

Desain Mainan untuk Melatih Sifat Berbagi Saat Bermain Bersama-Sama bagi Anak Usia 2-6 Tahun

Stevanie Giana Ancillia

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
stevanieancillia@gmail.com

Purwanto

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
pur@staff.ukdw.ac.id

Centaury Harjani

Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Kristen Duta Wacana
centaury_h@staff.ukdw.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan anak usia dini mulai 2-6 tahun merupakan masa untuk membentuk kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi. Hasil pengamatan terhadap anak usia dini terutama saat berkumpul dan bermain dalam hal berbagi dengan sesama anak lainnya sering anak tersebut merasa egois tidak mau berbagi dengan teman-temannya. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana menumbuhkan sifat berbagi pada anak dengan merancang sebuah produk yang dapat membuat anak mau bermain bersama-sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu *design thinking* dengan proses berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi serta solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat awal pemahaman sehingga dilakukan secara bertahap. Sifat egois yang dimiliki anak sangat menonjol pada saat bermain karena merasa mainan tersebut miliknya sendiri. Hasil penelitian terhadap anak-anak di usia 2-6 tahun pada saat bermain yang diperoleh ternyata sikap untuk berbagi pada anak perlu dilatih. Proses akhir perancangan memperoleh sebuah desain permainan yang dapat menimbulkan rasa mau berbagi pada saat bermain bersama. Produk yang dirancang adalah sebuah permainan untuk dimainkan bersama dengan komponen yang banyak jumlahnya dan bervariasi bentuk serta warnanya sehingga setiap anak dapat bermain serta mengekspresikan dirinya. Prinsip permainan yang dikembangkan adalah model lego yang bisa membentuk menjadi suatu bangun yang utuh, dengan tema makanan, yaitu buah dan sayuran.

Kata Kunci: Permainan Usia Dini, Bermain Bersama, Adaptasi Lego

PENDAHULUAN

Anak yang usia 2-6 tahun adalah anak yang berusia dini, masa perkembangan

potensi anak merupakan masa dalam pembentukan kepribadian, kemampuan berpikir, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan bersosialisasi (Utama, 2012). Perkembangan dan pertumbuhan setiap anak, pasti memiliki karakter, sifat, dan tingkah laku yang berbeda-beda. Sifat egosentris merupakan sifat ketidaktahuan terhadap pola pikir dalam menilai suatu masalah dengan mementingkan diri sendiri, dikarenakan kesadarannya belum terbentuk secara sempurna. Biasanya anak dapat diberi pemahaman tentang berbagi sejak menginjak usia 2 tahun. Anak-anak usia 1-2 tahun belum dapat memahami konsep kepemilikan, karena anak tersebut masih menggunakan konsep keakuan di mana semua yang dipegang oleh mereka adalah miliknya (Sukmasari, 2016). Hasil pengamatan terhadap anak usia dini terutama saat berkumpul dan bermain dalam hal berbagi dengan sesama anak lainnya sering anak tersebut merasa egois tidak mau berbagi dengan teman-temannya. Mengajarkan anak-anak berbagi dan dapat bermain bersama-sama diperlukan produk yang kreatif dan menggabungkan unsur makanan untuk mengajak anak mau berbagi dan bermain bersama secara natural.

KAJIAN TEORI

Aspek Perkembangan Anak

Setiap anak memiliki aspek yang berhubungan dengan cara mereka berkembang, aspek tersebut antara lain, aspek motorik, perkembangan berpikir atau kognitif, perkembangan bahasa, sosial, dan perkembangan emosi. Perkembangan yang dialami oleh anak dapat tercapai karena adanya proses belajar, sehingga anak memperoleh pengalaman baru dan perilaku baru. Anak usia dini senang sekali bermain, namun diperlukan keterampilan untuk bermain bersama, saling menolong, bekerja sama, maupun untuk dapat bergaul dan membina hubungan baik dengan saudara maupun teman sebaya, agar dapat membentuk kepribadian yang peduli terhadap lingkungan sosial (Syaodih, 2019).

