BAB II

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI MANFAAT MAINAN EDUKATIF BAGI ANAK USIA DINI

2.1. Perancangan

2.1.1. Definisi Perancangan

Mengutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III: "Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang".

Sedangkan menurut George M. Scott yang diterjemahkan oleh Jogiyanto HM. dalam bukunya "Analisis dan Desain Sistem Informasi", perancangan didefinisikan sebagai berikut:

"Perancangan adalah mendesain/menggambar sesuatu (terdiri dari *input*, proses, *output*) dengan menggunakan kumpulan elemen-elemen atau subsistem-subsistem yang saling berhubungan untuk menghasilkan sesuatu kegunaan yang penting bagi penerimanya atau pemakainya sebagai dasar dalam pengambilan keputusan untuk masa yang akan datang."

Melihat dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah mendesain atau menggambar sesuatu dari kumpulan elemen-elemen, subsistem-subsistem, komponen-komponen untuk menghasilkan suatu kegunaan yang berguna bagi penerima dan pemakainya.

2.2. Media

2.2.1. Definisi Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001).

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Dari dua kutipan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari satu pihak ke pihak lain.

2.2.2. Macam-macam Media

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Depdiknas), media terdiri dari beberapa jenis, antara lain :

- **Media Cetak,** sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala seperti surat kabar dan majalah.
- **Media Elektronik,** sarana media massa yang mempergunakan alat-alat elektronik modern seperti radio, televisi, dan film.

- **Media Film,** sarana media massa yang disiarkan dengan menggunakan peralatan film (film, proyektor, layar).
- **Media Massa,** sarana dan saluran resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas.
- **Media Pendidikan**, alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran.
- **Media Periklanan,** sarana komunikasi massa yang menyediakan beberapa bentuk periklanan, seperti surat kabar, televisi, dan radio.

2.3. Informasi

2.3.1. Definisi Informasi

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Depdiknas), informasi memiliki arti sebagai berikut :

in·for·ma·si n **1** penerangan; **2** pemberitahuan; kabar atau berita tt sesuatu; **3** Ling keseluruhan makna yg menunjang amanat yg terlihat dl bagian-bagian amanat itu.

Menurut Gordon B. Davis (Agus, 2009) informasi didefinisikan sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Dari definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang bermakna bagi penerimanya.

2.4. Mainan Edukatif

2.4.1. Definisi Mainan

Mainan berasal dari suku kata “main” yang artinya melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak), sedangkan arti dari mainan itu sendiri adalah alat untuk bermain atau dengan kata lain barang yg dipermainkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

2.4.2. Definisi Edukatif

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia (Depdiknas), informasi memiliki arti sebagai berikut :

edu·ka·tif /édukatif/ *a* **1** bersifat mendidik; **2** berkenaan dng pendidikan.

Jadi melihat dari kaitan antara definisi mainan dengan edukatif, akan menghasilkan suatu pengertian berupa alat yang bukan hanya berfungsi untuk menyenagkan hati, tapi juga bersifat mendidik.

2.4.3. Jenis-jenis Mainan Edukatif Beserta Fungsinya

ADEKA Educational Toys & Craft (2011) memaparkan sedikit acuan dalam memilih jenis mainan edukatif bagi anak. Aacuan ini dibuat berdasarkan penelusuran *literature* dan ide pembuatan mainannya. Acuan ini berlaku secara umum, melihat konsep/kerja/cara main yang paling menonjol dari mainan tersebut.

1) Mainan Luncuran

Ada banyak jenis mainan kayu yang memakai konsep luncuran. Misalnya luncuran mobil, luncuran Serangga, luncuran bola, luncuran boneka, hingga luncuran kelereng.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih kecepatan gerak mata.
- Melatih konsentrasi, fokus dan pengamatan.
- Mengenalkan konsep tinggi-rendah, lamban-laju.



