

**PERAN ORANG TUA DALAM PENYEDIAAN MAINAN UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN  
DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRO IJO ACEH BESAR**

**Fitriah Hayati<sup>1</sup> dan Lindawati<sup>2</sup>**

**Abstrak**

Peran orangtua dalam penyediaan mainan bagi anak menentukan perkembangannya dan mendukung proses berpikirnya. Namun kenyataannya di TK Putro Ijo Aceh Besar banyak orangtua yang masih rendah tingkat kepeduliannya terhadap permainan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan upaya orang tua di Taman Kanak-kanak (TK) Putro Ijo Aceh Besar menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang. Instrument pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Analisis data dilakukan melalui statistik sederhana yaitu persentase dengan rumus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya orang tua di Taman Kanak-kanak (TK) Putro Ijo Aceh Besar dalam menyediakan permainan bagi anak dengan perkembangan anak memperhatikan aspek manfaat, murah, tidak berbahaya dan menyenangkan. Orangtua lebih cenderung membeli mainan bagi anak tidak dengan kehendak anak namun melalui kehendak orangtua. Untuk itu agar anak balita bisa tumbuh dan berkembang dengan baik, maka perlu kesadaran dan pengetahuan ibu tentang pentingnya mainan bagi anak dan memperhatikan aspek manfaat atau alat permainan yang bersifat edukatif (APE).

**Kata Kunci:** Peran Orangtua, Penyediaan Mainan, Anak Usia 4-5 tahun

---

<sup>1</sup> Fitriah Hayati, Dosen Prodi PG-PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena

<sup>2</sup> Lindawati, Mahasiswa S1 Prodi PG-PAUD, STKIP Bina Bangsa Getsempena

## **1. Latar Belakang Masalah**

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama bagi anak. Dalam kehidupan anak tentunya keluarga merupakan tempat yang sangat vital. Anak-anak memperoleh pengalaman pertamanya dari keluarga. Orang tua merupakan model bagi anak. Tahun-tahun pertama kehidupan anak merupakan kurun waktu yang sangat penting dalam hal tumbuh kembangnya dan berjalan sedemikian cepatnya sehingga keberhasilan tahun-tahun pertama untuk sebagian besar menentukan hari depan anak.

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Sewaktu bermain setiap aktivitas yang dilakukan secara suka rela dan terlepas dari paksaan luar atau tekanan-tekanan. Sebagaimana dikatakan oleh Syamsu Yusuf, (2010: 19), yaitu:

“Dalam bermain anak-anak penuh dengan kesenangan dan keasyikan. Permainan yang dilakukan tidak beraturan sebentar-sebentar berganti alat permainan, bagi permainan membuat kotor sesuatu, merusak sesuatu, menjengkelkan orang lain dan sebagainya, hal itu bagi anak tidak dipikirkan, yang penting ia melaksanakan dorongan dari dalam dan melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dirinya”.

Dalam mendukung dan membantu perkembangan anak, orangtua mempunyai peranan besar di dalamnya. Maka itu, mendukung keterampilan dan perkembangannya, sangat tepat bila orangtua juga memperhatikan permainan pada anak, sebab dengan permainan itu sendiri sosialisasi anak akan mudah tumbuh dan dapat

meningkatkan kepekaanya terhadap lingkungan sekitar.

Namun kenyataannya yang terjadi di TK Putro Ijo desa Luthu Dayah Krueng banyak orangtua yang masih rendah kepedulian terhadap permainan anak. Padahal sebagaimana diketahui, permainan bagi anak sangat mendukung proses berpikirnya dan mempercepat daya tangkap yang baik. Mengingat pentingnya memperhatikan permainan bagi anak, sejatinya orangtua anak di TK Putro Ijo lebih selektif dalam menentukan permainan yang baik dan sehat dan dengan kepekaan orangtua sebagaimana dimaksud berarti orangtua telah memenuhi hak anak untuk bermain secara lebih tepat, sehat dan mencerdaskan.

Anak-anak pada TK Putro Ijo, lebih cenderung menghabiskan waktunya bermain secara terbuka dengan temannya di luar rumah. Permainan anak dalam bentuk demikian jelas sekali tidak terpantau sepenuhnya oleh orangtua terhadap apa yang dialami anak di luar sana. Pemiaraan demikian secara tidak langsung telah menganggap anak secara mandiri padahal belum pada waktunya. Hal demikian harus diakui pula bahwa sangat lumrah terjadi bagi masyarakat pedesaan yang masih belum terkonsep terhadap pola pendidikan anak yang baik dan benar. Termasuk mengajak anak untuk mengikuti orangtua di tempat bekerja yang belum seharusnya dilalui seperti ke sawah ke kebun sehingga masa bermain lebih cenderung dihabiskan secara individual (tidak bersosialisasi) pada akhirnya anak rendah karir sosial pada masanya.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Peran Orang Tua dalam Penyediaan Mainan untuk Anak Usia 4-5 Tahun pada TK Putro Ijo”**.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Apakah orangtua siswa TK Putro ijo di desa Luthu Dayah Krueng Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak?

