

Kuncinya Adalah Orangtua

Seto Mulyadi
Pemerhati Masalah Anak

Di kota-kota besar Indonesia belakangan muncul gejala makin banyaknya orangtua yang memasukkan anak-anaknya pada bimbingan belajar atau kelompok bermain. Ini merupakan bagian dari perkembangan zaman. Tantangan ke depan dalam suasana kompetisi yang lebih ketat memang kompleks dan menuntut anak-anak supaya menjadi individu yang tangguh. Di sini pentingnya peran orangtua untuk memberi imbalan berupa segi afektif terhadap situasi yang terasa berat di segi kognitif. Orangtua seharusnya memberikan rasa aman secara psikologis sehingga akselerasi di bidang kognitif tetap dapat berjalan.

Bagi saya, anak-anak yang "dipaksa" memahami satu atau beberapa mata pelajaran yang sebelumnya diberikan untuk kakak-kakaknya, lebih bersifat individual. Tidak setiap anak mampu menyerap hal-hal yang cukup berat. Saya sendiri sangat tidak setuju bila semua mata pelajaran diberlakukan secara umum. Ini hanya berlaku untuk golongan anak berbakat, karena kemampuan dan kapasitas mentalnya memungkinkan hal ini bisa diberikan. Bila menjadi gejala umum akan memunculkan efek sampingan berupa anak yang frustrasi, merasa gagal, atau disudutkan oleh situasi. Akibatnya, si anak malah menjadi apatis atau agresif yang ditandai oleh tampilnya mereka untuk menarik perhatian dengan "berprestasi" negatif.

Pada titik tertentu dirasa perlu memberikan bimbingan belajar secara *private*. Artinya, upaya ini memang dibutuhkan untuk mengejar ketertinggalan dalam mata pelajaran tertentu. Bila si anak malah kurang waktu bermain, mengembangkan imajinasi, atau melakukan aktivitas bersifat evaluasi justeru membuatnya seperti robot. Seperti diketahui,

mata pelajaran yang kini diberlakukan lebih menekankan perangsangan belahan otak sebelah kiri seperti logika, matematis, hafalan dan sebagainya. Tetapi imajinasi, intuisi, kreativitas, evaluasi dan sebagainya di belahan otak kanan kurang ditekankan. Padahal keduanya sangat dibutuhkan untuk berfungsi secara seimbang. Era perdagangan bebas tentu memerlukan inovasi dan ide-ide baru yang sulit diharapkan muncul dari anak-anak yang otak belahan kanannya tidak dilatih.

Memang banyak pihak yang memanfaatkan waktu luang anak-anak yang ditinggal bekerja orangtua. Di antaranya melalui kelompok bermain (*play group*) untuk menjawab kebutuhan masyarakat. Beberapa ahli mengatakan anak-anak usia lima tahun pertama berada dalam situasi perkembangan yang kritis. Bila berdiam diri di rumah atau hanya ditemani orang yang kurang memahami pendidikan dan kejiwaan, potensi berharga sang anak akan berlalu sia-sia. Dengan kata lain, sangatlah terlambat bila stimulasi mental diberikan pada anak yang telah melewati masa lima tahun pertama. Bila tidak dirangsang, dilatih berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia akan menjadi anak yang tidak dapat menampilkan potensi semaksimal mungkin. Anak-anak ibarat lilin yang kian sulit dibentuk setelah usai lima menit pertama.

Mereka yang masuk dalam kelompok bermain memang tergantung pada kelompok bermain itu sendiri. Kelompok bermain yang baik justeru mampu mendorong dan merangsang daya kreatif sang anak. Ada yang mengatakan bahwa puncak tertinggi kemampuan kreativitas manusia berada di usia 4-5 tahun. Bahkan sekitar 50-60% perkembangan otak manusia ditentukan pada lima tahun pertama usia seorang anak. Bila kelompok

bermain memahami perkembangan kejiwaan maka anak-anak pun akan memperoleh stimulasi mental yang kaya. Misalnya, bebas mengembangkan imajinasi dengan mainan balok, bermain bersama untuk perkembangan sosialisasi, mendengarkan dongeng sehingga mendapat tambahan perbendaharaan kata, dan penanaman nilai-nilai moral.

