
KREASI MAINAN ANAK SORONGAN SEBAGAI SARANA EDUKASI, KETANGKASAN, DAN HIBURAN

Imaniar Purbasari ✉, Jayanti Putri Purwaningrum, Hutomo Rusdianto, Nur Fajrie

Universitas Muria Kudus

Abstrak

Permainan anak mengandung maksud anak dapat bermain atau melakukan kegiatan rekreatif, berfantasi, bersosialisasi, dan memaknai kegiatan bermain. Kegiatan bermain anak didukung alat permainan interaktif melatih motorik dan sosial. Unsur bahan pembuat alat permainan yang ramah anak, aman digunakan, kualitas atau daya tahan mainan yang berstandar, serta mengembangkan budaya, nilai sosial, pendidikan dan teknologi menjadi tujuan penciptaan alat permainan anak. Alat permainan sorongan merupakan kreasi bahan baku alam, yang memiliki nilai sosialisasi positif terhadap lingkungan, dibandrol harga yang terjangkau dan memiliki value sosial. Mainan sorongan dimainkan dengan cara sederhana yaitu mendorong mainan untuk menjalankannya dan menghasilkan bunyi yang khas. Mainan anak sorongan sebagai sarana edukasi sosial, sains, budaya, dan teknologi. Kreasi mainan anak sorongan dengan cara bermain sederhana memiliki nilai ketangkasan. Sarana mainan akan dampak akhir atau pengiring sebagai sarana hiburan anak sehingga dunia anak menjadi menyenangkan.

Kata kunci: kreativitas, pengrajin, mainan sorongan

Abstract

Children's games contain the intention that children can play or do recreational activities, fantasize, socialize, and interpret play activities. Child play activities supported interactive game tools to train motor and social. Elements of a game maker that is child-friendly, safe to use, quality or durability of standardized toys, and develop culture, social values, education and technology are the goals of the creation of children's play tools. Sorongan game tool is the creation of natural raw materials, which have a positive value of socialization to the environment, compared to prices that are affordable and have social value. Sorongan toys are played in a simple way, which is to encourage toys to run and produce distinctive sounds. Sorongan children's toys as a means of social education, science, culture and technology. Sorongan toys for children with simple play have dexterity values. Toy facilities will be the final impact or accompaniment as a means of children's entertainment so that the child's world becomes fun.

Keywords: *creativity, craftsmen, sorongan toys*

PENDAHULUAN

Anak-anak berhak memanfaatkan dunianya melalui bermain. Bermain pada masa kanak-kanak dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan. Pilihan permainan masa digital sangat beragam. Namun, pola pertumbuhan anak yang optimal mengutamakan permainan yang dapat menstimulasi kerjasama, menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan interaksi sosial positif, mengatur simpati, emosi dan empati serta kedisiplinan terhadap kehidupan sosial (Kurniati, 2011:13). Tujuan permainan tersebut hanya dapat ditemukan pada pola permainan tradisional.

Pencapaian tujuan permainan tradisional dapat diidentifikasi dari pola karakteristik mainan sorongan mulai proses pembuatan dan cara bermainnya. Bahan yang diperlukan yaitu spon, mika, kawat, paku, tutup botol air mineral, karet, cat, dan lem. Proses pembuatan mainan anak meliputi bambu yang dipotong setinggi 60cm dan tebal 1,5cm. Serut atau rapikan bambu tersebut kemudian celupkan pada pewarna, setelah kering lilitkan kertas minyak atau evamet pada gagang bambu. Cetakan karakter yang dibuat dapat beranekaragam sesuai kreasi. Kreasikan bentuk karakter sesuai kebutuhan dan desain yang ada di lingkungan. Lalu proses akhir membuat ban dari spon. Jika semua proses telah dilakukan, maka bahan tersebut siap untuk dirakit. Pertama, gagang bambu yang tersedia dirangkai dengan tutup botol air mineral, pasang dudukan as pada bambu, masukkan karet gelang pada dudukan as, masukkan bambu sentilan di sela-sela gelang karet, dan sangkutkan sentilan pada tutup botol air mineral. Kemudian masukkan as beserta baling-baling pembunyi diantara dudukan as. Terakhir masukkan roda di kedua sisinya dan tutup dengan spon dan rekatkan dengan lem (Purbasari, Purwaningrum, Rusdianto, 2018:56). Proses pembuatan mainan tradisional merupakan proses dimana identifikasi lingkungan digunakan untuk mengkreasi mainan anak.

