BAB II

PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAH

II.1 Mainan Anak Edukatif

II.1.1 Definisi Mainan Anak Edukatif

Andang (2009) menjelaskan " Alat permainan edukatif merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik" (h.141). Sama seperti mainan pada umumnya, fungsi menghibur pada mainan anak edukatif maksudnya ialah mainan anak edukatif dapat menjadi sesuatu yang menyuguhkan hiburan dan kegembiraan bagi anak agar merasa senang, sedangkan fungsi mendidik yang dimaksud adalah memberikan ilmu kepada anak yang memainkannya. Unsur-unsur pendidikan yang ada dalam mainan anak edukatif disuguhkan dengan cara yang menarik.

Sedangkan menurut Dra. Mayke S Tedjasaputra (seperti dikutip Zaman, dkk, 2010) Mainan anak edukatif adalah permainan yang sengaja dirancang khusus untuk pendidikan.

Selain dua definisi di atas, menurut Direktorat PAUD (2003), mainan anak edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

II.1.2 Kriteria Mainan Anak Edukatif

Dengan keberagaman mainan anak edukatif yang banyak dijual dipasaran, orang tua harus mampu membedakan mainan yang termasuk ke dalam jenis mainan anak edukatif dengan jenis mainan pada umumnya. Menurut Dra. Mayke S. Tedjasaputra, M.Si., psikolog perkembangan dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia mengatakan bahwa mainan anak edukatif harus memenuhi beberapa kriteria, diantaranya:

- Diperuntukan bagi anak usia dini

Mainan anak edukatif dirancang khusus untuk anak di bawah lima tahun (Balita) untuk melatih berbagai kemampuan dasar pada anak-anak berusia di bawah lima tahun.

- Memiliki banyak fungsi

  Dari satu jenis mainan dapat dijadikan variasi mainan-mainan lain. Hal ini akan membuat stimulasi yang diperoleh anak menjadi lebih beragam. Sebagai contoh yaitu mainan balok bangun yang dapat dikreasikan anak menjadi beberapa jenis bangunan sesuai dengan imajinasi anak.

- Melatih pemecahan masalah

  mainan anak edukatif akan meminta anak yang memainkannya untuk memecahkan masalah yang ditemui dari permainan tersebut. *Puzzel* merupakan salah satu contohnya. Seorang anak akan diminta menyusun potongan-potongan gambar hingga menjadi satu kesatuan yang utuh.

- Melatih konsep-konsep dasar

  Kemampuan dasar anak dalam mengenal bentuk, warna, angka, huruf dan besaran juga keterampilan gerak anak dapat dikembangkan oleh orang tua melalui mainan anak edukatif.

- Melatih ketelitian dan ketekunan

  Ketekunan dan ketelitian seorang anak terkadang menjadi masalah yang dihadapi orang tua. Namun dengan mengenalkan mainan anak edukatif orang tua dapat melatih ketelitian dan ketekunan anak. Dalam hal ini ketelitian dan ketekunan anak dilatih ketika anak memainkan mainan anak edukatif tersebut.

- Merangsang kreatifitas

  Melalui mainan anak edukatif seorang anak secara tidak disadari dilatih untuk berusaha menjadi seorang yang kreatif dalam menciptakan suatu hal yang baru.

II.1.3 Manfaat Mainan Anak Edukatif

Keberadaan mainan anak edukatif selain menyuguhkan hiburan bagi anak tapi juga memberikan manfaat pendidikan bagi anak yang memainkannya.

Beberapa manfaat yang akan didapat anak yang memainkan mainan anak edukatif menurut Dra. Mayke S. Tedjasaputra, M.Si., diantaranya:

- Melatih kemampuan gerak

  Kemampuan gerak anak akan dilatih ketika seorang anak meraba, memegang dan menggerak-gerakan mainannya.

- Melatih konsentrasi

  Anak akan dilatih untuk berkonsentrasi ketika anak sedang memainkan mainan anak edukatif. Sebagai contoh ketika seorang anak memainkan mainan anak edukatif jenis balok bangun maka anak akan dilatih untuk berkonsentrasi dalam menyelesaikan bangunan yang akan dibangunnya.