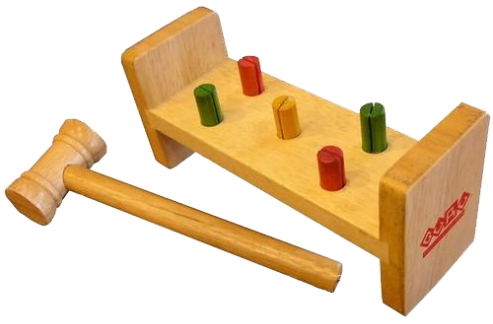
Gambar II.1 Luncuran Kelereng
Sumber : www.rumahmainan.com

2) Mainan Pukul/Palu

Ada banyak jenis mainan palu yang dimainkan dengan cara mengetuk atau memukulkan palu pada objeknya. Misalnya palu dengan 3-6 paku pasak, palu dengan pasak berbentuk geometri, palu dengan bola dan luncurannya, dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih anak untuk fokus.
- Melatih keterampilan hidup dasar.
- Melatih motorik kasar dan gerak otot.
- Mengenalkan warna dan bentuk (pada beberapa jenis).
- Dapat menjadi media terapi ringan untuk kasus autisme & hiperaktifitas.



Gambar II.2 Palu dengan 3-6 Paku Pasak
Sumber : www.rumahmainan.com

3) Mainan Meronce dan Menjahit

Mainan ini pemakaiannya memiliki kemiripan dengan aslinya. Ada banyak jenis mainan ini, misalnya meronce biji, meronce huruf, menjahit bentuk, menjahit papan gambar, dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Mengenalkan keterampilan hidup dasar.
- Melatih kesabaran dan kemandirian anak.



Gambar II.3 Mainan Menjahit Bentuk Baju
Sumber : www.rumahmainan.com

4) Mainan Balok

Mainan ini merupakan cikal bakal dari semua mainan edukasi, mungkin yang paling tua di dunia. Jenis dan bentuknya pun bermacam-macam, misalnya : tebal/tipis, berwarna/natural, bentuk campur/seragam, besar/kecil, terdapat gambar/polos, untuk belajar angka/huruf, hingga yang memiliki bentuk-bentuk kompleks seperti pohon, mobil, binatang dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih kesabaran dan kemandirian anak.
- Melatih anak untuk kreatif dan imajinatif (anak akan dipandu untuk menggunakan otak kanan dengan lebih dominan).
- Mengenalkan anak pada bentuk atau elemen yang terdapat pada b alok tersebut.
- Membiasakan anak menghadapi tantangan.
- Mengenalkan anak pada konsep bangun dan sebab akibat.
- Menambah kepercayaan diri anak, karena dapat menumbuhkan rasa bangga telah menciptakan sesuatu bentuk.
- Jika dimainkan bersama (orang tua/saudara/teman), mainan ini dapat melatih kerjasama, dan kemampuan berbahasa (dalam berbagi balok atau menceritakan apa yang sedang dikerjakan).



Gambar II.4 Mainan Balok Bentuk Dasar (Kubus)
Sumber : www.rumahmainan.com

5) Mainan Makanan

Mainan yang meniru bentuk-bentuk (atau gambar) makanan, sayur-buah-roti-kue dll. Jenisnya pun bermacam-macam, ada yang bisa diiris dan direkatkan kembali, atau yang dibuat dengan gambar/bentuk yang sangat jelas untuk menjadi media peraga/pengenalan.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Bermain peran, melatih imajinasi.
- Mengenalkan keterampilan hidup dasar.
- Melatih kemampuan berbahasa (saat memperagakan bentuk apa yang sedang dipegang atau dikerjakan).



Gambar II.5 Mainan Pasak Berbentuk Kue Tart
Sumber : www.rumahmainan.com

6) *Puzzle* (teka-teki)

Sebagaimana mainan balok, mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukasi tertua. *Puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak

dari jenis mainan lainnya. Bahannya pun beraneka macam, karton, kayu, logam, kain, sponge ataupun kain.

Puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk 3 dimensi, menganut asas potongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang harus digabungkan, serta- dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- Memperkuat daya ingat.
- Mengenalkan pada anak, konsep “hubungan”.
- Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).