Pada dasarnya anak-anak memiliki berbagai kecenderungan yang tergantung faktor genetik dan lingkungan atau, menurut Ki Hadjar Dewantara, dipengaruhi unsur dasar dan ajar. Bila sejak balita dikenalkan berbagai profesi atau dibiasakan oleh guru untuk mengamati, misalnya, proses pertumbuhan kecambah, kelahiran kelinci atau pemuahan putik maka wawasan anak semakin bersemi serta memiliki kemampuan mengajukan pertanyaan yang lebih kritis. Boleh jadi dari kemampuan ini dia bisa menjadi wartawan, guru, atau ilmuwan. Tidak ada ilmuwan manapun di dunia yang rasa ingin tahunya lebih besar daripada anak-anak usia balita. Tetapi saat bertanya malah disuruh diam atau diperlakukan keras oleh lingkungan, dia pasti akan menjadi anak yang mengembangkan sikap tidak mau tahu.

Secara ideal kelompok bermain seharusnya memberi stimulan. Namun di pihak lain masih banyak orangtua yang belum menyadari sepenuhnya makna ini. Melalui jalan dialog, konsultasi psikologi, atau seminar diperoleh gambaran rata-rata 50 persen orangtua yang tahu dan 50 persen belum tahu tentang niat mereka memasukkan anak-anak ke dalam kelompok bermain. Orangtua yang belum tahu mengatakan agar anak mereka bertambah pintar dan mendapat banyak teman sebagai alasan mengapa anak-anak dimasukkan dalam kelompok bermain. Alasannya memang bukan karena ikut-ikutan. Mereka lebih melihat pada aspek pengembangan sosialisasi, namun menurut saya



SETO MULYADI

yang penting adalah bagaimana merangsang daya kreatif anak-anak.

Banyak alternatif kelompok bermain di Jakarta dari kelompok bermain khas Indonesia hingga yang menggunakan Inggris sebagai bahasa pengantar. Semua akan membanjir dalam era perdagangan bebas. Dalam hal ini bekal orangtua terhadap anak sangat penting agar mereka bisa memilih secara tepat. Yayasan Mutiara Indonesia yang memiliki belasan kelompok bermain juga mempunyai warna dalam program pendidikan dan mengambil *point-point* Taman Kanak-kanak, namun dibuat lebih sederhana supaya terjadi kesinambungan aktivitas. Sebagian besar peserta berasal dari kelas menengah ke atas, tetapi ada pula anak pegawai negeri, tukang sapu, dan tukang sayur yang diberikan beasiswa khusus.

Bermain Kreatif

Sangat banyak alat permainan untuk anak-anak. Mainan seumpama robot yang sekali tekan langsung jalan memang tidak memiliki unsur kreativitas. Sebenarnya alat permainan dari balok sederhana hingga bermacam warna mencolok dapat mengembangkan kreativitas anak. Pengusaha melihatnya

sebagai peluang bisnis, sementara orangtua menyadari alat bermain dapat mengembangkan kreativitas anak. Adalah hal wajar kepentingan bersifat edukatif bertemu dengan kepentingan bisnis. Dengan berkembangnya zaman mereka tentu mencari dan memproduksi mainan yang tidak berbahaya. Untuk perkembangan berpikir kreatif diciptakan berbagai alat bermain yang memiliki alternatif kaya dan si anak dapat membuat bentuk apapun dari bahan yang ada. Sesuatu yang dikelola secara profesional memang memerlukan biaya tinggi.