- Mengenalkan konsep sebab akibat

  Konsep dasar sebab akibat yang terjadi pada kehidupan sehari-hari seperti bagaimana sebuah roda dapat menggelinding dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah dapat anak ketahui melalui mainan anak edukatif.

- Melatih bahasa dan wawasan

  Keberadaan orang tua yang mendampingi anak bermain dan menuturkan cerita akan meningkatkan kemampuan bahasa dan wawasan seorang anak.

- Mengenalkan warna dan bentuk

  Beragam bentuk-bentuk dasar dan aneka warna dapat anak ketahui ketika anak memainkan mainan anak edukatif.

II.1.4 Prinsip Pokok Mainan Anak Edukatif

Prinsip-prinsip pokok mainan anak edukatif yang dijelaskan oleh Andang (2009) yaitu:

- Prinsip efektifitas dan efisiensi

  Dalam mensiasati keterbatasan ruang bermain untuk anak, orang tua dituntut agar menjadi seorang fasilitator yang cerdas dan kreatif bagi anaknya. Yang perlu diperhatikan adalah bukan bagus atau tidaknya

mainan anak edukatif atau mahal murahnya alat yang digunakan. Namun yang terpenting adalah hasil yang didapat yaitu berkembangnya potensi anak menjadi lebih kreatif.

- Prinsip produktivitas

  Mainan anak edukatif yang digunakan harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai pengguna dari mainan anak edukatif tersebut. Prinsip produktifitas mainan anak edukatif menekan unsur orisinilitas, kebaruan dan kebermaknaan. Melalui unsur-unsur tersebut maka mainan anak edukatif dapat membantu mengembangkan kemampuan anak untuk membuat sesuatu yang baru tanpa harus meniru orang lain sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna bagi anak.

- Prinsip aktivitas

  Sikap aktif anak dapat dikembangkan melalui mainan anak edukatif. Yang paling bermanfaat dari aktivitas yang dilakukan anak dalam proses bermain yaitu mengembangkan motorik kasar dan motorik halus anak serta dapat mengembangkan daya berpikir, daya cipta, bahasa dan keterampilan anak.

- Prinsip kreativitas

  Dengan melakukan percobaab-percobaan baru dalam kegiatan bermainnya, maka seorang anak akan mendapatkan kepuasan ketika menemukan hal-hal baru dan berbeda. Sehingga mainan yang dapat menunjang kreativitas ialah mainan dengan desain yang sederhana.

- Prinsip mendidik dengan menyenangkan

  Bermain yang merupakan sebuah kebutuhan baik untuk anak maupun orang tua dan memberi manfaat bagi perkembangan kepribadian terutama pada anak. Bermain yang dilakukan dengan menggunakan mainan edukatif secara tidak langsung akan memberikan manfaat bagi anak-anak. Melalui mainan anak edukatif maka anak akan mendapatkan kesenangan dalam bermain dan secara tidak langsung anak akan mendapatkan pendidikan.

II.1.5 Konsep Dasar Mainan Anak Edukatif

Konsep Dasar atau rancangan dalam perancangan mainan anak edukatif menurut Andang Ismail (2009) adalah:

- Sebagai seperangkat alat yang digunakan untuk mendidik dengan konsep bermain sambil belajar.
- Sebagai serangkaian alat untuk meningkatkan fungsi intelegensi, emosi dan spiritual anak.
- Dapat mengembangkan daya berfikir, daya cipta, bahasa, motorik dan keterampilan anak.
- Material tidak selalu mengikat

II.1.6 Ciri Mainan Anak Edukatif Yang Baik

Keberadaan mainan anak edukatif yang dibuat dengan tujuan yang lebih pasti dapat merangsang anak untuk selalu aktif berpartisipasi dalam setiap proses bermain yang dilakukan, sehingga ini akan membuat anak tidak pasif dalam proses bermainnya. Imajinasi anak pun akan terus berkembang karena bentuk mainan anak edukatif biasanya dapat diubah-ubah. Beberapa ciri mainan anak edukatif yang baik menurut Andang Ismail diantaranya ialah:

- Desain mudah dan sederhana

  Desain mainan anak edukatif yang sederhana akan memudahkan dan menghambat kebebasan proses bermain anak.