Gambar II.6 *Puzzle*
Sumber : www.rumahmainan.com

7) Mainan Susun

Jenis mainan ini adalah mainan edukasi yang dimainkan dengan cara menyusun dan mengelompokkan. Dapat berupa mainan yang dimainkan dengan cara memasukkan kelompok warna/bentuk tertentu ke tiang pasak hingga menjadi kesatuan tertentu, dapat berupa pengurutan warna/bentuk, dapat berupa alat bantu untuk berhitung atau membaca, dapat berupa mengurutkan ukuran besar ke kecil atau sebaliknya, dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Mengenalkan konsep besar-kecil, jenis warna & bentuk.
- Belajar mengelompokkan warna/bentuk atau lainnya.
- Melatih motorik halus (mengarahkan tangan untuk memasukkan kepingan melalui tiang yang disediakan)
- Belajar memecahkan masalah *(problem solving)*



Gambar II.7 Mainan Susun Ukuran Besar ke Kecil
Sumber : www.rumahmainan.com

8) Mainan Tarik dan Dorong

Jenis mainan ini adalah mainan yang melibatkan hampir semua bagian fisik anak (dalam gerak menarik & mendorong). Misalnya mainan anak anjing yang ditarik, mendorong roda-roda, Kereta Tarik, Trolley, dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih keseimbangan gerak tubuh
- Melatih keseimbangan gerak tubuh
- Menambah kepercayaan diri anak



Gambar II.8 Mainan Tarik Berbentuk Kuda Beroda
Sumber : bayi123.info

9) Mainan Bentuk

Jenis mainan ini adalah mainan edukasi yang biasanya menggunakan berbagai bentuk sebagai dasar permainan. Misalnya bentuk-bentuk geometri dasar 4/5/hingga 8 bentuk, atau bentuk-bentuk lainnya. Permainan ini dapat berupa *puzzle*, *stacking*, *sorting* atau lainnya.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Mengenal bentuk, warna dan sifat benda.
- Belajar memecahkan masalah *(problem solving)*



Gambar II.9 Mainan Pasak Bentuk-bentuk Dasar
Sumber : www.rumahmainan.com

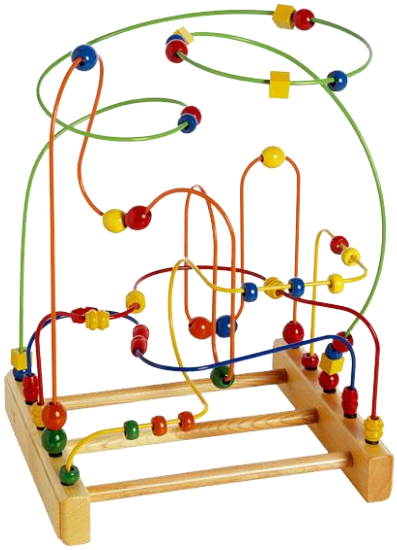
10) Mainan Kawat

Jenis mainan ini adalah mainan edukasi yang menggunakan kawat yang dibuat meliuk-liuk dengan beraneka manik-manik di dalamnya. Dimainkan dengan cara memegang manik-manik lalu mengikuti alurnya dengan berkesinambungan, diusahakan tidak berhenti dari awal hingga akhir pondasi kawat.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Memperhalus gerakan tangan agar lebih lentur.
- Memperkuat konsentrasi anak.
- Dapat memperbaiki tulisan dan gambar anak
- Menambah kepercayaan diri

- Memperkuat hubungan otak kanan-kiri sehingga terlatih untuk menyelesaikan masalah dengan lebih cepat.



Gambar II.10 Mainan Kawat Dengan Manik-manik
Sumber : mainanmurah.files.wordpress.com

11) *Maze* (papan alur)

Secara ide pembuatannya, banyak kegunaan mainan *maze* (papan alur) yang sama dengan mainan kawat. Namun maze memilki penampilan yang bermacam-macam hingga memperkaya pula kegunaan edukatifnya.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Memperhalus gerakan tangan.
- Dapat memperbaiki tulisan dan gambar anak.
- Melatih mengelompokkan.
- Melatih menyelesaikan masalah (problem solving).



