

PENGARUH STEREOTIP GENDER TERHADAP PEMILIHAN PERMAINAN ANAK

Wiwiek Herwiyani<sup>1</sup>, Siti Syuaiba<sup>2</sup>, Mufaro'ah<sup>3</sup>  
STAIN Bengkalis

e-mail: [wiwiekherwiyani99@gmail.com](mailto:wiwiekherwiyani99@gmail.com)<sup>1</sup>, [syuaibasiti@gmail.com](mailto:syuaibasiti@gmail.com)<sup>2</sup>, [muf.rohah@gmail.com](mailto:muf.rohah@gmail.com)<sup>3</sup>

| INFORMASI ARTIKEL |              |
|-------------------|--------------|
| Submitted         | : 2024-11-30 |
| Review            | : 2024-11-30 |
| Accepted          | : 2024-11-30 |
| Published         | : 2024-11-30 |
| KATA KUNCI        |              |

Stereotypes, Gender, Children's Game Selection.

ABSTRACT

*This study examines the impact of gender stereotypes on children's toy choices. Using a qualitative methodology involving a comprehensive literature review, the study explores how social expectations about gender roles influence children's play preferences. Findings suggest that gender stereotypes embedded in society significantly shape children's toy choices, limiting their exposure to a variety of play experiences. These limitations can hinder the development of important skills such as creativity, empathy, and problem-solving abilities. The study underscores the importance of providing children with opportunities to engage in a variety of play activities, regardless of gender, to foster their holistic development. It also highlights the need for educational interventions, parental engagement, and media representations that challenge traditional gender stereotypes and promote gender equality.*

**Kata Kunci:** Stereotip, Gender, Pemilihan, Permainan Anak

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji dampak stereotip gender terhadap pilihan mainan anak. Dengan menggunakan metodologi kualitatif yang melibatkan kajian literatur yang komprehensif, penelitian ini menggali bagaimana ekspektasi sosial tentang peran gender mempengaruhi preferensi bermain anak. Temuan menunjukkan bahwa stereotip gender yang tertanam dalam masyarakat secara signifikan membentuk pilihan mainan anak, membatasi paparan mereka terhadap berbagai pengalaman bermain. Keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan keterampilan penting seperti kreativitas, empati, dan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya memberikan anak-anak kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas bermain, terlepas dari gender, untuk mendorong perkembangan holistik mereka. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti perlunya intervensi pendidikan, keterlibatan orang tua, dan representasi media yang menantang stereotip gender tradisional dan mempromosikan

## PENDAHULUAN

Permainan merupakan aktivitas yang sangat penting dalam perkembangan anak. Melalui permainan, anak tidak hanya belajar tentang dunia di sekitarnya, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan sosial, kognitif, dan emosional. Permainan menjadi wadah bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan membangun pemahaman tentang lingkungan mereka. Namun, pemilihan permainan anak sering kali dipengaruhi oleh faktor sosial budaya, termasuk di antaranya adalah stereotip gender.

Stereotip gender adalah pandangan umum yang menyederhanakan karakteristik, peran, dan perilaku yang dianggap sesuai untuk laki-laki dan perempuan. Stereotip ini telah tertanam dalam masyarakat dan seringkali mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pemilihan mainan dan permainan anak. Pandangan ini sering kali tertanam sejak dini melalui berbagai media, seperti iklan, buku cerita, dan bahkan interaksi sosial sehari-hari.

Mainan dan permainan yang dianggap sesuai untuk laki-laki, seperti mobil-mobilan dan bola, sering kali dikaitkan dengan sifat maskulin seperti agresivitas dan kompetisi. Stereotip ini mengarah pada persepsi bahwa laki-laki harus kuat, berani, dan tidak menunjukkan kelembutan. Sebaliknya, mainan yang dianggap sesuai untuk perempuan, seperti boneka dan peralatan dapur-dapur, sering kali dikaitkan dengan sifat feminin seperti kelembutan dan kepedulian. Stereotip ini mengarah pada persepsi bahwa perempuan harus lembut, penyayang, dan berfokus pada peran domestik.