- Serbaguna

  Dengan satu mainan anak edukatif yang diberikan, anak bisa mengembangkan berbagai kemampuan seperti kemampuan dalam berimajinasi, mengenal warna, bentuk dan lainnya.

- Menarik

  Apabila mainan anak edukatif yang diberikan bentuknya menarik, maka akan meningkatkan minat anak untuk memainkan mainan anak edukatif tersebut, dengan begitu anak akan mendapat manfaat dari mainan anak edukatif yang diberikan.

- Ukuran tidak terlalu kecil

Ukuran bagian-bagian mainan anak edukatif yang terlalu kecil dapat membahayakan proses bermain anak, seperti tertelannya bagian dari mainan tersebut.

- Bahan yang digunakan aman dan awet

  Material pembuatan mainan anak edukatif yang dipilih sebaiknya yang paling aman bagi anaknya. Selain itu apabila material mainan anak edukatif yang digunakan material yang baik mainan anak edukatif bisa lebih tahan lama apabila disimpan.

- Sesuai dengan kebutuhan

  Sedikit banyaknya peralatan yang digunakan anak harus disesuaikan dengan kebutuhan, karena yang terpenting ialah pesan utama yang disampaikan bisa diterima oleh anak.

- Tidak membahayakan anak

  Dengan mainan anak edukatif yang tepat dan sesuai dengan kondisi dan usia anak, maka akan membantu keamanan proses bermain anak.

- Dapat mengembangkan daya imajinasi

  Mainan anak edukatif yang sifatnya mudah dibentuk dan diubah-ubah sesuai untuk mengembangkan daya imajinasi anak, karena dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba dan melatih daya imajinasinya.

II.1.7 Mainan Anak Edukatif Berdasarkan Material

Banyaknya variasi mainan anak edukatif saat ini harus tetap disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak. Pemilihan mainan anak edukatif harus tetap dilakukan baik dari segi material pembuatan yang aman, tingkat kerumitan permainan atau pun manfaat dan nilai edukasi yang terkandung dalam mainan tersebut. Apabila ditinjau dari material pembuatan, mainan anak edukatif memiliki berbagai variasi material seperti dari kayu, kain maupun plastik. Setiap material tersebut memiliki sifat dan karakteristik yang berbeda-beda. Dari material yang digunakan orang tua bisa mempertimbangkan jenis mainan yang tepat dan paling aman dari segi material pembuatan. Berikut beberapa karakter material mainan anak edukatif.

1. Mainan anak edukatif berbahan dasar kain



Gambar II.1 *Clothsbook*
Sumber : Dokumentasi pribadi

Mainan anak edukatif berbahan dasar kain, salah satu yang termasuk kedalamnya dikenal dengan nama *clothsbook.* Mainan anak edukatif yang menggunakan bahan kain sangat tepat apabila diberikan kepada anak-anak berusia mulai dibawah tiga tahun, karena sesuai dengan karakteristik dari bahan kain itu sendiri yang diantaranya :

- Berbahan lembut

  Bahan dasar pembuatan kain yaitu kapas membuat mainan berbahan dasar kain ini lembut.

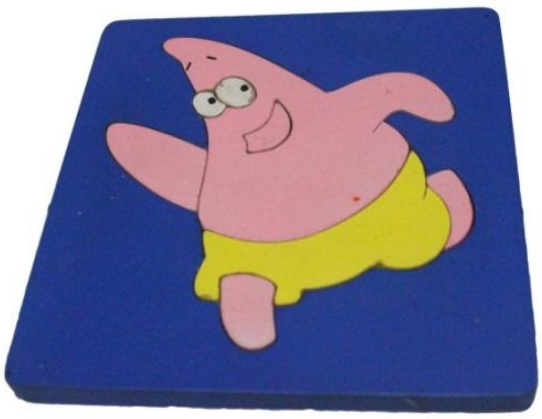
- Aman

  Karena bahan dasarnya yang lembut membuat mainan anak edukatif aman. Selain lembut terasa dikulit, saat penggunaan mainannya yang tidak sesuai seperti dilempar-lempar, mainan ini tidak terlalu berbahaya karena bahannya yang lembut dan ringan.