Cara bermain mainan sorongan sangat mudah, mainan ini menggunakan prinsip gaya dorong, bunyi dan gerak. Mainan ini sangat membantu anak usia 1-3 tahun untuk melatih tumbuh kembang berdiri, berjalan dan berlari. Selain itu mainan ini dapat dikreasikan dengan berbagai karakter sehingga memperkenalkan benda-benda sekitar pada anak secara menyenangkan. Ketangkasan jasmani anak dapat menjadi tujuan penciptaan mainan anak sorongan.

Keuntungan bermain dengan alat permainan tradisional dari segi ekonomi lebih hemat, dengan bahan-bahan yang diambil dari lingkungan sehingga mudah dan murah mendapatkannya. Selian itu mampu mengembangkan kreativitas anak untuk memainkannya, menumbuhkan kepekaan sosial, serta pewarisan budaya (Badu, 2011).

Penelitian ini berusaha untuk menghadirkan jenis kreasi dan pemakanan mainan anak sorongan yang memiliki berbagai makna dan kebermanfaatannya di tengah munculnya alat permainan plastic, bermesin, dan digital. Pembaca atau orang tua menjadi ujung tombak penyiapan anak memenuhi kebutuhan sosial, budaya, dan teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan analisis situasi melalui wawancara dan observasi terhadap pengrajin dan pengguna mainan sorongan (Barg & Gall, 1989). Studi literature dilakukan dengan analisis lingkungan terhadap budaya sekitar dan pasar. Konsep desain mainan anak dengan varian sesuai kebutuhan dan inovasi masa kini. Pengembangan desain produk berupa relaisasi produk sesuai dengan konsep desain yang diharapkan. Produksi mainan sorongan dengan desain yang tercipta dalam jumlah massal. Aplikasi produk mainan sorongan pada konsumen anak.

Uji produk kualitas dan ketahanan produk di pasar. Evaluasi produk untuk perbaikan produk ke arah perbaikan produk. Pada penelitian ini yang dilakukan pada tahap produk, produksi, uji produk dengan pemaknaan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mainan anak tradisional Jepara kategori sorongan memiliki beberapa jenis mainan. Mainan tersebut diklasifikasikan sesuai pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Klasifikasi dan Value dari Mainan Anak Tradisional

No	Jenis Mainan	Varian	Produksi	Nilai-nilai Mainan Anak
1	Mainan Sorongan	Kuda	Bambu	Nilai kesenangan
		Barong	Spon	Nilai kebebasan
		Bebek	Mika	Rasa berteman
		Kupu	Kain Bulu	Nilai demokrasi
		Capung	Kawat	Nilai Kemimpinan
		Pesawat	Tutup botol	Rasa tanggung jawab
		Ayam	Karet	Rasa Kebersamaan
		Burung	Cat	Kepatuhan
		Tayo Bus	Pewarna	Cakap Berpikir
			Lem	Cakap Berhitung
				Kejujuran dan Sportivitas

Sumber: Purbasari, Purwaningrum, Rusdianto (2018)

Pengembangan varian mainan anak sorongan memiliki beberapa jenis menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar dan kebutuhan konsumen.

1. Mainan sorongan sebagai sarana edukasi

Mainan anak dikatakan memiliki nilai edukasi apabila mainan tersebut memiliki fungsi dan manfaat bagi anak dalam unsur transformasi budaya dan pendidikan. Mainan anak memberikan kegiatan yang bersifat mendidik dimana proses imitasi anak terjadi begitu kompleks pada masanya sehingga orang tua memberikan stimulant melalui aturan kerja dan norma sosial. Pendidikan fisik dan mental melatih kecakapan, kecerdasan dan kekuatan anak selama masa tumbuh kembangnya. Pendidikan visual spasial yang konkret dihadapi anak melalui komunikasi dan kepekaan inderawi. Pendidikan humanisme terhadap sesama manusia, lingkungan serta makhluk hidup lainnya (Sujarno, 2010).

