

BAB V

HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan Per Subjek

1. Subjek 1

a. Peran orangtua dalam bermain dengan anak

Subjek selalu bermain dengan anak-anaknya, karena subjek adalah seorang ibu rumah tangga yang sebagian besar waktunya ada di rumah.

b. Alat permainan yang diberikan dan kegunaannya

Subjek pertama menggunakan balok untuk melatih gerak motorik anak yaitu agar anak bisa menyusun balok-balok tanpa jatuh sampai tinggi, selain itu untuk melatih kognitif anak yaitu dengan mengenalkan bentuk juga warna dan balok-balok tersebut digunakan untuk berhitung. Subjek juga menggunakan botol-botol bekas yang diisi air dan diberi pewarna untuk mengajari anak tentang warna. Tidak hanya tentang warna saja, tapi subjek juga mengajari anak bagaimana cara menuang dari botol satu ke botol lain agar isinya tidak tumpah. Kemudian saat subjek sedang memasak, subjek juga memberikan adonan makanan untuk anak-anaknya agar bisa bermain. Selain adonan, subjek juga memberikan hiasan dari makanan tersebut yang terkadang berupa huruf atau angka supaya anak subjek bisa belajar

perbedaan huruf dan angka. Subjek juga membiarkan anak-anaknya berlari-larian supaya gerak motorik kasar anak bisa terlatih. Dengan menggunakan mobil-mobilan subjek juga bisa mengajarkan anak bermain peran, belajar menghitung dan warna.

c. Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Subjek memberikan alat permainan dengan mempertimbangkan segi keamanan, segi kecocokan dengan usia anak-anaknya, juga permainan yang mendorong anak-anaknya untuk bergerak aktif dan juga permainan yang mendidik.

d. Pengertian dan informasi tentang APE

Menurut subjek APE adalah jenis-jenis permainan yang fungsinya tidak hanya hiburan semata namun juga memiliki fungsi mendidik. Subjek mendapatkan informasi tentang APE dari sosial media seperti *instagram*.

e. Mainan yang digolongkan sebagai APE

Mainan-mainan yang dapat dikategorikan sebagai APE menurut subjek adalah mainan-mainan yang fungsinya tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan saja bagi anak-anak, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk belajar.

f. Syarat-syarat APE

Syarat APE menurut subjek adalah mainan yang dapat mendidik anak-anaknya.

g. Fungsi APE

Fungsi APE yang utama adalah sebagai alat belajar untuk anak-anaknya.

h. Cara menggunakan APE

Subjek memodifikasi permainan yang sudah ada. Sebagai contoh, subjek menggunakan mobil-mobilan untuk mengajari warna, jumlah, bermain peran, dan sebagainya.

i. Permainan yang digunakan sudah tergolong APE atau belum

Menurut subjek mainan tersebut sudah bisa dikategorikan sebagai APE, karena subjek tahu fungsi dari mainan yang diberikan tersebut, tahu bahan-bahan yang digunakan, dan juga subjek mengetahui dengan pasti kalau mainan tersebut tentunya aman untuk digunakan anak-anaknya.

2. Subjek 2

a. Peran orang tua dalam bermain dengan anak

Subjek adalah seorang ibu rumah tangga, dan sebagian besar waktunya dihabiskan di rumah, sehingga setiap hari subjek pasti bermain dengan anak-anaknya.

b. Alat permainan yang diberikan dan kegunaannya

Subjek menggunakan balok untuk melatih kognitif anak, yaitu untuk mengenalkan besar kecil kepada anak, logika untuk menyusun balok dimulai dari balok yang berukuran besar terlebih dahulu. Untuk mengenalkan bentuk dan warna subjek menggunakan *playdough*. Terkadang subjek mengganti *playdough* dengan adonan kue pada saat subjek sedang

membuat kue. Untuk melatih motorik kasar anak subjek membiarkan anak-anaknya berlari-larian dan bermain sepeda. Selain untuk melatih motorik juga untuk melatih sosialisasi anak subjek dengan teman sebayanya. Subjek juga terkadang memberikan anaknya bermain *puzzle* untuk melatih anak mengenal bentuk dan melatih logika anak untuk dapat memasang-masangkan keping *puzzle* tersebut.

c. Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Selain kesesuaian dengan umur, subjek juga mempertimbangkan dari segi bahan apakah bahan dari permainan tersebut aman dan terhindar dari bahan-bahan beracun, juga menyesuaikan dengan jenis kelamin serta mainan-mainan yang tidak mengandung unsur kekerasan.

d. Pengertian dan informasi tentang APE

APE adalah bentuk permainan yang sifatnya tidak hanya hiburan semata namun juga mendidik. Subjek mendapat informasi tentang APE dari *web*, *instagram* dan juga *facebook*.

e. Mainan yang digolongkan sebagai APE

Mainan seperti *building block*, *lego*, *puzzle* dan *flash card* dapat digolongkan sebagai APE karena dari permainan-permainan tersebut ada unsur edukatif.

f. Syarat-syarat APE

Syarat-syarat APE menurut subjek adalah mainan yang dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, merangsang

kognitif anak dan untuk melatih kemampuan motorik anak subjek.

g. Fungsi APE

Fungsi APE menurut subjek yaitu sebagai sarana untuk mendidik anak-anaknya serta untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif anak.

h. Cara menggunakan APE

Subjek memodifikasi permainan yang sudah ada seperti dengan balok-balok tidak hanya disusun-susun saja tapi juga untuk mengajari bentuk, warna, dan jumlah.

i. Permainan yang digunakan sudah tergolong APE atau belum

Mainan yang diberikan oleh subjek kepada anaknya sudah bisa dikatakan sebagai alat permainan edukatif karena anak subjek bisa mendapat nilai edukatif dari mainan tersebut.

3. Subjek 3

a. Peran orang tua dalam bermain dengan anak

Sebagai seorang wiraswasta, subjek menghabiskan sebagian besar waktunya di toko. Saat di toko sedang sepi, subjek akan bermain dengan anaknya, namun jika tokonya ramai maka anak subjek akan bermain dengan karyawan-karyawan subjek.

b. Alat permainan yang diberikan dan kegunaannya

Subjek menggunakan *puzzle* untuk melatih konsentrasi anak. Subjek menggunakan benda-benda yang ada disekitar

namun penggunaannya hanya sebatas untuk mengajarkan jumlah dan warna saja. Dari permainan yang sudah ada subjek menggunakan boneka anaknya untuk bermain peran dan mengajarkan anak agar bertanggung jawab terhadap benda-benda miliknya. Subjek juga sesekali membiarkan anaknya untuk bermain sepeda di depan toko.

c. Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Pertimbangan subjek dalam memberikan alat permainan yaitu apakah mainan tersebut aman dan menyesuaikan jenis kelamin anaknya.

d. Pengertian dan informasi tentang APE

Menurut subjek alat permainan edukatif menurut subjek adalah alat permainan yang bersifat mendidik. Subjek mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari teman-temannya juga dari TV dan internet.

e. Mainan yang digolongkan sebagai APE

Subjek mengatakan semua jenis permainan dapat digolongkan menjadi alat permainan edukatif, karena dari sebuah mainan dapat di manfaatkan jumlahnya, warnanya, dan lainnya.

f. Syarat-syarat APE

Subjek mengatakan bagaimana nilai edukatif itu dapat di ambil manfaatnya tergantung pada orang yang menggunakannya. Jika sebuah alat permainan hanya digunakan untuk sekedar bermain maka permainan tersebut

tidak berfungsi mendidik tetapi hanya berfungsi sebagai hiburan saja.