- Sesuai dengan anak usia dibawah tiga tahun

  Biasanya anak berusia dibawah tiga tahun selalu ingin tau, senang menggigit mainan dan memukul-mukul mainannya. Maka penggunaan bahan dasar kain sangat tepat bagi anak.

2. Mainan anak edukatif berbahan dasar kayu



Gambar II.2 *Puzzel* bentuk
Sumber : Dokumentasi pribadi

Mainan anak edukatif yang berbahan dasar kayu banyak diproduksi di Indonesia. Karakteristik dari mainan anak edukatif yang berbahan dasar kayu diantaranya:

- Bahan cenderung keras

  Karakter utama dari kayu yang merupakan benda padat adalah keras. Apabila dalam proses penggunaannya dilakukan dengan tidak tepat seperti dilempar-lempar, mainan ini dapat membahayakan orang disekitar.

- Berat

  Dibandingkan dengan dua bahan lainnya yaitu plastik dan kain, bahan kayu memiliki ukuran yang lebih berat karena sifatnya yang padat.

- Cat terkelupas dan berbau menyengat

  Beberapa variasi dari mainan anak edukatif berbahan dasar kayu biasanya dicat untuk memberikan variasi warna dan menarik minat anak untuk memainkannya. Namun yang perlu diperhatikan ialah bahaya terkelupasnya cat, apalagi anak berusia di bawah tiga tahun biasanya sangat senang menggigit mainannya. Apabila cat yang melapisi mainan anak edukatif ini terkelupas dan termakan hal ini dapat membahayakan kesehatan anak terutama anak berusia

di bawah tiga tahun. Selain itu beberapa cat memiliki bau yang menyengat sehingga apabila dalam jangka waktu yang panjang dapat mengganggu sistem pernapasan anak.

- Beresiko tertelan

  Saat desain mainan anak edukatif dibuat dengan detail dan beberapa komponennya berukuran sangat kecil, maka hal ini dapat menimbulkan resiko tertelannya mainan tersebut.

- Cenderung tidak aman

  Apabila dilihat dari karakter-karakter yang telah disebutkan di atas, meskipun memiliki manfaat edukasi, mainan anak edukatif yang berbahan dasar kayu cenderung tidak aman bagi anak berusia di bawah tiga tahun apabila dalam proses bermainnya anak tidak dilakukan dengan benar dan tidak didampingi secara langsung oleh orang tua.

3. Mainan anak edukatif berbahan dasar plastik



Gambar II.3 Menara gelang
Sumber : Dokumentasi pribadi

Mainan anak edukatif berbahan dasar plastik kebanyakan diproduksi luar negeri terutama cina. Karakteristik dan kecenderungan dari mainan anak edukatif berbahan dasar plastik ialah:

- Mengandung bahan kimia

Biasanya beberapa mainan anak edukatif yang dijual dipasaran mengandung bahan berbahaya seperti timbal, merkuri, kadmium dan kromim. Tentunya dalam waktu yang lama bahan-bahan ini bisa membahayakan anak terutama anak berusia di bawah tiga tahun.

- Beresiko tertelan

  Sama seperti mainan anak edukatif berbahan dasar kayu, komponen mainan yang dibuat dengan ukuran yang kecil bisa memberikan resiko tertelan anak.

- Cenderung tidak aman

  Tanpa pengawasan orang tua mainan anak edukatif berbahan dasar plastik terutama yang berukuran kecil bisa membahayakan anak dan cenderung tidak aman untuk digunakan.

II.1.8 Mainan Anak Edukatif Sesuai Usia Anak

Dalam menyikapi keinginan anak yang selalu ingin tahu lebih, sebaiknya orang tua mendampingi dalam proses belajar maupun bermainnya. Selalu berikan rangsangan yang tepat serta sesuai dengan usia. Begitupun dalam memilih mainan anak edukatif untuk digunakan dalam proses bermainnya. Berikut panduan dalam memilih mainan anak edukatif yang sesuai dengan usia anak:

1-2 tahun

- Mainan interaktif
- Mainan yang menstimulasi kemampuan verbal
- *Puzzle* sederhana
- Mainan yang mendorong imajinasi komunikasi

