Pemanfaatan Dan Pemilihan Mainan Edukasi Anak Usia Dini Yang Baik Sesuai Didikan Islami Di Era Generasi Milenial

Risnawati¹, Uswatun Hasanah², Neni Mulyani³

Sistem Komputer, STMIK Royal Kisaran, Jl. Prof. H.M Yamin No. 173, Kisaran, Sumatera Utara, Indonesia 21222

email: rhisnawati716@gmail.com, misdedek123@gmail.com, neni.muliani@gmail.com

Abstract -A good environment and education will familiarize children with good deeds and vice versa. As wealth, having children is also a pleasure and pleasure for every parent. But what must be considered is how to be able to process the test as well as possible, especially in the current millennial generation era where the virtual world seems more real than the real world, communication between children and parents is not a little stretched even influenced by freedom cultures in outside the limits of religious tolerance. Based on these problems parents should be able to use and choose children's educational toys that are good in accordance with Islamic education in order to get positive values that will produce goodness. To produce the best children's educational toys according to Islamic education, the researchers collaborated on the mechanism of using the Decision Support System with the TOPSIS Method. The criteria that have been determined are Benefits, Security, Content, and quality. Based on the criteria that have been determined then there must be various alternatives chosen, namely Laptop Toys, Smart Hafiz, Children's Tablets, Apple Quran, and Iqro Beams. After using the TOPSIS method, it will be found the best educational toys according to Islamic education.

Keywords: Educational Toys, Islamic Education, Millennials

Abstrak-Lingkungan dan pendidikan yang baik akan membiasakan anak dengan perbuatan yang baik begitu pula sebaliknya. Sebagaimana harta, memiliki anak juga merupakan sebuah nikmat dan kesenangan bagi setiap orangtua. Namun yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara untuk bisa mengolah ujian tersebut dengan sebaik-baiknya terlebih di era generasi milenial saat ini dimana dunia maya seolah lebih nyata dari dunia nyata, komunikasi antar anak dan orangtua tak sedikit yang merenggang bahkan terpengaruhi oleh budaya-budaya kebebasan di luar batas toleransi agama. Berdasarkan masalah tersebut sebaiknya orang tua dapat memanfaatkan dan memilihkan mainan edukasi anak yang baik sesuai dengan didikan islami agar mendapatkan nilai positif yang akan menghasilkan kebaikan. Untuk menghasilkan mainan edukasi anak terbaik sesuai didikan islami, maka peneliti melakukan kolaborasi mekanisme menggunakan Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode TOPSIS. Adapun kriteria-kriteria yang telah ditentukan yaitu Manfaat, Keamanan, Isi Konten, dan kualitas. Berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan maka harus adapula berbagai alternatif yang dipilih yaitu Laptop Mainan, Smart Hafiz, Tablet Anak, Apple Quran, dan Balok Iqro'. Setelah menggunakan metode TOPSIS, maka akan ditemukan mainan edukasi terbaik sesuai didikan islam.

Kata kunci: Mainan Edukasi, Didikan Islami, Generasi Milenial

1. PENDAHULUAN

Islam merupakan ajaran yang menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia dalam hubungannya dengan sesama manusia, alam sekitar dan dengan Allah Swt sebagai penciptanya. Dalam hubungan antar sesama manusia itulah tersirat kewajiban yang dibebankan kepundak manusia untuk mendidik setiap generasi baru yang dengan kehendak Allah hadir ke muka bumi secara sambung menyambung agar memperoleh penerangan, petunjuk dan pelajaran agar menjadi orang-orang yang bertaqwa [1]. Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari permainan, terutama bagi anak-anak usia dini. Begitu juga dengan Lingkungan dan pendidikan yang baik akan membiasakan anak dengan perbuatan yang baik begitu pula sebaliknya. Sebagaimana harta, memiliki anak juga merupakan sebuah nikmat dan kesenangan bagi setiap orangtua. Namun yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara untuk bisa mengolah ujian tersebut dengan sebaik-baiknya terlebih di era generasi milenial saat ini dimana dunia maya seolah lebih nyata dari dunia nyata, komunikasi antar anak dan orangtua tak sedikit yang merenggang bahkan terpengaruhi oleh budaya-budaya kebebasan di luar batas toleransi agama. Menurut Elfiadi bermain merupakan kegiatan pokok dan penting untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan kelak [2]. Sedangkan menurut didikan islami bermain yaitu merehatkan sejenak pikiran dari kejenuhan belajar dengan membarengi anak menyediakan permainan yang bermanfaat, tidak mengganggu orang lain, tidak membahayakan, dan tidak melalaikan. cerminan hidup manusia kelak di hari dewasa bisa diprediksi dari aktivitas belajar anak muslim diwaktu kecil yang lak-sana mengukir diatas batu apapun yang mereka pelajari dan lakoni diwaktu kecil itulah yang direalisasikan mereka dewasa kelak[3].