g. Fungsi APE

Fungsi-fungsi dari alat permainan edukatif menurut subjek yaitu untuk membantu perkembangan anak, seperti perkembangan motorik, perkembangan kognitif, melatih konsentrasi dan lainnya.

h. Cara menggunakan APE

Subjek memodifikasi mainan yang sudah ada, sebagai contoh dari sebuah boneka subjek dapat bermain peran, selain bermain peran subjek juga dapat mengajari anak cara bertanggung jawab untuk merawat boneka tersebut supaya tidak cepat rusak.

i. Permainan yang digunakan sudah tergolong APE atau belum

Subjek mengaku bahwa belum semua mainan yang diberikan untuk anaknya dapat digolongkan sebagai APE, namun sudah ada beberapa yang dapat digolongkan sebagai APE.

B. Rangkuman

1. Peran orang tua dalam bermain dengan anak

Subjek satu dan subjek dua setiap harinya memang selalu bermain dengan anaknya karena keseharian mereka berada di rumah, maka bermain dengan anak menjadi kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari. Pada subjek ketiga, bermain tidak menjadi

hal yang rutin karena bermain dengan anak dilakukan hanya pada saat toko sedang sepi saja.

2. Alat permainan yang diberikan dan kegunaannya

Alat-alat permainan yang digunakan oleh ketiga subjek kebanyakan sama, seperti *puzzle*, *lego*, balok, *playdough*, dan pensil warna juga benda-benda konkrit disekitar. Subjek pertama menggunakan alat permainan yang sudah ada untuk dimodifikasi penggunaannya sedemikian rupa sehingga fungsi yang didapatkan lebih banyak. Tidak hanya itu saja, subjek juga mengkreasikan objek-objek yang ada disekitar seperti botol-botol bekas yang kemudian dimanfaatkan untuk digunakan sebagai APE.

Untuk subjek kedua, subjek memang memiliki pengetahuan yang cukup baik mengenai APE, hanya saja subjek belum bisa memanfaatkan objek-objek yang ada disekitar untuk dimanfaatkan sebagai APE. Subjek hanya mengandalkan alat permainan yang sudah ada saja yang kemudian mainan tersebut dikreasikan lagi penggunaannya, sehingga dari satu buah permainan didapatkan beberapa fungsi bagi perkembangan anak. Subjek hanya sesekali saja menggantikan *playdough* dengan adonan kue.

Subjek ketiga dengan pengetahuannya yang terbatas tentang APE hanya sesekali saja memodifikasi alat permainan yang sudah ada dan benda-benda disekitar agar menjadi APE. Subjek juga jarang menggunakan objek-objek disekitar untuk digunakan sebagai APE.

3. Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Ketiga subjek mempunyai kesamaan yaitu alat permainan yang diberikan untuk anak harus dilihat dari segi keamanan baik bahan maupun kemasan. Akan tetapi, pada subjek dua dan subjek tiga, keduanya tidak mempertimbangkan nilai edukatif dari alat permainan yang dipilih.

4. Pengertian dan informasi tentang APE

Ketiga subjek mendapatkan informasi tentang APE dari sosial media seperti *instagram* dan *facebook*, selain itu juga dari TV dan informasi dari teman-teman subjek.

Subjek satu saat ditanyai informasi tentang APE dengan antusias menunjukkan beberapa akun di *instagram* yang berkembang dalam bidang APE. Subjek juga menunjukkan akun ibu-ibu lain yang menurut subjek lebih kreatif dalam membuat APE. Subjek secara aktif mencari informasi tentang APE.

Subjek dua juga mendapatkan informasi dari media sosial dan juga sempat mengikuti seminar tentang APE. Selain itu subjek dua juga sempat memesan APE dari sebuah web, namun subjek tidak menjelaskan lebih jauh lagi.

Subjek tiga saat ditanyai nampak kurang tertarik dan hanya menjawab seadanya saja bahwa subjek mengetahui APE dari teman-temannya dan dari berita di TV.