2-5 tahun

- Mainan imaginatif
- *Role play*, menjadi dokter, pemadam kebakaran
- Mainan yang melatih kemampuan akademik seperti berhitung, membaca dan memecahkan masalah sederhana
- Mainan yang dirangkai lebih rumit

II.2 Media Pembelajaran

II.2.1 Definisi Media Pembelajaran

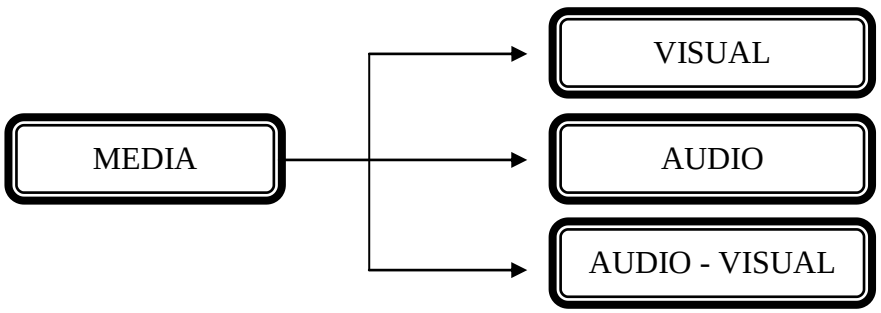
Kata media yang berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan, *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Badru Zaman (2010) berpendapat bahwa:

> Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

II.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, jenis-jenis media pembelajaran sangatlah beragam. Menurut Badru Zaman (2010), media pembelajaran dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:



Gambar II.4 Klasifikasi media pembelajaran

Sumber : Bahan ajar pendidikan profesi guru, oleh Badru Zaman, M.Pd

II.2.3 Mainan Anak Edukatif Sebagai Media Pembelajaran

Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media pembelajaran sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak (Badru Zaman, 2010).

Beberapa dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran menurut Badru Zaman (2010) diantaranya:

- Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang serta mendukung tujuan pembelajaran.
- Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
- Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevan dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan lainnya.
- Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula keseimbangan koleksi termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat dan keterampilah yang terkait.

- Untuk memudahkan memilih media pembelajaran yang baik perlu kiranya menyertakan alat bantu penelusuran informasi seperti katalog, kajian buku, *review* atau bekerjasama dengan sesama komponen fungsional seperti guru-guru atau kepada pemimpin lembaga PAUD dalam forum KKG (kelompok kerga guru), misalnya para guru dari berbagai lembaga PAUD dimungkinkan untuk saling tukar informasi mendiskusikan berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan proses belajar mengajar (PBM) dan tentang kondisi keberadaan media pembelajaran yang diperlukan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mainan anak edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini yang tentunya harus tetap disesuaikan dengan kebutuhan anak, kurikulum pendidikan anak usia dini dan memenuhi persyaratan kualitasnya.

II.3 Analisa Masalah

II.3.1 Pengetahuan Orang Tua Mengenai Alat Permainan Edukatif

Hasil survey melalui wawancara dan quesioner yang dilakukan kepada 32 orang tua siswa PAUD Cemara di Kadudampit Sukabumi dapat disimpulkan 90% orang tua sudah mengetahui mainan anak edukatif, namun hanya sekitar 15% dari jumlah orang tua yang mengetahui mainan anak edukatif yang memiliki pengetahuan yang lebih mengenai mainan anak edukatif dibanding dengan orang tua siswa lainnya. Diperkuat dengan hasil survey lain menurut Fajriananda (2008) yang dilakukan di 5 kota besar yakni Medan, Jakarta, Surabaya, Bandung dan Makasar mengenai pemahaman orang tua mengenai manfaat mainan anak edukatif didapatkan data sebanyak 42% orang tua tingkat pengetahuannya kurang, 33 % orang tua memiliki tingkat pengetahuan yang cukup dan 25 % orang tua memiliki pengetahuan yang baik mengenai mainan anak edukatif.