Gambar II.11 *Maze* Mengelompokan Warna
Sumber : www.rumahkerajinan.com

12) Bermain Peran dan Alat Musik

Mainan yang tergolong dalam bermain peran misalnya alat bertukang, perangkat dapur, rumah boneka, dll. Sedangkan yang tergolong dalam alat musik adalah semua mainan kayu yang mengandung unsur suara atau yang berupa miniatur alat musik sesungguhnya, misalnya gitar, kecrekan, kulintang, dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Memperkaya imajinasi.
- Berlatih keterampilan hidup dasar.
- Memperbanyak kosakata/melatih bicara anak.
- Menambah kepercayaan diri anak.
- Mengenalkan dengan aktifitas dan nama benda yang sesungguhnya.



Gambar II.12 *Toolkit* Tukang Bangunan
Sumber : www.rumahmainan.com

13) Mainan Aktivitas dan Strategi

Jenis mainan ini adalah mainan yang tergolong dalam mainan aktivitas dan strategi misalnya permainan Bowling, lilin mainan, mainan cetakan, domino, Tic Tac Toe dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Melatih gerak otot & motorik kasar.
- Melatih keterampilan.
- Melatih Koodinasi otak kanan-kiri
- Memperkuat kemampuan strategi anak/dapat melatih untuk menyelesaikan masalah dengan cepat & tepat
- Melatih konsentrasi.



Gambar II.13 Tic Tac Toe
Sumber : www.craftsmanspace.com

14) Mainan Memilah dan Mencocokan

Jenis mainan ini adalah mainan yang dimainkan dengan cara memilih & memasangkan satu dengan yang lainnya. Ada yang kotaknya berbentuk kubus, bola, rumah dll. Kepingannya pun ada yang berupa angka, huruf atau bentuk. Permainan mencocokan juga dapat berupa *puzzle*, papan tusuk dll.

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk :

- Mengenal bentuk/angka/huruf.
- Berlatih mengelompokkan
- Memperkuat kemampuan strategi anak/dapat melatih untuk menyelesaikan masalah dengan cepat & tepat
- Menambah kepercayaan diri anak



Gambar II.14 Mainan Mencocokan Bentuk
Sumber : www.rumahmainan.com

2.4.4. Pemilihan Mainan Berdasarkan Usia Anak

Menurut Dra. Mayke S. Tedjasaputra, M.Si., psikolog perkembangan dari Fakultas Psikologi UI, pemilihan mainan dapat digolongkan berdasarkan usia anak, yaitu :

1) Mainan Anak 1 Tahun

Di usia batita awal anak belum memiliki kemampuan motorik yang baik. Jadi kemampuan dasar inilah yang perlu dilatih. Namun permainan untuknya haruslah sederhana dan tidak terlalu menyita waktu. Dan sebaiknya orang tua mendampingi anaknya saat bermain. Contoh permainan :

- Permainan memasukkan benda ke dalam wadah atau menumpuk benda (seperti gelas plastik air mineral).
- Mainan yang pada penutupnya diberi lubang-lubang berbentuk geometris, seperti segitiga, segiempat dan lingkaran.



Gambar II.15 Mainan dengan Lubang Geometris pada Tutupnya
Sumber : www.rumahmainan.com

2) Mainan Anak 2 Tahun

Tingkat kesulitan mainan edukatif untuk anak usia dua tahun sudah lebih tinggi dibandingkan anak satu tahun. Bila sebelumnya yang diberikan adalah single *puzzle*, maka di usia ini anak dapat bermain *puzzle* dengan bentuk yang lebih kompleks. Salah satu contoh permainannya adalah *puzzle* berbentuk rumah, buah atau binatang dengan 2-3 pecahan.