Produk mainan tradisional sorongan membidik anak-anak sebagai konsumen, otomatis melekatkan pendidikan budaya, pendidikan sosial dan pendidikan sains pada produknya. Pendidikan budaya pada permainan tradisional yang ditawarkan produk berupa alat permainan tradisional

dan aturan permainan tradisional mengajarkan anak mampu mewarisi nilai kejujuran, sportivitas, ketangkasan, cekatan, terampil dan peduli sosial sehingga menawarkan penumbuhan karakter generasi penerus yang mengarah pada identitas bangsa. Nilai budaya permainan ini yang tidak dapat digantikan dengan bermunculannya permainan modern yang lebih menonjolkan kepekaan intelektual.

Pendidikan sosial tersebut di era industry 4.0 atau era milineal anak-anak dapat diajak untuk berkreasi terhadap warisan budaya bangsa. Dengan mengangkat ekologi budaya dalam kehidupan sosial seperti mampu bersosialisasi dengan teman, mampu berinteraksi dengan alam, mampu berinteraksi dengan kehidupan ekonomi merupakan salah satu ciri kehidupan Indonesia yang kaya akan budaya.

Selain itu, pendidikan sains dan teknologi yang ditawarkan pada jenis permainan tradisional ini merupakan role model bagi anak untuk mengenal unsur kerja sains dan teknologi yang mudah diamati oleh siswa. Jika prinsip kerja sederhana pada role model tersebut mudah dipahami anak maka permainan ini akan

membangun imajinasi anak pada kebutuhan sosial lain yang lebih konkret.

Pada prinsipnya pendidikan yang diperoleh melalui permainan tradisional sorongan berdimensi pendidikan jasmani, rohani, budi pekerti dan budaya. Masa tumbuh kembang anak merupakan masa awal pembentukan identitas yang tidak hanya bersifat abstrak namun harus bersifat konkret. Anak mampu imitasi, menganalisis, mengkritisi, dan melakukan bahkan hingga mengkomunikasikan serta mengajarkan informasi melalui metode permainan tradisional.

2. Mainan sorongan sebagai sarana ketangkasan

Jasmani anak dalam olah motoric sebenarnya merupakan hal sepele. Jika anak bias menggerakkan modil dengan mendorong layaknya roda berputar maka ini menunjukkan tumbuh kembang anak berjalan dengan baik. Namun, hal sepele tersebut sering tidak disadari orang tua sebagai koordinasi inderasi anak untuk mengukur indikasi tidak terdapat keterlambatan atau kebutuhan khusus anak.

Upaya untuk memeriksa tumbuh kembang anak dengan memeriksa ketangkasan gerak lokomotor anak. Menurut Sujiono (2005:12.3-12.5) ada 3 jenis gerakan yang dapat dilakukan dalam motorik kasar, yaitu aktivitas gerakan dengan cara memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Contoh gerakan lokomotor adalah: 1) melangkah, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain dengan menggerakkan salah satu kaki ke depan, ke belakang dan samping, 2) berjalan, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan melangkah kaki secara berulang-ulang dan bergantian, 3) berlari, yaitu mirip berjalan, namun dengan jangkauan yang lebih jauh, 4) melompat, yaitu memindahkan tubuh kedepan dengan bertumpu pada salah satu kaki dan mendarat dengan kedua kaki, 5) meloncat, yaitu memindahkan tubuh kedepan atau keatas dengan bertumpu pada kedua kaki dan mendarat dengan kedua kaki, 6) merayap,

yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan sampai siku dan badan bagian depan mulai dari dada sampai ujung kaki, 7) merangkak, yaitu menggerakkan tubuh dengan bertumpu pada telapak tangan, kedua lutut dan kedua ujung kaki, 8) berjingkat, yaitu memindahkan tubuh ke depan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki baik kiri maupun kanan dan mendarat pada kaki yang sama, dan 9) berguling, yaitu memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain dengan cara merebahkan diri lalu menggulingkan seluruh badan ke kanan atau kiri.