Justeru orangtua cenderung membelikan mainan karena dorongan mode. Misalnya, "demam" robot-robotan. Dibelikan hari ini belum tentu bertahan hingga esok hari karena dibanting si anak yang ingin mengetahui isi di dalam mainan tersebut. Sementara banyak toko masih menjual beraneka mainan yang amat jarang berkaitan dengan perkembangan kreativitas anak. Semua ini tentu tidak harus berhenti pada rasa prihatin. Dalam berbagai kesempatan saya mencoba menyadarkan betapa pentingnya belahan otak sebelah kanan atau bagaimana merangsang kecerdasan dan kreativitas sejak usia dini secara seimbang. Di sisi lain, alat bermain yang cukup efektif mengembangkan kreativitas seharusnya berlandaskan pada filosofi penciptaan alat bermain itu sendiri. Anak-anak senang merombak, bereksplorasi, dan bereksperimen dengan mainannya. Bila sederhana, menarik, dan bisa diubah menjadi aneka bentuk, sang anak dapat dipastikan akan asyik dengan mainannya.

Kita perlu pula menegaskan bahwa, dalam kaitan dengan perkembangan kreativitas, mainan tidak harus dibeli. Mainan dapat dikreasikan sendiri. Justeru tugas orangtua harus bisa menjaga keseimbangan sehingga anak cukup kreatif dengan alat bermain yang ada dan tidak terjerumus menjadi konsumtif. Anak-anak seharusnya didorong untuk ikut

terlibat dalam proses kreatif. Zaman dulu mereka bermain dengan pelepah pisang, kulit jeruk bali, ranting, daun kering, dan lain-lain. Kini mereka dihadapkan dengan kehadiran kotak tisu, kardus obat, piring kertas, gelas dan botol plastik, dan lain-lain yang sebenarnya dapat dikreasikan menjadi aneka mainan. Mereka memang bisa mendapat cerita dari boneka yang dibeli. Tetapi mendongeng tidak harus lewat boneka. Kita sendiri dapat memerankan tokoh yang diinginkan dari meniru bermacam suara sampai menciptakan lagu anak-anak sehingga komunikasi dengan anak-anak tetap terjalin.

Soal *broken-home* yang dikatakan melanda anak-anak belakangan ini, menurut saya kuncinya adalah komunikasi efektif antara orangtua dengan anak. Kami selalu menanamkan pembentukan jembatan komunikasi yang kokoh dari usia dini. Salah satu usaha konkret adalah mempopulerkan kembali aktivitas mendongeng yang kini dianggap kuno dan sudah mulai ditinggalkan. Kita mengajak dan melatih orangtua untuk biasa mendongeng menjelang anak tidur. Mendongeng merupakan dasar pembentukan komunikasi sehingga bila sejak balita mendengar dan mendongeng setelah besar dia akan sering bercerita saling tukar informasi, sehingga tidak ada komunikasi

yang hilang. Sekarang yang terjadi adalah remaja yang baik di mata orangtua, setelah ditangkap aparat keamanan si orangtua tetap meyakini bahwa anaknya tetap anak yang baik, padahal terjadi penyimpangan dan tidak pernah ada komunikasi yang akrab. Berbagai penyimpangan perilaku remaja saat ini akarnya adalah pada masa balita yang tidak ada komunikasi. Orangtua merasa cukup dengan adanya pembantu dan memberi uang, tetapi tidak mengkondisikan komunikasi bathin. Orangtua juga sering menggampangkan dengan mengatakan lebih mudah terjalin komunikasi bila anaknya sudah duduk di kelas

***Pada dasarnya
anak-anak
memiliki
berbagai
kecenderungan
yang tergantung
faktor genetik
dan lingkungan
atau, menurut
Ki Hadjar
Dewantara,
dipengaruhi
unsur dasar
dan ajar***

enam SD. Memang terjadi komunikasi, tapi sudah jauh berbeda bahkan dibumbui dengan kebohongan. Pamit untuk belajar bersama teman, namun pulang dini hari setelah usai hura-hura.

Secara umum anak-anak sekarang cenderung konsumtif. Tetapi bukan berarti orangtua tidak mampu bertindak. Saya sendiri sering menjumpai orangtua yang cukup mempunyai wibawa tanpa membuat putera-puterinya korban iklan, situasi, bujukan teman dan sebagainya. Anak-anak mereka tetap bermain di atas pola hidup yang lurus. Anak-anak ini bila sudah besar pasti mempunyai teman yang banyak. Semua memang bermula dari usia dini dan kuncinya tetap orangtua. Orangtua menjadi filter sangat efektif menyaring berbagai pengaruh informasi yang kian deras dalam era globalisasi.