5. Mainan yang digolongkan sebagai APE

Menurut ketiga subjek mainan yang dapat digolongkan sebagai APE adalah mainan-mainan yang tidak hanya memberikan hiburan saja tapi juga sarat akan nilai edukatif.

6. Syarat-syarat APE

Syarat-syarat APE menurut ketiga subjek adalah mainan yang mengandung unsur edukatif, yang berfungsi mengajarkan sesuatu pada anak-anak saat digunakan.

7. Fungsi APE

Ketiga subjek setuju bahwa fungsi APE selain sebagai hiburan juga sebagai alat belajar.

8. Cara menggunakan APE

Subjek pertama memodifikasi permainan yang sudah ada seperti misal mobil-mobilan, subjek akan menggunakan karpet dan membangun terowongan untuk mobil-mobilan tersebut dan anak-anaknya diminta untuk memarkirkan mobil-mobilan tersebut. Subjek kedua juga menggunakan mobil-mobilan misalnya untuk mengajari jumlah, warna dan bermain peran. Subjek ketiga biasanya menggunakan boneka untuk bermain peran dan dari bermain peran ini subjek juga sekaligus mengajarkan anaknya untuk bertanggung jawab terhadap barang-barang miliknya.

9. Permainan yang digunakan sudah tergolong APE atau belum

Subjek satu yang kerap membuat sendiri mainan untuk ketiga anaknya mengatakan alat permainan yang diberikan sudah bisa disebut APE, karena subjek tahu pasti bahan serta fungsi dari mainan-mainan yang ada. Subjek dua mengatakan alat permainan yang diberikan untuk anak-anaknya sudah dapat disebut APE karena dari mainan itu anak-anak subjek mendapat nilai edukatif,

sedangkan subjek ketiga mengatakan bahwa dari alat permainan yang ada belum semua dapat dimaksimalkan penggunaannya sehingga belum semua alat permainannya dapat digolongkan sebagai APE, selain itu walaupun subjek tiga mengatakan bahwa subjek memperhatikan sisi keamanan saat membeli alat permainan, subjek masih memberikan anaknya malam yang notabene mengandung zat yang berbahaya bagi anak.

C. Pembahasan

Hermawan (2013, h.51) mengatakan dalam buku *How to Teach Baby to Read* disebutkan bahwa pada saat usia anak berkisar antara nol sampai enam tahun, anak memiliki kemampuan menyerap informasi yang luar biasa dan masa-masa inilah masa yang paling sempurna untuk mulai dilakukannya pembelajaran. Namun banyak orang tua yang kurang mengerti akan hal ini dan membiarkan masa-masa emas ini lewat begitu saja. Padahal, pada usia ini adalah usia yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar yang kokoh bagi perkembangan anak selanjutnya.

Ibu merupakan orang terdekat anak. Sebelum mengenal orang lain umumnya seorang anak terlebih dahulu mengenal sosok ibunya. Oleh karena itu seorang ibu memiliki peran penting bagi perkembangan anaknya lebih dari siapapun, sebab ibulah yang meletakkan dasar-dasar kepribadian anak. Melalui interaksinya dengan anak seorang ibu, disadari maupun tidak, telah mengajarkan dan menstimulasi berkembangnya berbagai aspek perkembangan

anaknyanya. Bermain merupakan salah satu bentuk media interaksi ibu dan anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan ibu tentang alat permainan edukatif dan bagaimana mereka mempergunakan mainan edukatif merupakan sesuatu hal yang penting untuk diketahui. Pengetahuan ibu yang baik akan APE dapat diterapkan pada anak dalam kegiatan sehari-hari. Dari pengetahuan ibu yang baik ini pula dan dari adanya informasi-informasi tentang APE, ibu dapat berkreasi membuat sesuatu yang baru bagi anak (Ormrod dkk, 2006, h.255). Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Sheridan (2008) bahwa orangtua, khususnya ibu, merupakan guru alami bagi anak, tempat alami bagi anak adalah di rumah dan alat alami bagi anak untuk belajar adalah mainan.