Permainan anak sorongan dengan cara bermain mendorong gagang bambu untuk menjalankannya sehingga menimbulkan suara *klothok klothok klothok*. Cara kerja demikian mengintegrasikan gerak otot tangan dan kaki untuk menghasilkan gaya dan bunyi. Sarana ketangkasan fisik ketika anak berjalan, mendorong, dan menyelaraskan langkah (Nugrahastuti, dkk., 2016).

3. Mainan sorongan sebagai sarana hiburan

Teori tabula rasa mengungkapkan pentingnya pengalaman dan lingkungan hiduo terhadap perkembangan anak. Anak sebagai individu yang sangat peka terhadap hal baru disekitarnya (Gunarsa, 1997:15-16). Pendidikan dan pengalaman yang diberikan disesuaikan dengan tingkat kesulitan rendah dan tinggi. Perkembangan tersebut menyesuaikan masa tumbuh kembang anak yaitu: masa vital (usia 1,5tahun), masa estetis (usia 1,5-7 tahun), masa intelektual (usia 7-14 tahun), masa remaja (14-21 tahun), dan masa dewasa (21 tahun ke atas) (Zulkifli, 2002:20). Berarti masa vital anak membutuhkan kegiatan bermain sebagai aplikasi tumbuh kembang anak. Bermain merupakan kesibuka untuk menenangkan pikiran dan beristirahat. Bermain sebagai sarana mempergunakan tenaga untuk melepaskan energy yang negative. Dengan demikian permainan dapat menyalurkan atau menghilangkan perasaan atau keinginan yang tidak sesuai dengan norma susila yang berlaku di masyarakat.

Hiburan dalam permainan sorongan terdapat pada kegiatan sosialisasi anak ketika menghentakkan sorongan dan menghasilkan bunyi yang saling beradu. Suara khas dan bentuk karakter yang berupa alat transportasi, hewan, dan barang dengan hiasan warna-warni menjadikan mainan sorongan memiliki konsep fantasi dan imajinasi desain yang mengagumkan bagi anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Mainan anak sorongan merupakan mainan anak individu, bermsin bersama, tanpa kerjasama, dan melatih fisik motoric anak. Anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap bermain khayal, pura-pura, bertanyajawab, mencoba konsep angka, ruang, kualitas dan memainkan emosinya. Mainan anak sorongan memberikan konsep bermain dengan benda pura-pura untuk mendukung imajinasi konkretnya.

UCAPAK TERIMA KASIH

Penelitian ini merupakan penelitian kerjasama dengan sentra industry mainan anak tradisional Karanganyar Welahan Jepara. Oleh karenanya terima kasih atas bantuan dan kerja sama yang mendukung bertahannya mainan anak tradisional di tengah pengoptimalan teknologi.

DAFTAR PUSTKA

- Badu, R. 2011. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orangtua Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 8 (1): 70-77.
- Borg, R.W. & Gall, M.D. 1989. *Educational Research An Introduction*. Longman. Fifth Edition.
- Gunarso, S.D. 1997. *Dasar dan Teori Perkembangan*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kurniati, E. 2011. *Program Bimbingan untuk Mengembangkan*

Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Nugrahastuti, E., dkk. 2016. Nilai-Nilai Karakter pada Permainan Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN Tahun 2016*, 265-273.
- Purbasari, I., Purwaningrum, J.P., & Rusdianto, H. 2018. *Panduan IKM Sentra Mainan Anak Tradisional Karanganyar Welahan Jepara*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Sujarno, dkk. 2010. *Fungsi Permainan Tradisional Bagi Masyarakat Pendukungnya*. Yogyakarta: Kemenbudpar, Balai Pelestarian Jarahnitra.
- Sujiono, B., dkk. 2005. *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: UT.
- Zulkifli L. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.