Di era generasi milenial ini khususnya orangtua sudah pasti menginginkan anak nya dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Namun 6 dari 10 anak-anak usia dini terbukti sudah terkena candu *gadget*. Tanpa disadari oleh orang tua bahwa mainan yang diberikan kepada anak dapat membahayakan jasmani dan rohaninya. Misalnya seperti anak-anak yang sudah kecanduan bermain *Gadget* dari usia dini yang berisi konten *Game Mobile Legend, Bully, Point Blank* dan lain-lain. Sangat diketahui bahwa *Game* tersebut juga tidak baik untuk orang dewasa apalagi anak-anak. Namun banyak orang tua yang masih membiarkan anak-anaknya bermain *game* tersebut demi ketenangan semata. Dari banyaknya jenis mainan edukasi anak tidak semua orang tua bijak memilihkan mainan yang bermanfaat dan tidak jarang pula bisa melalaikan dan mengganggu orang lain. Maka hendaknya sebagai orang tua lebih bijaklah dalam memilih jenis mainan anak. Jenis mainan yang bermanfaat dan banyak mengandung didikan islami mungkin sudah diketahui orangtua, namun belum diterapkan ke anak-anak dan bisa saja masih sulit untuk menentukan mana mainan yang benar-benar tidak membahayakan. Manfaat dari mainan edukasi anak dengan didikan islami bukan hanya anak-anak usia dini saja yang mendapatkan ilmu dari sisi positifnya, namun orang tuanya juga.

Agar orangtua tidak sulit memilih mainan edukasi anak usia dini yang baik sesuai didikan islami, maka peneliti melakukan proses pengambilan keputusan berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditentukan yaitu Manfaat, Keamanan, Isi Konten, dan kualitas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) yang merupakan salah satu metode pada Sistem Pendukung Keputusan (SPK). Melalui penerapan metode ini, peneliti dapat membandingkan setiap mainan edukasi yang satu dengan mainan edukasi lainnya berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Proses pemanfaatan dan pemilihan mainan edukasi anak usia dini yang baik sesuai didikan islami dapat dilihat dari kriteria-kriteria di bawah ini:

- a. Laptop Mainan
Laptop mainan ini merupakan laptop mainan yang memiliki fungsi kurang lebih serupa dengan aslinya yang hanya terdiri dari operasi matematika sederhana, menebak tempat yang benar, program musik, serta pengenalan bentuk geometri. Laptop mainan ini juga aman untuk mata.
- b. Smart Hafiz
Smart hafiz merupakan gadget edukasi untuk anak yang memadukan konten religi, pendidikan dan hiburan karaoke ke dalam satu device yang menarik. Tampilan yang unik, aman dan berlisensi SNI.
- c. Tablet Mainan Anak
Tablet mainan anak merupakan tablet muslim yang memiliki konten 3 bahasa yaitu bahasa indonesia, arab, dan inggris. Dari tablet tersebut juga memiliki fitur yang unik dan di senangi anak-anak.
- d. Apple Qur'an
Apple qur'an merupakan mainan edukasi yang bentuknya seperti buah apple dan isinya berupa bacaan ayat Al-Qur'an, nasyid, doa-doa dan lain sebagainya.
- e. Balok Iqro'
Balok iqro' merupakan kubus-kubus kayu dimana setiap sisinya terdiri dari huruf hijaiya yang sama cuma dengan harokat yang berbeda-beda.

TOPSIS didasarkan pada konsep dimana alternatif terpilih yang terbaik tidak hanya memiliki jarak terpendek dari solusi ideal positif, namun juga memiliki jarak terpanjang dari solusi ideal negatif. Konsep ini banyak digunakan pada beberapa model MADM untuk menyelesaikan masalah keputusan secara praktis. Hal ini disebabkan konsepnya sederhana dan mudah dipahami, komputasinya efisien, dan memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan dalam bentuk matematis yang sederhana [4].