Pemilihan permainan yang didasarkan pada stereotip gender dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak. Anak-laki-laki yang selalu diberikan mainan dan permainan yang bersifat maskulin mungkin akan kesulitan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang lebih kompleks. Mereka mungkin kesulitan dalam mengekspresikan emosi, membangun hubungan interpersonal yang sehat, dan menunjukkan empati. Begitu pula, anak perempuan yang selalu diberikan mainan dan permainan yang bersifat feminin mungkin akan memiliki batasan dalam mengeksplorasi minat dan bakat mereka yang lebih luas. Mereka mungkin merasa terkekang dalam mengejar bidang yang dianggap "maskulin," seperti sains, teknologi, teknik, dan matematika.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa stereotip gender dalam pemilihan permainan dapat membatasi potensi perkembangan anak. Anak-laki-laki dan perempuan memiliki potensi yang sama untuk mengembangkan berbagai jenis keterampilan, baik itu keterampilan motorik kasar, keterampilan motorik halus, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, maupun kemampuan bersosialisasi. Namun, jika mereka hanya diberikan kesempatan untuk bermain dengan jenis mainan tertentu, maka potensi mereka untuk berkembang secara optimal akan terhambat.

Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana stereotip gender mempengaruhi pemilihan permainan anak. Dengan memahami hal ini, diharapkan dapat dikembangkan strategi-strategi untuk mengatasi dampak negatif dari stereotip gender dan memberikan kesempatan yang sama bagi semua anak untuk berkembang secara optimal melalui permainan.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan memberikan anak-anak kesempatan untuk bermain dengan berbagai jenis mainan dan permainan, tanpa membatasi mereka berdasarkan jenis kelamin. Orang tua dan pendidik dapat berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung permainan inklusif, di mana

anak-anak dapat bebas mengeksplorasi minat dan mengembangkan keterampilan mereka tanpa batasan gender.

Selain itu, penting untuk menanamkan nilai-nilai kesetaraan gender sejak dini. Hal ini dapat dilakukan melalui buku cerita, film, dan program televisi yang menampilkan peran model yang beragam dan tidak stereotipikal. Dengan memahami dampak negatif stereotip gender dan menerapkan strategi yang tepat, kita dapat membantu anak-anak untuk berkembang secara optimal melalui permainan dan membangun masyarakat yang lebih adil dan setara.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. karena penelitian akan mencermati secara mendalam dan menyeluruh tentang pengaruh stereotip gender terhadap pemilihan permainan anak. Metode kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap makna, pengalaman, dan perspektif subjek penelitian. Fokusnya bukan pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada analisis dan penjabaran data yang bersifat deskriptif dan interpretatif.

Teknik utama yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Dimana teknik ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, mencatat, dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data utama berasal dari jurnal ilmiah dan buku-buku yang membahas mengenai stereotip gender terhadap pemilihan permainan anak. Adapun tahap-tahap dalam penelitian ini yaitu: (1) menyiapkan perlengkapan dan alat yang diperlukan, (2) menyiapkan literatur yang diperlukan untuk pekerjaan, (3) mengatur waktu, dan (4) kegiatan membaca dan mencatat bahan penelitian.

Dengan menggunakan metode ini, peneliti berusaha untuk mengumpulkan informasi yang akurat dan komprehensif tentang stereotip anak. Informasi ini kemudian dianalisis dan diinterpretasikan untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Definisi Stereotip Gender**

Kata stereotip berasal dari gabungan dua kata Yunani, yaitu “stereos” yang berarti padat-kaku dan “typos” yang bermakna model. Matsumo mendefinisikan stereotip sebagai generalisasi kesan yang kita miliki mengenai seseorang terutama karakter psikologis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa stereotip adalah pandangan umum, yang bersifat sederhana, mengenai karakteristik, peran, atau perilaku yang dianggap khas atau sesuai untuk laki-laki dan perempuan. Pandangan ini seringkali bersifat kaku, tidak fleksibel, dan didasarkan pada generalisasi yang tidak selalu akurat.