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Peran Orang Tua dalam Penyediaan Mainan Anak Balita**

Anak merupakan amanah Allah bagi setiap orang. Sebagai orang tua terutama ibu diberikan sesuatu beban hidup dengan sikap penuh tanggung jawab untuk merawat, mengasuh, dan mendidik anak-anaknya.

Bermain sangat penting bagi perkembangan maupun mental, bermain merupakan salah satu alat belajar utama, dengan bermain anak menguasai ketangkasan dasar, menyatakan dirinya dan belajar bergaul dengan orang lain. Diagram Group (1990: 282) menyatakan bermain merupakan bagian yang terpenting serta terpadu dari perkembangan anak dan merupakan dasar untuk membangun proses belajar dimasa mendatang. Jadi jelaslah bahwa para ilmuwan telah menunjukkan bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga dan

merupakan proses perkembangan intelektual bagi anak.

### **Jenis-jenis Permainan Anak Balita**

- a. Permainan yang Bersifat Aktif

Hurlock (1991:327) menyatakan permainan aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan aktif, tetapi banyak waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh kesehatan, teman bermain, peralatan bermain, serta lingkungan tempat anak bermain.

- b. Permainan yang Bersifat Pasif

Menurut Hurlock (1991:321) permainan pasif adalah “Suatu kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain”. Dalam permainan pasif menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang sesuatu di televisi, menonton adegan lucu, membaca buku adalah termasuk permainan pasif.

- c. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah suatu alat permainan yang khusus digunakan dalam pendidikan anak antara lain untuk merangsang berbagai kemampuan anak balita dalam hal gerakan kasar, gerakan halus, isyarat dan pembicaraan, isyarat dan kata-kata, kecerdasan, menolong diri sendiri dan bergaul. Kriteria APE adalah sebagai berikut: Mengandung nilai pendidikan, aman atau tidak berbahaya bagi anak, menarik dilihat dari warna dan bentuknya, sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak, sederhana, murah,

dan mudah diperoleh, awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya, ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak, berfungsi mengembangkan kreatifitas dan kecerdasan anak.

**METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua orangtua siswa TK Putro Ijo usia 4-5 tahun yang bertempat tinggal di Desa Luthu Dayah Krueng Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar yang berjumlah 25 orang. Mengingat populasi tidak terlalu besar, maka keseluruhan dari populasi diambil sebagai sampel. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang terdiri dari 25 item (pertanyaan) dan wawancara dengan beberapa orang sampel. Data dianalisis menggunakan rumus statistik sederhana dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

F= Frekuensi

N=Jumlah sampel

100%= Bilangan tetap.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian berdasarkan menunjukkan bahwa sebanyak 20 orang (80%) responden menyatakan perlu, hanya (20%) responden yang menjawab kadang-kadang perlu kadang-kadang tidak, tidak ada satupun

responden yang menyatakan tidak perlu menyediakan mainan bagi anak balita.

Tabel 1

Pendapat Responden Perlu tidaknya Penyediaan Mainan Bagi Anak

| Alternatif Jawaban        | F         | %          |
|---------------------------|-----------|------------|
| Perlu                     | 20        | 80         |
| Tidak                     | 0         | 0          |
| Kadang perlu kadang tidak | 5         | 20         |
| <b>Jumlah</b>             | <b>25</b> | <b>100</b> |

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa responden sangat menyadari pentingnya mainan bagi anak dalam mendukung kecerdasan perkembangan anak.

Hasil penelitian tentang cara orangtua memperoleh mainan untuk anak usia 4-5 tahun secara umum dari pembelian yaitu sebesar (76%), sebesar (24%) orangtua mengatakan permainan anak-anak diperoleh dengan cara membuat sendiri dan tidak ada yang mengatakan permainan anak-anak dengan meminjam dari orang lain.

Tabel 2

Cara Responden Melakukan Penyediaan Mainan untuk Anak

| Alternatif Jawaban | F         | %          |
|--------------------|-----------|------------|
| Membeli di pasar   | 19        | 76         |
| Membuat sendiri    | 6         | 24         |
| Meminjam           | 0         | 0          |
| <b>Jumlah</b>      | <b>25</b> | <b>100</b> |

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa cara yang dilakukan responden dalam penyediaan mainan anak

balita adalah membeli di pasar dan membuat sendiri.