Secara umum, prosedur TOPSIS mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai normalisasi;

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\sqrt{\sum_{i=1}^m x_{ij}^2}} \quad (1)$$

2. Menghitung nilai normalisasi terbobot;

$$Y_{ij} = W_i \times r_{ij} \quad (2)$$

3. Menentukan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif;

$$A^+ = (Y_1^+, Y_2^+, Y_3^+, \dots, Y_n^+);$$

$$A^- = (Y_1^-, Y_2^-, Y_3^-, \dots, Y_n^-);$$

$$Y_j^+ = \begin{cases} \max_i Y_{ij} \\ \min_i Y_{ij} \end{cases} \quad (3)$$

4. Menentukan jarak antara nilai setiap alternatif dengan matriks solusi ideal positif dan matriks solusi ideal negatif;

$$D_i^+ = \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_{ij}^+ - y_{ij})^2} \quad (4)$$

Jarak ideal solusi negatif

$$D_i^- = \sqrt{\sum_{j=1}^n (y_{ij} - y_{ij}^-)^2} \quad (5)$$

5. Menentukan nilai preferensi untuk setiap alternatif.

$$V_i = \frac{D_i^-}{D_i^- + D_i^+} \quad (6)$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penentuan mainan edukasi anak usia dini yang baik dilakukan dengan menggunakan metode TOPSIS, dan kriteria-kriteria yang dibutuhkan didapat dari hasil penelitian secara langsung ditoko “Segar” kisaran yang menjual bermacam-macam mainan anak-anak, bobot kepentingan setiap kriteria dan rating kecocokan alternatif terhadap kriteria untuk melakukan perhitungan sehingga akan didapatkan alternatif terbaik.

Untuk mengetahui mainan edukasi anak usia dini yang baik, maka alternatif yang dipilih ada 5 antara lain: 1. Laptop Mainan (A01), 2. Smart Hafiz (A02), 3.

Tablet Anak (A03), 4. Apple Qur'an (A04), 5. Balok Iqro' (A05), Dan kriteria yang digunakan antara lain 1. Manfaat (C01), 2. Keamanan (C02), 3. Isi Konten (C03), 4. Kualitas (C04).

Tabel 1. Bobot Kriteria Mainan Edukasi

Kode Kriteria	Bobot Kriteria	Nama Kriteria
C ₀₁	3	Manfaat
C ₀₂	5	Keamanan
C ₀₃	5	Isi Konten
C ₀₄	4	Kualitas

Tabel 2. Nilai Alternatif Mainan Edukasi

Kode Alternatif	Kode Kriteria			
	C ₀₁	C ₀₂	C ₀₃	C ₀₄
A ₀₁	3	4	3	5
A ₀₂	3	4	4	5
A ₀₃	3	3	3	4
A ₀₄	2	5	4	2
A ₀₅	2	3	3	3

Tabel 3. Normalisasi Dari Setiap Alternatif Pada Setiap Kriteria

Kode Alternatif	Kode Kriteria			
	C ₀₁	C ₀₂	C ₀₃	C ₀₄
A ₀₁	0,507093	0,4618802	0,404520	0,562544
A ₀₂	0,507093	0,4618802	0,539360	0,562544
A ₀₃	0,507093	0,3464102	0,404520	0,450035
A ₀₄	0,338062	0,5773503	0,539360	0,225018
A ₀₅	0,338062	0,3464102	0,404520	0,337526

Tabel 4. Matriks Normalisasi Terbobot

Kode Alternatif	Kode Kriteria			
	C ₀₁	C ₀₂	C ₀₃	C ₀₄
A ₀₁	1,521278	2,309401	2,022600	2,250176
A ₀₂	1,521278	2,309401	2,696799	2,250176
A ₀₃	1,521278	1,732051	2,022600	1,800141
A ₀₄	1,014185	2,886751	2,696799	0,90007
A ₀₅	1,014185	1,732051	2,022600	1,350105

Selanjutnya menentukan nilai maksimal dan minimal berdasarkan tabel 4 untuk mencari nilai solusi ideal positif dan solusi ideal negatif sebagai berikut:

1. Nilai D⁺ dan D⁻ dari A01

$$D_x^+ = \sqrt{(1,521278 - 1,521278)^2 + (2,309401 - 2,886751)^2 + (2,022600 - 2,696799)^2 + (0,562544 - 0,562544)^2} = 0,57735$$

$$D_x^- = \sqrt{(1,521278 - 1,014185)^2 + (2,309401 - 1,732051)^2 + (2,022600 - 2,022600)^2 + (0,562544 - 0,225018)^2} = 0,668773$$

2. Nilai D⁺ dan D⁻ dari A02

$$D_x^+ = \sqrt{(1,521278 - 1,232992)^2 + (2,309401 - 2,886751)^2 + (2,696799 - 2,696799)^2 + (0,562544 - 0,562544)^2} = 0,577735$$

$$D_x^- = \sqrt{(1,521278 - 1,014185)^2 + (2,309401 - 1,732051)^2 + (2,696799 - 2,022600)^2 + (0,562544 - 0,225018)^2} = 1,076543$$