Gambar II.16 *Puzzle* Berbentuk Gajah
Sumber : www.rumahmainan.com

3) Mainan Anak 2,5-3 Tahun

Permainan edukatif yang diberikan harus lebih tinggi lagi tingkat kerumitannya. Di usia ini anak perlu belajar mengorganisasi bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kembali, anak juga dituntut untuk mulai belajar tekun menggunakan berbagai kemampuannya untuk menyelesaikan masalah. Contoh permainan :

- Bila sebelumnya *puzzle* yang diberikan hanya terdiri atas beberapa keping saja, kini tingkatkan dengan *puzzle* yang memiliki lebih banyak keping.

- Permainan rancang bangun juga sudah bisa diberikan untuk merangsang koordinasi motoriknya. Anak sudah bisa membuat susunan bangunan ke atas sekaligus mengimajinasikan bentuk apa yang sedang dibuatnya meskipun masih belum terbentuk jelas.



Gambar II.17 Mainan Rancang Bangun

Sumber : www.rumahmainan.com

2.5. Anak Usia Dini

Menurut Hurlock (seperti yang dikutip Maryani, 2008), masa kanak-kanak di mulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, kira-kira 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk laki-laki. Masa kanak-kanak dibagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung dari umur 2-6 tahun, dan periode akhir pada masa usia 6 sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Menurut Setiawan (seperti yang dikutip Mariani, 2008), yang mengacu pada teori Piaget, anak usia dini dapat di katakan sebagai usia yang belum dapat di tuntut untuk berpikir secara logis, yang di tandai dengan pemikiran sebagai berikut :

1) Berpikir secara konkrit, dimana anak belum dapat memahami atau memikirkan hal-hal yang bersifat abstrak (seperti cinta dan keadilan)

2) Realisme, yaitu kecenderungan yang kuat untuk menanggapi segala sesuatu sebagai hal yang riil atau nyata

3) Egosentris, yaitu melihat segala sesuatu hanya dari sudut pandangnya sendiri dan tidak mudah menerima penjelasan dari si lain

4) Kecenderungan untuk berpikir sederhana dan tidak mudah menerima sesuatu yang majemuk

5) Animisme, yaitu kecenderungan untuk berpikir bahwa semua objek yang ada dilingkungannya memiliki kualitas kemanusiaan sebagaimana yang dimiliki anak

6) Sentrasi, yaitu kecenderungan untuk mengkonsentrasikan dirinya pada satu aspek dari suatu situasi

7) Anak usia dini dapat dikatakan memiliki imajinasi yang sangat kaya dan imajinasi ini yang sering dikatakan sebagai awal munculnya bibit kreativitas pada anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 2-6 tahun, yang berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya.

2.6. Anak Usia Dini & Mainan Edukatif

2.6.1. Paparan Para Pakar

Menurut Singer (dalam Kusantanti, 2004) mengemukakan bahwa bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain menurut Mulyadi (Mariani, 2008), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak.

2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik.

3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.

4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.

5) Memilikii hubungan sistematik yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

2.6.2. Tahapan Perkembangan Bermain

Adapun tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock (seperti yang dikutip Mariani, 2008) adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihnya.

2) Tahapan Mainan (*Toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Biasanya terjadi pada usia pra sekolah, anak-anak di Taman Kanak-Kanak biasanya bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain seperti layaknya teman bermainnya.

3) Tahap Bermain (*Play stage*)

Biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap Melamun (*Daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, dimana anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Dari penjelasan di atas maka dapat dipahami, bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan spontan, dan perasaan gembira, tidak memiliki tujuan ekstrinsik, melibatkan

peran aktif anak, memiliki hubungan sistematik dengan hal-hal diluar bermain(seperti perkembangan kreativitas), dan merupakan interaksi antara anak dengan lingkungannya, serta memungkinkan anak untuk beradaptasi dengan lingkungannya tersebut. Masa bermain pada anak memiliki tahap-tahap yang sesuai dengan perkembangan anak, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dan sejalan juga dengan usia anak.