Penggunaan alat permainan edukatif ini terbilang baru di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang baik akan penggunaan, syarat-syarat, fungsi-fungsi serta pemanfaatan bagi perkembangan anak oleh ibu. Disebutkan oleh Soetjningsih (dalam Rohmah, 2012, h.9) bahwa ciri-ciri alat permainan edukatif adalah dapat digunakan dalam berbagai cara yang artinya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan dapat menjadi bermacam-macam bentuk; ditujukan terutama untuk anak-anak dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak; segi keamanan harus sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan; dan membuat anak terlibat secara aktif. Selain harus mengetahui dan

mendalami ciri-ciri tersebut, seorang ibu yang mendampingi anaknya harus mengetahui pula tujuan dari alat permainan edukatif. Tujuan alat permainan edukatif yaitu untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti perkembangan motorik, bahasa, kognitif, sosialisasi.

Jika di lihat pada ciri-ciri APE diatas, yang paling memenuhi definisi tersebut adalah subjek satu. Subjek satu ini dapat menggunakan sebuah benda untuk digunakan dengan berbagai macam cara namun tetap menghasilkan nilai edukatif. Sebagai contoh, saat subjek memegang sayuran, subjek bisa mengajari anaknya nama sayuran tersebut, warna, dan jumlah dari sayuran tersebut. Subjek kedua juga sudah bisa menggunakan sebuah benda dengan berbagai macam cara seperti menggunakan mobil-mobilan untuk belajar bentuk dan warna. Namun sayangnya, subjek kurang dapat memanfaatkan objek-objek disekitar untuk dijadikan alat permainan. Subjek ketiga walaupun kurang bisa menggunakan benda yang sudah ada, tapi sudah mencoba menggunakan boneka untuk bermain peran dengan anaknya. Hal ini disebabkan oleh pengetahuan subjek yang berbeda satu sama lain tentang APE.

Pengetahuan ibu yang baik tentang alat permainan edukatif ini juga akan mempengaruhi pemberian alat permainan edukatif kepada anak. Subjek pertama dan kedua yang mengetahui lebih banyak tentang alat permainan edukatif dan sudah menerapkanyadan membuahkan hasil yaitu penggunaan yang sudah cukup maksimal pada anak-anaknya, berbeda dengan subjek ketiga yang pengetahuan

tentang alat permainan edukatifnya masih kurang dibandingkan dengan dua subjek yang lainnya, sehingga dalam memberikan mainan kepada anaknya subjek masih belum dapat memaksimalkan penggunaannya dan terkesan asal-asalan dalam memberikan alat permainan pada anaknya.

Subjek satu dengan sengaja mencari tahu informasi tentang APE dengan memanfaatkan media sosial yang tengah marak, sehingga pengetahuannya tentang APE lebih luas jika dibandingkan dengan dua subjek lainnya. Subjek dua juga memiliki pengetahuan yang baik tentang APE karena subjek dua juga sering mencari informasi tentang APE. Namun, subjek dua ini kurang memanfaatkan adanya benda-benda di sekitar seperti yang dilakukan oleh subjek satu. Pada subjek tiga karena sehari-hari subjek sudah sibuk di toko maka subjek tiga ini kurang mencari tahu tentang APE dan kurang memperhatikan mainan-mainan yang diberikan untuk anaknya. Mainan-mainan yang sudah adapun kurang dimaksimalkan penggunaannya karena adanya keterbatasan pengetahuan tentang APE ini sendiri pada subjek tiga.