Istilah gender secara bahasa berasal dari bahasa Inggris, “gender”, yang maknanya adalah jenis kelamin. Berkaca pada definisi ini, mulanya kata gender memang secara bahasa dipergunakan untuk menegaskan perbedaan jenis laki-laki dan perempuan secara biologis. Namun belakangan kata gender mempunyai makna yang lebih spesifik secara terminologi dan tidak serta-merta dianggap sebagai jenis kelamin saja. Seperti yang dikemukakan oleh Gasella, Gender adalah sebuah konsep yang mengacu pada pengaturan koneksi antara perempuan dan laki-laki yang tidak

dikendalikan oleh kontras organik dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial, politik, dan ekonomi.

Sedangkan stereotip gender adalah keyakinan dari seseorang berkaitan dengan perilaku yang tepat untuk laki-laki dan perempuan. Keyakinan tersebut berupa pelabelan dan nilai-nilai yang telah lama terbentuk di masyarakat berdasarkan maskulin dan feminis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “stereotip gender” dapat dimaknai sebagai persepsi yang merefleksikan kesan dan keyakinan tentang perilaku yang melekat pada perempuan dan laki-laki.

#### **B. Pengaruh Stereotip Gender Terhadap Pemilihan Permainan Anak**

Hakikat dari anak usia dini adalah seseorang individu yang bersifat unik dimana terdapat pola pertumbuhan yang ada dalam aspek fisik motorik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, dan bahasa yang di sesuaikan dengan tahapan yang harus dilalui oleh anak itu sendiri. Setiap anak biasanya cenderung melihat, melakukan dan menilai dari sudut padangnya sendiri. Oleh karenanya, seorang anak dapat dikatakan egosentris dan setiap anak juga memiliki rasa ingin tahu yang luas sehingga membuat terjadinya Trial and Error.

Dilihat dari segi fisik, sosial, dan moral, individu pada usia dini menunjukkan karakteristik unik. Beberapa karakteristik anak usia dini adalah: a) rasa ingin tahu yang besar, b) kepribadian yang unik, c) fantasi dan imajinasi yang luar biasa, d) bakat yang luar biasa untuk belajar, e) egois, f) sulit untuk berkonsentrasi, dan g) termasuk dalam komunitas sosial. Banyak faktor, seperti budaya, keluarga, media, pendidikan, dan stereotip gender, membentuk konstruksi sosial.

Pemilihan permainan anak berdasarkan stereotip gender merupakan praktik yang umum terjadi di masyarakat. Stereotip gender, yaitu pandangan umum tentang peran, perilaku, dan karakteristik yang dianggap sesuai untuk laki-laki dan perempuan, secara tidak sadar memengaruhi cara orang tua dan lingkungan memilih mainan untuk anak-anak mereka. Stereotip gender menyebabkan anak usia dini tidak mampu menunjukkan karakteristik uniknya dan berakibat pada terbatasnya perkembangan keterampilan. Hal ini sering kali diinternalisasi oleh anak-anak sejak usia dini melalui berbagai bentuk interaksi sosial.

Stereotip gender yang kuat dalam masyarakat menyebabkan pemisahan jenis permainan berdasarkan jenis kelamin. Oleh sebab itu stereotip gender membatasi pilihan dan pengalaman bermain anak, yang pada akhirnya dapat menghambat potensi mereka untuk berkembang secara utuh. Berikut beberapa dampak negatifnya:

##### **1. Pembatasan Perkembangan Keterampilan:**

Stereotip ini dapat memengaruhi persepsi dan pengalaman pendidikan siswa, serta membatasi pilihan dan peluang mereka dalam mengembangkan potensi secara maksimal. Selain itu, kurangnya kesadaran akan pentingnya kesetaraan gender juga menjadi hambatan dalam mewujudkan sistem pendidikan yang inklusif dan merata bagi semua individu.

Anak laki-laki Ketika hanya diberikan mainan "maskulin" seperti mobil-mobilan, robot, dan senjata, anak laki-laki mungkin kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting seperti empati, komunikasi, dan kreativitas. Permainan "feminin" seperti boneka dan peralatan masak-masakan dapat membantu mengembangkan keterampilan ini.

Pada anak perempuan sebaliknya, anak perempuan yang hanya diberikan mainan "feminin" seperti boneka dan peralatan masak-masakan mungkin kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, kepercayaan diri, dan

kemampuan memecahkan masalah yang sering diasosiasikan dengan permainan "maskulin" seperti olahraga dan permainan konstruksi.