2.6.3. Manfaat Mainan Edukatif Bagi Anak

Seperti yang disampaikan Dra. Mayke S. Tedjasaputra, M.Si., psikolog perkembangan dari Fakultas Psikologi UI, mainan edukatif memiliki beragam manfaat bagi anak, antara lain :

1) Melatih kemampuan motorik

Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat anak menjumput mainannya, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya. Sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerak-gerakkan mainannya, melempar, mengangkat, dan sebagainya.

2) Melatih konsentrasi

Mainan edukatif dirancang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun *puzzle*, katakanlah, anak dituntut untuk fokus pada gambar atau

bentuk yang ada di depannya -- ia tidak berlari-larian atau melakukan aktivitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergali. Tanpa konsentrasi, bisa jadi hasilnya tidak memuaskan.

3) Mengenalkan konsep sebab akibat

Contohnya, dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat mendasar.

4) Melatih bahasa dan wawasan

Permainan edukatif sangat baik bila dibarengi dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan bagi anak, yakni meningkatkan kemampuan berbahasa juga keluasan wawasannya.

5) Mengenalkan warna dan bentuk

Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segiempat, bulat dengan berbagai warna; biru, merah, hijau, dan lainnya.

2.7. Masa Emas Pertumbuhan Anak (*Golden age*)

Soedjatmiko (2011) berpendapat bahwa :

Masa emas perkembangan otak atau *golden age* merupakan masa yang sangat penting. Pada masa inilah struktur otak balita mengalami perkembangan yang paling pesat. Nutrisi dan stimulasi yang diberikan pada masa ini akan berpengaruh besar pada kecerdasan, kreativitas dan perilaku anak.

Soedjatmiko (2011) juga menjelaskan “masa *golden age* adalah masa ketika otak mengalami pertumbuhan dan perkembangan mengagumkan. Pada masa ini, yang berlangsung sejak di dalam kandungan sampai berumur 3 tahun, sel-sel saraf otak balita berkembang sangat pesat”.

2.8. Perkembangan Kemampuan Anak (Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik)

Konsep kognitif, afektif, dan psikomotorik dicetuskan oleh Benyamin Bloom pada tahun 1956. Karena itulah konsep tersebut juga dikenal dengan istilah *Taksonomi Bloom*.

Pengertian kognitif afektif psikomotorik dalam *Taksonomi Bloom* ini membagi adanya 3 domain, ranah atau kawasan potensi manusia belajar. Dalam setiap ranah ini juga terbagi lagi ke dalam beberapa tingkatan yang lebih detail. Ketiga ranah itu meliputi :

1) Ranah Kognitif

Ranah atau kawasan ini merujuk potensi subyek belajar menyangkut kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai

maupun cara berpikir. Dalam domain atau ranah ini, Bloom membaginya ke dalam dua bagian besar. Masing-masing adalah pengetahuan dan ketrampilan intelektual.

Bagian pengetahuan mencakup kemampuan atau penguasaan terhadap pengertian atau definisi sesuatu, prinsip dasar, pola urutan, dan sebagainya. Sedangkan bagian keterampilan intelektual diperinci lagi menjadi beberapa tingkatan, dari pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, dan evaluasi. Semakin meningkat kemampuan seseorang memperlihatkan kecerdasannya yang semakin tinggi.

2) Ranah Afektif

Domain ini mencakup kemampuan menyangkut aspek perasaan dan emosi. Pada ranah ini juga terbagi dalam beberapa bagian yang meliputi aspek penerimaan terhadap lingkungannya, tanggapan atau respon terhadap lingkungan, penghargaan dalam bentuk ekspresi nilai terhadap sesuatu, mengorganisasikan berbagai nilai untuk menemukan pemecahan, serta karakteristik dari nilai-nilai yang menginternalisasi dalam diri.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah atau kawasan ini mencakup kemampuan yang menyangkut ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti ketrampilan dalam bidang olah raga, penguasaan dalam menjalankan mesin, dan sebagainya. Pada ranah ini juga terbagi dalam sejumlah aspek, meliputi persepsi terhadap panca indra, kesiapan untuk melakukan suatu

gerakan fisik, respon terpimpin atau gerakan yang dilakukan berdasarkan *trial and error* ataupun berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya, mekanisme atau kecakapan melakukan sesuatu, respon motorik yang tampak atau terlihat, penyesuaian atau adaptasi, serta aspek penciptaan gerakan baru sebagai hasil dari keterampilannya.