Hasil penelitian sebagaimana dalam tabel 3 dibawah, menunjukkan bahwa secara umum cara responden memilih mainan untuk anak-anak yang sifatnya tidak membahayakan bagi anak sebesar(60%), sebanyak (36%) responden menjawab mainan untuk anak-anak yang sifatnya menyenangkan, sangat sedikit responden (4%) menjawab mainan yang harganya murah dan tidak ada responden yang memberi alasan lain yang berkenaan dengan masalah ini

Tabel 3

Cara Rsponden dalam Memilih Mainan untuk Anak

| <b>Alternatif Jawaban</b>      | <b>F</b>  | <b>%</b>   |
|--------------------------------|-----------|------------|
| Mainan yang tidak membahayakan | 15        | 60         |
| Mainan yang menyenangkan       | 9         | 36         |
| Mainan yang harganya murah     | 1         | 4          |
| <b>Jumlah</b>                  | <b>25</b> | <b>100</b> |

Pada umumnya responden memilih mainan untuk anak balita adalah mainan yang tidak membahayakan. Hal ini dianggap bahwa mainan yang tidak membahayakan dapat memberi kenyamanan bagi anak-anak disaat memanfaatkannya dan tidak juga menimbulkan kekhawatiran pada orangtua disaat anak menggunakan mainannya.

Hasil penelitian sebagaimana tabel 4.4 Dalam tabel dibawah menunjukkan bahwa secara umum orangtua kadang-kadang

memenuhi permintaan anak terhadap permainan yang diinginkannya yaitu sebesar (80%), sebanyak (16%) orangutan memenuhinya permintaan anak terhadap permainan yang dinginkannya, hanya (4%) orangtua yang tidak memenuhinya permintaan anak terhadap permainan yang dinginkannya.

Tabel 4

Pendapat Responden Apabila Anak Meminta Mainan sesuai Keinginannya

| <b>Alternatif Jawaban</b> | <b>F</b>  | <b>%</b>   |
|---------------------------|-----------|------------|
| Ya                        | 4         | 16         |
| Tidak                     | 1         | 4          |
| Kadang-kadang             | 20        | 80         |
| <b>Jumlah</b>             | <b>25</b> | <b>100</b> |

Dapat disimpulkan bahwa, orangtua kadang-kadang memenuhi permainan pada anak, sebab terkadang anak-anak meminta mainan yang tidak tepat untuknya dan alasan lain terkadang harga mainan tidak sesuai dengan kebutuhan ekonomi orangtua untuk memenuhi kepada anak. Maka itu orangtua memilih jawaban kadang-kadang memenuhi permainan kepada anak.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tabel 4.1 menunjukkan bahwa umumnya responden menyatakan perlu penyediaan mainan bagi anak balita (usia 4-5 tahun), serta cara responden dalam penyediaan mainan untuk anak balita sebagaimana tabel 4.2 secara umum menjawab membeli di pasar, sedangkan cara responden memilih mainan untuk anak-anak sebagaimana dalam tabel 4.3 adalah yang

tidak membahayakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurnia (2011: 78) bahwa memilih mainan yang direncanakan dengan tepat bukan saja berguna sebagai mainan tetapi perlu juga diperhatikan segi keamanannya.

Sebagaimana pada tabel 4, sebagian besar responden menyatakan kadang-kadang akan menurutinya / memenuhinya jika anak meminta mainan sesuai dengan keinginannya. Persoalan ini memang menjadi hal penting yang harus diperhatikan oleh orangtua terhadap permainan anaknya, karena mainan yang ada pada anak setidaknya dapat memberi rasa kepuasan yang besar bagi anak, jika kepuasan itu ada maka mainan itu dapat berfungsi bagi anak, dan anak akan selalu mencari pengalaman barunya terhadap jenis mainan yang ada padanya.

Hasil akhir dari kegiatan bermain anak bukanlah sesuatu hal yang penting, kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Conny R Semiawan dalam Kurnia (2011) yang menyatakan bahwa bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga satu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi di samping itu bermain juga merupakan wahana yang memungkinkan anak berkembang optimal dengan caranya sendiri.

**DAFTAR PUSTAKA**

Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Hurlock, B. Elizabeth. (1991). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

J. Ellys, (2009). *Kiat meningkatkan potensi belajar anak*. Bandung : Pustaka Hidayah.

Kurnia.(2011).*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani

Syamsu Yusuf. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.