Hal tersebut sesuai dengan hasil yang dikemukakan oleh Rohmahbaha jika ditinjau dari pengetahuan ibu tentang pemberian stimulasi alat permainan edukatif (APE) diperoleh delapan ibu (delapan puluh persen) mempunyai pengetahuan kurang dan dua ibu (dua puluh persen) mempunyai pengetahuan baik. Padahal perkembangan motorik anak sangat tergantung dari stimulasi yang diberikan ibu sebagai orang yang terdekat dengan anak. Oleh karena itu ibu perlu mempunyai pengetahuan yang cukup dan keterampilan

dalam memberikan rangsangan pada balitanya, sehingga perkembangan motorik anak akan lebih optimal (Soetjiningsih dalam Rohmah, 2012).

Goldstein (2003, h.3) mengatakan anak-anak akan mendapatkan banyak keuntungan dari bermain dan teman sepermainan. Teman bermain anak yang pertama adalah orangtua, akan tetapi setelah anak mencapai usia sekolah mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebaya. Orang tua tidak perlu berhenti bermain dengan anak-anak mereka. Bermain mempunyai keuntungan baik bagi anak maupun orang tua. Anak dan orang tua akan bersenang-senang dalam menghabiskan waktu bersama, dan dapat memahami satu sama lain dalam suasana bermain yang bebas tekanan. Dalam bermain, orang tua akan langsung mempengaruhi perkembangan anak mereka. Interaksi bermain antara orang tua dan anak juga akan menimbulkan kedekatan. Pada subjek ketiga, sebagai seorang wiraswasta, subjek nampaknya kurang meluangkan waktu untuk bermain dengan anak. Subjek hanya bermain dengan anak di kala toko sedang tidak ramai saja. Padahal menurut Tandry (2015, h.111) untuk mendukung tumbuh kembang, terutama kecerdasan anak, orang tua perlu menyediakan waktu bermain dengan si kecil secara khusus dan rutin, sedangkan subjek tiga tidak rutin bermain dengan anak, tidak seperti subjek satu dan subjek dua yang memang meluangkan waktunya untuk bermain dengan anak-anak.

Goldstein (2003, h. 19) juga mengatakan bahwa anak tidak membutuhkan mainan yang mahal. Mainan-mainan dari bahan

sederhana seperti botol maupun kaleng bekas dapat dipergunakan oleh subjek satu sedemikian untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Selain dengan menggunakan bahan-bahan sederhana, hal-hal sederhana seperti sering mengajak anak mengobrol juga dapat meningkatkan tumbuh kembang anak. Dengan banyak mengajak anak mengobrol menurut Asfandiyar (2012, h.67) dapat melatih kecerdasan linguistik anak. Hal ini dapat dilihat pada subjek satu yang juga sering mengajak anak pertamanya mengobrol, karena subjek merasa anak pertamanya belum terlalu lancar mengobrol. Subjek dua dan tiga pun juga melakukan hal yang serupa pada anak-anak mereka. Lalu ada juga *puzzle* yang dapat merangsang kecerdasan visual-spasial anak yang sudah diterapkan oleh semua subjek.

Pada dasarnya, subjek tiga yang walaupun pengetahuannya akan APE terbilang kurang jika dibandingkan dengan dua subjek lainnya, sebenarnya sudah banyak mempunyai alat permainan yang dapat dikategorikan sebagai APE. Hanya saja subjek belum dapat menggunakannya dengan maksimal dan subjek masih kurang mencari informasi tentang APE ini.

Pada penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan adanya kelemahan. Kelemahan yang dimaksud yaitu adanya keterbatasan observasi yang dilakukan. Akibat observasi yang dilakukan sangat terbatas, maka peneliti lebih mengandalkan apa yang dikatakan oleh subjek penelitian. Observasi yang dilakukan peneliti tidak dilakukan sehari-hari namun dilakukan hanya beberapa jam saja, yaitu saat anak pulang sekolah sampai menjelang waktu makan

siang saja. Oleh karena itu, hasil observasi yang didapat pun menjadi kurang maksimal.