2.9. Analisa Masalah

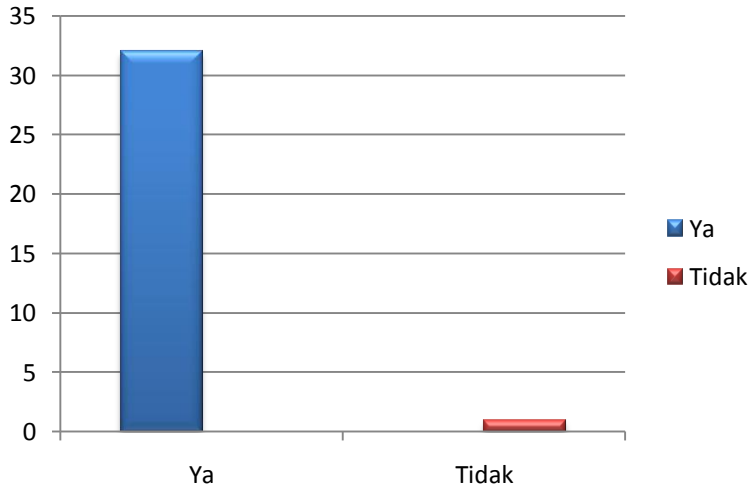
Mengacu kepada hasil survey berupa kuesioner yang dibagikan kepada sedikitnya 30 orang tua murid PAUD ALMARHAMAH yang berlokasi di Jl.Cihanjuang no.156, Cimahi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua murid tertarik untuk mengetahui seberapa pentingnya mainan edukatif dalam membantu perkembangan kecerdasan anak.

Salah satu penyebabnya adalah minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif bagi anak usia dini di desa Cihanjuang saat ini. Selain itu, sebagian besar informasi mengenai mainan edukatif disajikan melalui *internet*, yang tidak setiap orang tua sempat/dapat mengakses *internet*.

Berikut hasil survey yang menunjukan tingginya keinginan orang tua untuk mengetahui manfaat dari mainan edukatif bagi anak usia dini.

32 Responden menjawab Ya

1 Responden Menjawab Tidak



Grafik II.1 Grafik Hasil Survey yang Menunjukan Tingginya Keinginan Orang Tua Untuk Mengetahui Manfaat dari Mainan Edukatif

Hal tersebut di atas adalah dasar dari perancangan media informasi ini. Diharapkan dengan adanya media informasi mengenai manfaat dari mainan edukatif bagi anak usia dini ini dapat membantu para orang tua dalam memberikan stimulasi yang baik untuk dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kemampuan anak yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.9.1. Analisa 5W+H

1) *What* (apa)

Media informasi mengenai manfaat mainan edukatif bagi anak usia dini.

2) *Why* (mengapa)

Minimnya informasi mengenai manfaat mainan edukatif bagi anak usia dini di desa Cihanjuang dan banyaknya orang tua yang tertarik

untuk mengetahui seberapa pentingnya mainan edukatif dalam membantu perkembangan kecerdasan anak.

3) *Who* (siapa)

Para Orang tua murid Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya orang tua yang memiliki anak usia 2-6 tahun.

4) *When* (kapan)

Untuk sementara media Informasi ini akan didistribusikan mulai dari awal bulan Januari 2012 hingga bulan Maret 2012 untuk melihat respon target sasaran terhadap media informasi ini.

5) *Where* (dimana)

Penjualan media informasi ini akan didistribusikan di beberapa sarana pendidikan anak usia dini di desa Cihanjuang.

6) *How* (bagaimana)

Akan dilakukan kerja sama dengan beberapa sarana pendidikan anak usia dini di desa Cihanjuang untuk menjual dan membagikan media utama beserta media-media pendukungnya kepada target sasaran (orang tua murid).