Manfaat Bermain

Dengan bermain anak merasa senang maka sarana belajar dapat dibuat dengan permainan. Bermain dapat menumbuhkan perkembangan motorik, kognitif, fisik, sosial, kepribadian dan emosi pada anak. Melalui bermain anak belajar pengalaman bersosialisasi, dapat bermain bersama-sama, dan dapat belajar bergantian. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak, agar dapat kebahagiaan dan dapat mengembangkan imajinasi dan pola pikir pada anak (Martuti, 2008). Mengajarkan anak-anak bersosialisasi sangat diperlukan, cara mengajarkan anak bersosialisasi sebagai berikut:

1. Biarkan anak berekspresi, ketika anak masih kecil biarkan mereka berkumpul bersama teman-temannya misalkan mengikuti bermain di halaman rumah.
2. Jadilah role model, sebagai orangtua harus memberikan contoh yang baik pada anak. Dengan orangtua yang bergaul, berbicara, dan menyapa orang lain, anak akan mudah menangkap dan mudah bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Bermain bersama, bermain adalah cara untuk mengakrabkan anak dan teman-temannya, anak dapat mengeluarkan ekspresinya. Ajak anak, saudara atau teman

sebayanya untuk bermain diluar (Adit, 2020).

METODOLOGI

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi dalam pembuatan laporan adalah metode penelitian kualitatif meliputi observasi lapangan, wawancara, studi literatur, menganalisis data, dan dokumentasi.

Setelah memperoleh data pengamatan dilakukan analisa menggunakan *Design Thinking*.

Design Thinking adalah metode menyelesaikan masalah yang berfokus pada pengguna, kegiatan dalam metode tersebut tidak dibutuhkan aturan yang kaku dan baku (Anisa, 2020).

Tahap-tahap yang perlu diperhatikan adalah:

1. Empathize

Tahap ini melakukan pengamatan secara langsung dalam kegiatan anak-anak saat bermain, dan melakukan wawancara ke orangtua agar dapat informasi tentang perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari dan perilaku orangtua terhadap anak jika anak tersebut tidak dapat berbagi dengan saudaranya.

2. Define

Tahap ini untuk menemukan masalah yang dihadapi *user*, telah ditemukan masalah yang dihadapi yaitu bagaimana cara menumbuhkan sifat mau berbagi saat bermain pada anak usia 2, 4 dan 6 tahun.

3. Ideate

Menganalisa produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan dapat dimainkan bersama-sama yang telah ada dipasaran, untuk mendapatkan ide dan memperbaiki produk tersebut agar dapat menyelesaikan permasalahan *user*.

4. Prototype

Membuat *prototype* dan menguji coba produk yang dapat mengajarkan anak berbagi dan dapat bermain bersama-sama agar menghasilkan *prototype* yang benar-benar baik saat digunakan oleh *user*.

5. Test

Dalam tahap ini, dilakukan suatu uji coba dan evaluasi terhadap suatu produk kepada masyarakat, sehingga mendapatkan masukan dan melakukan perbaikan pada produk yang telah dibuat.

PEMBAHASAN

Makalah ini akan membahas proses perancangan pada tahap *empathize* hingga *Ideation* sebagai berikut:

Empathize

Anak-anak usia 2-6 tahun memiliki sifat yang egosentris dan sulit untuk berbagi mainan karena sifat egoisnya yang besar, tetapi untuk berbagi makanan anak-anak sudah bisa berbagi. Saat penelitian melakukan uji coba menggunakan puzzle

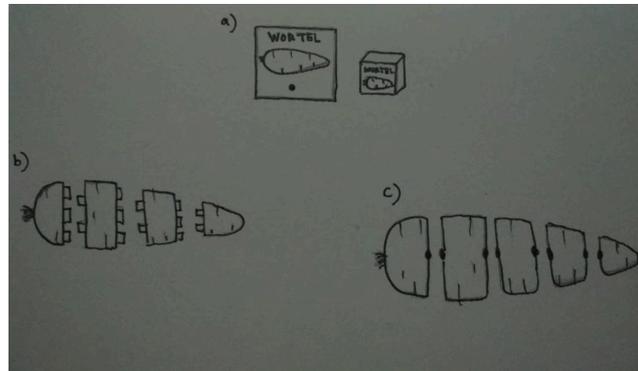
yang seharusnya dimainkan bersama-sama tetapi anak-anak ini saling berebut dan tidak mau bermain bersama-sama. Setelah dilihat anak-anak ini tidak dapat bermain bersama lalu mencoba untuk memberikan kue ke adik yang berusia 2 tahun, dan ketika diberi kue adik ini malah memberikan kue tersebut ke kakak yang usia 4 tahun untuk mencoba kue nya terlebih dahulu. Orangtua sudah mengajarkan anak berbagi sejak usia 2 tahun, tapi terkadang anak belum dapat berbagi mainan disebabkan mereka merasa mainannya itu milik mereka, dan sedangkan berbagi makanan itu sudah kewajiban untuk mereka saling berbagi.