Hasil survey yang pernah dilakukan oleh Okta Malia Arsiantias di Puskesmas Gamping I Jogjakarta pada tanggal 18 Oktober 2010 ibu-ibu yang mempunyai anak 1-3 tahun dari 10 responden, 70% responden belum tahu mainan yang sesuai dengan umur dan perkembangan anak. Umumnya ibu-ibu membelikan mainan apa yang disukai anak tanpa memperhatikan fungsi dan

manfaat mainan tersebut. Selain itu ada juga ibu yang memberikan mainan yang sama dengan kakaknya walaupun umurnya berbeda.

Dari beberapa data hasil survey dapat disimpulkan bahwa mainan anak edukatif sudah banyak dikenal oleh orang tua, namun pemahaman orang tua mengenai mainan anak edukatif masih kurang. Selain itu meskipun kebanyakan orang tua mengetahui mainan anak edukatif namun sudah menjadi kebiasaan kebanyakan orang tua membelikan mainan dengan alasan mainan tersebut dipilih dan disukai oleh anaknya.

II.3.2 Masalah Yang Sering Ditemui

Ketidaksesuaian mainan anak edukatif yang diberikan kepada anak berusia di bawah tiga tahun baik dari segi material maupun tingkat kerumitan dapat menimbulkan beberapa masalah. Dari hasil observasi yang dilakukan kepada 5 orang anak berusia dibawah 3 tahun biasanya masalah yang terjadi seperti:

- Mainan anak edukatif yang menggunakan material keras seperti kayu saat diberikan kepada anak berusia di bawah tiga tahun dapat membahayakan. Sebagai contoh, saat mainan anak edukatif tersebut digunakan dengan tidak semestinya seperti dilempar-lempar dan tanpa pengawasan dari orang tua maka hal tersebut maka kemungkinan mainan anak edukatif tersebut bisa melukai anak tersebut.
- Untuk sebagian anak yang berusia di bawah tiga tahun dan yang masih belum bisa mengendalikan emosinya dengan baik, saat mereka disuguhi mainan anak edukatif yang tingkat kerumitannya cukup tinggi namun usia dan kondisinya belum mampu untuk menyelesaikan tantangan pada mainan anak edukatif yang diberikan tersebut maka beberapa anak merasa bosan bahkan cenderung frustasi dan melemparkan mainan anak edukatif yang diberikan.
- Material mainan anak edukatif yang terbuat dari kayu dan plastik yang cenderung tidak aman dapat membahayakan anak . Hal ini terjadi karena kebiasaan anak menggigit-gigit benda yang dipegangnya sehingga hal ini bisa mengakibatkan lapisan cat pada mainan terkelupas dan dapat termakan oleh anak, belum lagi kandungan bahan kimia yang terkandung

pada cat pelapis mainan anak edukatif dari kayu dan pada mainan anak edukatif dengan material plastik apabila dalam jangka waktu yang lama kandungan bahan kimia ini terserap oleh tubuh anak akan mengganggu kesehatan anak tersebut.



Gambar II.5 Kebiasaan anak menggigit mainan

Sumber : Images.detik.com/content/2012/06/30/1403/144221_bulan9.jpg

(Diakses pada tanggal 5 Juli 2012)

II.4 Segmentasi

Dalam proses pemecahan masalah mengenai mainan anak edukatif sebagai media pembelajaran untuk mengenal angka, bentuk dan melatih kemandirian yang sesuai baik dari material pembuatan, tingkat kerumitan dan fungsi edukasi dengan kesesuaian usia dan kondisi anak, segmentasi yang ingin dicapai yaitu :

1. Geografis

   Anak-anak berusia 1 sampai 5 tahun di seluruh Indonesia khususnya di daerah kota Bandung. Hal ini karena kota bandung dapat dijadikan sebagai kota percontohan penggunaan mainan anak edukatif sebagai media pembelajaran bagi anak usia di bawah tiga tahun.

2. Demografis

   a. Target Primer:

      Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

      Kelompok : Orang Tua

      Sosial Ekonomi : Menengah ke atas

b. Target Sekunder :

Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki

Kelompok Usia : 1 sampai 5 tahun

Sosial Ekonomi : Menengah ke atas

3. Psikografis

Para orang tua yang memiliki keinginan untuk memberikan hal yang terbaik bagi anak-anaknya.