3. Nilai D^+ dan D^- dari A03

$$D_x^+ = \sqrt{(1,521278 - 1,521278)^2 + (1,732051 - 2,886751)^2 + (2,022600 - 2,696799)^2 + (2,022600 - 2,022600)^2} = 1,337115$$

$$D_x^- = \sqrt{(1,521278 - 1,014185)^2 + (1,732051 - 1,732051)^2 + (2,022600 - 2,022600)^2 + (2,022600 - 0,225018)^2} = 1,867738$$

4. Nilai D^+ dan D^- dari A04

$$D_x^+ = \sqrt{(1,014185 - 1,521278)^2 + (2,886751 - 2,886751)^2 + (2,696799 - 2,696799)^2 + (0,225018 - 0,562544)^2} = 0,609153$$

$$D_x^- = \sqrt{(1,014185 - 1,014185)^2 + (2,886751 - 1,732051)^2 + (2,696799 - 2,022600)^2 + (0,225018 - 0,225018)^2} = 1,337115$$

5. Nilai D^+ dan D^- dari A05

$$D_x^+ = \sqrt{(1,014085 - 1,521278)^2 + (1,732051 - 2,886751)^2 + (2,022600 - 2,696799)^2 + (0,334526 - 0,562544)^2} = 1,447672$$

$$D_x^- = \sqrt{(1,014085 - 1,014185)^2 + (1,732051 - 1,732051)^2 + (2,022600 - 2,022600)^2 + (0,337526 - 0,225018)^2} = 0,112508$$

Hasil perhitungan di atas kemudian disusun kedalam tabel Nilai D^+ dan D^- sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai D^+ dan D^-

Kode Alternatif	D^+	D^-
A ₀₁	0,817785	0,668773
A ₀₂	1,037566	1,076543
A ₀₃	1,129450	1,275658
A ₀₄	1,156337	1,337115
A ₀₅	0,335422	0,112508

Langkah berikutnya yaitu menentukan nilai preferensi tabel 5 untuk mendapatkan urutan rangking tertinggi. Seperti tabel berikut:

Tabel 6. Preferensi dan Rangking Alternatif

Kode Alternatif	Preferensi	Rangking
A ₀₁	0,44988	4
A ₀₂	0,883463	1
A ₀₃	0,530395	3

A ₀₄	0,536251	2
A ₀₅	0,251173	5

Dari tabel 6 maka dihasilkan perhitungan preferensi sehingga dapat diketahui bahwa mainan edukasi anak usia dini yang baik adalah pada kode A02 (Smart Hafiz) sebagai peringkat tertinggi dengan nilai 0,883463, peringkat 2 A04 (Apple Qur'an) = 0,536251, peringkat 3 A03 (Tablet Anak) = 0,530395, peringkat 4 A01 (Laptop Mainan) = 0,44988, peringkat 5 A05 (Balok Iqro') = 0,251173.

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah:

- a. Metode TOPSIS diterapkan dalam sistem pendukung keputusan untuk menghitung dan memberikan penilaian yang telah dirangkingkan sehingga dapat menentukan mainan edukasi anak usia dini yang baik sesuai didikan islami dengan tepat.
- b. Sistem pendukung keputusan ini dapat dijadikan referensi bagi pihak manasaja untuk membantu para orangtua dalam melakukan pemilihan mainan edukasi anak usia dini yang baik sesuai didikan islami.
- c. Sistem pendukung keputusan dan Metode Topsis ini telah menghasilkan 1 mainan edukasi anak yang baik sesuai didikan islami berdasarkan perangkingan peringkat tertinggi dengan nilai 0,883463. Ada pun peringkat tertinggi dari kriteria-kriteria tersebut adalah Smart Hafiz. Smart hafiz ini terdapat lebih dari 300 konten lagu, mengaji metode al-qolam, murottal dan maqamat juz 30, da'i cilik, asmaul husna, kumpulan doa-doa, ahlak terpuji, dan materi pendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mansur, "Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam", cet. IV, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- [2] Elfiadi, "Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini", STAIN Malakussaleh Lhikseumawe, Vol. VII, No. 1, Januari-Juni 2016.
- [3] Amrindono, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam" UIN STS Jambi, Vol 1, No. 2 2018.
- [4] Risnawati, "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Sekolah Menengah Atas (SMA) Terbaik Menggunakan Metode Topsis". Proceeding Seminar Nasional Royal, 2018:317-320, 2018.
- [5] Kartina Diah Kesuma Wardhani, Dini Nurmalasari, (2011), Ekstraksi Model Proses Bisnis Pada Aplikasi Web E-Commerce Dengan Web Mining.