Define



Setelah melakukan penelitian dan menguji coba dengan produk mainan yang memiliki bentuk makanan, terlihat anak-anak dapat bermain bersama dan saling berbagi, tidak terdapat pertengkaran dan saling berebut.

Ideate



Sketsa A menggunakan papan bergambar yang memiliki magnet dan balok bergambar yang memiliki magnet didalamnya. Sedangkan sketsa B menggunakan mekanis seperti lego pada umumnya, dan sketsa C menggunakan mekanis magnet pada setiap potongan-potongannya. Setelah melakukan pertimbangan dan uji coba dapatlah sketsa C yang lanjut untuk melakukan proses studinya.

Ini adalah studi model 1, yang masih memiliki kekurangan seperti material yang digunakan berat, pengunci (magnet) terlalu kecil, bentuk yang masih belum serupa dengan wortel, ukuran yang terlalu besar.



Lanjut melakukan studi model ke 2.

Setelah menganalisis dari studi model 1, maka melakukan pembuatan studi model 2 dengan memperbaiki dari ukuran yang berdiameter 3cm dan panjang 15cm, material menggunakan jati belanda agar lebih ringan, magnet untuk pengunci menggunakan lebih besar agar dapat menyatu menjadi satu produk yang sempurna.



Hasil yang didapat adalah anak-anak usia 2,4,dan 6 tahun yang belum dapat berbagi dan belum dapat bermain bersama ini memerlukan permainan yang memiliki komponen banyak agar tidak terjadinya saling berebut saat bermain. Dengan memperbaiki produk sejenis yaitu dari permainan lego dan puzzle maka di desain permainan yang berbentuk makanan yang seperti lego yang memiliki potongan yang banyak dan seperti puzzle yang perlu menggabungkan setiap potongannya agar dapat menjadi satu produk yang utuh.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan analisa yang telah dilakukan, maka ditemukan permasalahan anak-anak belum dapat bermain bersama-sama karena mereka masih dengan ego-nya masing-masing yang tidak mau berbagi saat bermain. Tetapi mereka sudah dapat berbagi makanan. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa sarana bermain yang dibutuhkan untuk dapat dimainkan bersama-sama adalah mainan dengan komponen yang banyak ragam dan jumlahnya, menggunakan tema-tema makanan agar anak tidak saling berebut serta mau bermain bersama.

1. Rekomendasi desain untuk anak yang memiliki sifat egosentris yang tidak mau berbagi mainan ini adalah:
2. Produk mainan yang dapat mengedukasi anak untuk berbagi dengan cara

- saling melengkapi maupun mengajari jika ada komponen yang tidak lengkap.
3. Permainan yang dapat dimainkan bersama-sama saudara maupun teman sebayanya dimana anak yang lebih dewasa dapat menjadi contoh bagi anak yang lebih kecil.
 4. Permainan yang membebaskan anak bereksplorasi dengan memunculkan kemungkinan perangkaian produk yang beragam (prinsip lego).
 5. Mainan memiliki komponen lebih dari satu dengan jumlah yang banyak, agar tidak menyebabkan anak berebut atau bertengkar saat sedang bermain.
 6. Permainan dirancang dengan sistem bermain yang menyenangkan.
 7. Perancangan sistem permainan diusahakan tidak terdapat kompetisi, agar anak-anak tidak bertengkar jika salah satu harus kalah. Peran orang dewasa dibutuhkan untuk mengedukasi anak-anak saat bermain.

Arah *prototyping* adalah mewujudkan konsep permainan lego yang diterapkan sebagai inspirasi pembuatan mainan untuk mempermudah anak berbagi dan dapat bermain bersama. Produk ini akan memiliki jumlah yang banyak agar dapat mengurangi pertengkaran pada anak saat sedang bermain bersama. Setelah pembuatan studi model 1 dan melakukan evaluasi masih banyak kekurangan maka melanjutkan melakukan studi model 2 untuk memperbaiki dari ukuran produk, detail dari bentuk sayuran tersebut, dan material yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2020). Anak Susah Bersosialisasi. *Edukasi Kompas*, 1.
- Anisa, T. (2020). Pengertian dan Langkah-Langkah Dalam Design Thinking. *Logique*, 1.
- Martuti, A. (2008). Manfaat Bermain. *Eprints*, 26-28.
- Sukmasari, R. N. (2016). Kapan Orang Tua Bisa Ajarkan Anak Untuk Saling Berbagi. *Detik Health*, 1.
- Syaodih, E. (2019). Perkembangan Anak Usia Dini. *Buleleng*, 1.
- Utama, A. B. (2012). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. *Staffnew Uny*, 3-4.