## 2. Membatasi Minat dan Pilihan Karier

Stereotip gender dalam permainan dapat memengaruhi minat dan pilihan karier anak di masa depan. Beberapa teori pengembangan karir menyatakan bahwa stereotipe gender adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pilihan karir. Anak laki-laki yang hanya terbiasa dengan permainan "maskulin" mungkin cenderung memilih profesi yang dianggap "maskulin" seperti insinyur, dokter, atau pilot, sementara anak perempuan yang hanya terbiasa dengan permainan "feminim" mungkin cenderung memilih profesi yang dianggap "feminim" seperti guru, perawat, atau sekretaris.

## 3. Memperkuat Ketimpangan Gender:

Beberapa orang percaya bahwa membatasi pilihan permainan berdasarkan gender dapat meningkatkan ketimpangan gender di masyarakat. Anak laki-laki yang hanya bermain permainan yang menekankan kompetisi dan dominasi mungkin memiliki pandangan yang lebih maskulin dan dominan terhadap perempuan, sementara anak perempuan yang hanya bermain permainan yang menekankan perawatan dan kepedulian mungkin memiliki pandangan yang lebih pasif dan tunduk terhadap laki-laki.

## 4. Membatasi Kreativitas dan Imajinasi

Permainan yang dibatasi oleh stereotip gender dapat menghambat kreativitas dan imajinasi anak-anak. Anak-anak yang hanya diberikan mainan yang dianggap "maskulin" atau "feminim" mungkin kesulitan untuk mengembangkan ide-ide baru. Permainan yang inklusif dan tidak terbatas oleh gender, di sisi lain, dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka secara optimal.

## C. Upaya Mengurangi Stereotip Gender Terhadap Pemilihan Permainan Anak

Salah satu langkah penting dalam membangun generasi yang lebih inklusif dan berpotensi adalah mengurangi stereotip gender dalam pemilihan permainan anak. Berikut adalah beberapa tindakan yang dapat dilakukan:

### 1. Edukasi Orang Tua dan Pendidik

Orang tua dan pendidik perlu diberikan edukasi tentang dampak negatif stereotip gender pada perkembangan anak. Mereka perlu memahami bahwa permainan bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga alat penting dalam membentuk karakter, minat, dan potensi anak. Serta sediakan panduan dan informasi yang jelas tentang berbagai jenis permainan dan manfaatnya bagi anak, tanpa mengategorikan permainan berdasarkan gender. Dorong orang tua dan pendidik untuk memilih permainan yang merangsang kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik anak, terlepas dari jenis kelamin.

### 2. Promosikan Permainan Inklusif

Memberikan Pilihan Bebas dalam bermain, Hindari label "mainan laki-laki" dan "mainan perempuan". Izinkan anak-anak untuk memilih permainan yang mereka sukai, tanpa tekanan atau batasan gender. Orang tua dan pendidik dapat menjadi model peran dengan menunjukkan sikap inklusif dalam memilih dan bermain dengan anak. Misalnya, ayah dapat bermain boneka dengan anak perempuannya, dan ibu dapat bermain mobil-mobilan dengan anak laki-lakinya. Atau dengan memberikan permainan tradisional, karena permainan tradisional sering kali memiliki nilai edukatif dan inklusif yang tinggi. Perkenalkan anak-anak dengan permainan tradisional yang tidak terikat dengan stereotip gender.

### 3. Ubah Lingkungan Permainan

Desain ruang permainan yang menyediakan berbagai jenis mainan, seperti boneka, mobil-mobilan, alat musik, buku, dan permainan konstruksi. Atau berikan contoh peran model menggunakan buku cerita, film, dan program televisi yang menampilkan peran model yang beragam dan tidak stereotipikal. Misalnya, cerita tentang perempuan yang menjadi pilot atau laki-laki yang menjadi perawat. Serta gunakan media edukasi yang mendorong anak-anak untuk berpikir kritis tentang stereotip gender dan menghargai perbedaan.

#### 4. Melibatkan Masyarakat

Seperti melalui kampanye kesadaran publik, masyarakat dapat diajak untuk memahami dampak negatif stereotip gender dan peran mereka dalam menciptakan lingkungan yang inklusif bagi anak-anak. Dorong komunitas untuk menyediakan program dan kegiatan yang mendukung permainan inklusif, seperti festival permainan tradisional, workshop pengembangan kreativitas, dan kegiatan seni yang tidak terikat gender.