Tetapi orangtua kadang-kadang membayar kecenderungan konsumtif anak-anaknya sebagai imbalan dari rasa bersalah. Mereka merasa bahwa apa yang diperoleh dengan susah payah memang untuk menyenangkan hati anak-anak. Uang yang didapat akan dipakai untuk "memuaskan" dahaga bermain sang anak. Perlahan-lahan dan tanpa disadari sikap demikian justru menyekat perkembangan anak. Banyak pula yang mengeluh dampak film yang ditayangkan televisi terhadap anak-anak mereka. Televisi seringkali dijadikan kambing hitam. Saya sendiri banyak menemui orangtua yang mempunyai wibawa dan secara konsisten menjalankan aturan bersama dalam keluarga seperti jadwal belajar, bermain, sembahyang, dan bercengkerama. Artinya, semua tetap terpulang pada orangtua di rumah. Ibarat bangunan, itu merupakan pondasi paling kokoh.

Identitas Alternatif

Kehadiran Si Komo yang diambil dari figur binatang komodo, sebetulnya merupakan upaya untuk tidak hanya mengkritik Satria Baja Hitam, Power Ranger, Dora Emon, dan segala macam. Ini untuk menunjukkan adanya tokoh alternatif yang mempunyai akar budaya bangsa Indonesia. Komo pun mempunyai sifat positif yang menekankan supaya

tidak lupa berdoa, rajin belajar, dan senang bermain. Komo mengedepankan dunia anak-anak namun bukan dimaksudkan menggeser produk impor. Dari segi bisnis memang berhasil, bahkan mulai go internasional. Tetapi misi utama tetap pada usaha mengenalkan anak-anak Indonesia pada karya bangsa sendiri yang sarat dengan akar budaya dan nilai-nilai Pancasila.

Kecenderungan anak-anak mengumpulkan benda atau poster tertentu merupakan hal yang wajar sebagai bagian dari aktivitas perkembangan kepribadian anak. Mereka membutuhkan identifikasi melalui tokoh yang dapat dijadikan panutan. Tokoh identifikasi bisa berupa orangtua sendiri, guru, bupati, lurah, presiden, jenderal, bintang film, atau tokoh fiktif yang hadir dalam kehidupan anak melalui komik dan bacaan-bacaan. Dengan berkembangnya zaman dan informasi melalui berbagai media, anak ingin mengenal dan dekat dengan tokoh tersebut. Mereka mencoba memiliki gambarnya melalui kalender, kartu, poster, leaflet, dan lain-lain. Waktu silam dipasang poster Beatles atau Koes Plus, sekarang mungkin Madonna, Michael Jackson, atau atlet. Hal ini sudah pasti dimanfaatkan secara jeli oleh pebisnis untuk mengeruk kantong anak-anak. Orangtua di sini seharusnya mempunyai fungsi kontrol.

Mereka dalam taraf usia membentuk kelompok. Bila memakai tas punggung, maka semua akan memakai tas serupa. Sepatu pun harus sama. Mereka saling mencoba untuk menyesuaikan dengan nilai atau norma yang ada. Zaman sekarang mode *poly-pocket* mulai cincin, kalung, gelang, dan mereka pun berlomba mengoleksi, sementara pabrik banjir dengan kreasi baru. Secara tidak langsung memang merupakan bentuk eksploitasi pebisnis, tetapi di satu sisi merupakan bagian kehidupan anak untuk mendapatkan identitas. Mereka ingin mendapatkan identitas yang serupa identitas kelompok. Sekarang tinggal bagaimana orangtua membimbing supaya anak-anak tidak mencari identitas yang sifatnya materialis, misalnya, mereka yang sudah dapat membaca atau menghafal doa maka inilah yang dapat dipopulerkan. Jadi, orangtua tinggal mengarahkan untuk memilih alternatif yang ada. ●