi juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal
- Mengalami penurunan konsentrasi
- Mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan
- Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi Eksternal dan internal

Pengaruh positif gadget terhadap anak :

- Informasi update
- Media membangun relasi
- Membangun kreatifitas anak

Sehingga pengaruh gadget menurut PT. Mitra Keluarga Karyasehat Tbk. Dapat menghadapi perkembangan fisik, kognitif, emosi, sosial, dan motorik. Namun jika disimpulkan pengaruh tersebut dapat memberikan dampak yang sangat besar terhadap interaksi sosial seorang anak. Membuat seorang anak akan menjadi asing dengan lingkungan sekitar namun tetap terbayang dengan kehidupan didalam dunia gadgetnya sehingga imajinasi seorang anak dapat membuat anak itu memiliki dunia mereka sendiri bersama gadget mereka. namun pengaruh positif gadget juga membuat seorang anak menjadi sangat kreatif.

Dalam penelitian ini penulispun tidak lupa untuk berhubungan langsung dengan orang tua yang memiliki anak usia 1-3 tahun. Sebagian besar orang tua mengatakan bahwa pertumbuhan anak mereka 1 dengan yang lain sangat berbeda. Dan hal itu dibenarkan oleh salah 1 narasumber yang telah diwawancarai. Pertumbuhan anak sangatlah bervariasi dijamin ini, berbagai macam bentuk permainan edukasi sudah bisa kita dapatkan dengan mudah. Media yang digunakan juga bervariasi sehingga semakin mengasah kreatifitas anak dalam bermain.

Menurut ibu nancy prasetyo yang merupakan lulusan psikologi perkembangan anak universitas ubaya perkembangan anak sebagai berikut :

- Usia 1 tahun :
perkembangan masih sangat sederhana
cenderung menggerakkan otot mengambil, menunjuk, merasakan benda, melempar, berguling, merangkak, memasukan benda kedalam mulut.
- usia 2-3 tahun :
lebih dalam mengenal lingkungan sekitar
rasa ingin tahu sangat tinggi
berbicara
menenal warna, bentuk dan musik
- usia 3-4 tahun :
Belajar mengikuti bentuk, huruf, angka.
Menyanyi
Menggambar bentuk sederhana
- usia 5 tahun :
menenal bentuk yang lebih kompleks
menulis & mengingat huruf atau angka
dapat mengingat organ tubuh
menyukai menempel, menggunting
mengingat orang, rumah, mobil, binatang.

mengetahui perkembangan anak secara teori ibu sindy mengetahui perkembangan anak juga berdasarkan dari pengalaman sebagai guru taman kanak kanak sehingga penulis mendapatkan informasi yang mendetail berdasarkan pengalaman ibu sindy.

Penulis juga melakukan wawancara kepada seorang ibu rumah tangga bernama nancy. Menurut ibu ini yang memiliki anak usia 2 tahun anak ibu nancy memiliki perkembangan sebagai berikut :

Usia 1 tahun :

- mengenali orang yang sering dia temui
- mulai mengoceh
- merangkak dan mulai belajar berdiri
- suka memasukan benda kedalam mulut
- menyukai benda dengan berbagai texture
- mulai memiliki rasa ingin tahu tapi sangat kecil

usia 2 tahun :

- mulai menyukai hal-hal yang berwarna warni
- menyukai benda dengan berbagai bentuk
- mulai mengerti musik
- mulai belajar memasukan benda kedalam kantong
- meronce benda besar
- bermain puzzle sederhana
- bermain balok
- memasangkan gambar

PENUTUP

Kesimpulan dari seluruh penelitian ini adalah dunia anak-anak usia dini adalah bermain. Bermain menggunakan gadget atau bermain dengan alat/media jika membuat anak senang dapat dikategorikan bermain. Dengan mengikuti perkembangan jaman ini jika kita bermain dengan menggunakan gadget saja akan membawa pengaruh yang buruk untuk anak-anak. Penulis ingin menciptakan sebuah permainan yang bersifat edukasi untuk anak-anak sehingga bermain menggunakan alat dapat membuat anak menjadi lebih dekat dengan lingkungan sekitar mereka dan juga membuat anak dapat memiliki waktu khusus yang dihabiskan bersama orang tua mereka. Dengan mainan edukasi yang menggunakan alat yang menggunakan bahan-bahan yang sederhana namun tetap memberikan pengaruh yang baik bagi anak tetap membutuhkannya peran orang tua untuk tetap mendampingi mereka dan menjalin hubungan antara orang tua dan anak untuk bisa semakin kompak dan semakin erat. Karena pada usia dini akan sangat mempengaruhi seorang anak dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Studi Literatur:

1. Hurlock Elizabeth B., (2013), **Perkembangan Anak Jilid 1**, Erlangga, Jakarta
2. Mitra Keluarga Karyasehat Tbk, 10, November, (2016), **Dampak Negatif Teknologi Gadget Terhadap Proses Perkembangan Anak**, <http://mitrakeluarga.com/surabaya/dampak-negatif-teknologi-gadget-terhadap-proses-perkembangan-anak/>