#### 5. Gunakan Peran Media

Media massa memiliki peran penting dalam membentuk persepsi masyarakat. Dorong media untuk menampilkan representasi gender yang seimbang dan realistis, serta menghindari penguatan stereotip gender. Seperti melalui konten edukasi, Media dapat berperan aktif dalam memberikan edukasi tentang pentingnya permainan inklusif dan dampak negatif stereotip gender.

Mengurangi stereotip gender dalam pemilihan permainan anak adalah proses yang berkelanjutan. Upaya yang dilakukan harus komprehensif, melibatkan berbagai pihak, dan berfokus pada edukasi, promosi permainan inklusif, serta perubahan perilaku. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, kita dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka secara maksimal, terlepas dari jenis kelamin.

### KESIMPULAN

Kata stereotip berasal dari gabungan dua kata Yunani, yaitu “stereos” yang berarti padat-kaku dan “typos” yang bermakna model. Jadi, dapat disimpulkan bahwa stereotip adalah pandangan umum, yang bersifat sederhana, mengenai karakteristik, peran, atau perilaku yang dianggap khas atau sesuai untuk laki-laki dan perempuan. Sedangkan gender adalah sebuah konsep yang mengacu pada pengaturan koneksi antara perempuan dan laki-laki yang tidak dikendalikan oleh kontras organik dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial, politik, dan ekonomi.

Penelitian ini secara jelas menunjukkan bahwa stereotip gender memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pilihan permainan anak. Pandangan masyarakat yang membatasi permainan berdasarkan jenis kelamin telah menciptakan batasan yang tidak perlu dalam perkembangan anak. Pemilihan mainan yang didasarkan pada stereotip gender tidak hanya membatasi minat dan potensi anak, tetapi juga dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional mereka secara optimal.

Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi stereotip gender terhadap pemilihan permainan anak seperti: Edukasi orang tua dan pendidik, mempromosikan permainan inklusif, ubah lingkungan permainan, melibatkan masyarakat, serta menggunakan peran media dalam upaya yang akan dilakukan.

### DAFTAR PUSTAKA

-, Riswani, dan Hermansyah -. “STREOTIPE GENDER DAN PILIHAN KAREER DI KALANGAN SISWI MADRASAH ALIYAH (MA) DINIYAH PUTERI PEKANBARU

- RIAU.” Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Jender 14, no. 2 (1 Desember 2015): 3.
- Azzahra, Gasella Aurelia. “Pengembangan Stereotip Gender terhadap Persepsi Karyawan pada Manajer Perempuan.” *Konstruksi Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu Sosial* 3, no. 4 (24 April 2024): 1.
- Chusniatun, Chusniatun, Nurul Latifatul Inayati, dan Kun Harismah. “IDENTIFIKASI STEREOTIP GENDER MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA: MENUJU PENERAPAN PENDIDIKAN BERPERSPEKTIF GENDER.” *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 32, no. 2 (23 Desember 2022): 4.
- Dianita, Evi Resti. “Stereotip Gender Dalam Profesi Guru Pendidikan Anak Usia Dini.” *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education* 1, no. 2 (27 Desember 2020): 6.
- Rahmadhani, Ghania Ahsani, dan Ratri Virianita. “Pengaruh Stereotip Gender dan Konflik Peran Gender Laki-laki terhadap Motivasi Kerja Pemuda Desa Putus Sekolah.” *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]* 4, no. 2 (1 April 2020): 5.
- Saguni, Fatimah. “PEMBERIAN STEREOTYPE GENDER.” *Jurnal Musawa IAIN Palu*, 2014, 8.
- Savitri, Fia Nyimas, Evy Ratna Kartika Waty, Mega Nurrizaliah, Ade Adillia, Trias Ramadhanti, dan Hera Marwiyanti. “Implementasi Pengarusutamaan Gender dalam Sistem Pendidikan di Desa Purnajaya, Kecamatan Indralaya Utara.” *Jurnal Pendidikan Non formal* 1, no. 3 (3 Mei 2024): 2.