



MEMBANGUN *SOFTSKILL* ANAK USIA DINI MELALUI *PRETEND PLAY*

Dianing Prafitri

Institut Agama Islam Negeri Kudus

dianing_prafitri@yahoo.com

Abstract: *BUILD AN EARLY CHILDHOOD SOFTSKILL THROUGH PRETEND PLAY. This article aims to convey an idea about the importance of building children's character as early as possible through playing with pretend play. The focus of the discussion in this paper is to reveal how to play as a basis in developing the character of early childhood through early childhood games. The world of children is close to toys, and children will spend the most time playing. When an early childhood performs pretend play means the child makes an effort to represent symbols, meta cognition, and empathy. Children use play as a medium to learn about rules and skills about personal life and society (soft skills). The dimensions of development that are touched in pretend play are cognitive, affective and psychomotor. Playing allows to be done continuously and repeatedly, so that it will strengthen the stimulation of the play for the child. That means children will be stimulated by cognitive cognition, affection, and psychotherapy. In addition, the child's period is the initial phase or basic phase that will become the foundation for the development of the next child.*

Keywords: *Keywords: Early Childhood, Pretend Play, Soft Skill*

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menyampaikan suatu pemikiran tentang pentingnya membangun karakter anak sedini mungkin melalui bermain dengan preten play. Fokus pembahasan dalam tulisan ini yaitu mengungkapkkan bagaimana bermain sebagai dasar dalam mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan anak usia dini. Dunia anak dekat dengan mainan, dan anak akan menghabiskan

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

waktunya terbanyak dengan bermain. ketika seorang anak usia dini melakukan pretend play berarti anak melakukan upaya representasi simbol, meta kognisi, dan empati. Anak menggunakan bermain sebagai media belajar tentang aturan dan ketrampilan tentang hidup pribadi dan bermasyarakat (*softskill*). Dimensi perkembangan yang tersentuh dalam pretend play yaitu kognitif, afeksi dan psikomotor. Bermain memungkinkan dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang, sehingga akan menguatkan stimulasi dari bermain tersebut bagi diri anak. Hal itu berarti anak akan dirangsang perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotonya. Selain itu, masa anak merupakan fase awal atau fase dasar yang akan menjadi pijakan bagi perkembangan anak selanjutnya.

Kata kunci: Anak Usia Dini, *Pretend Play*, *Softskill*

A. Pendahuluan

Karakter anak yang dikehendaki oleh orang dewasa dalam hal ini ialah orangtua, guru, ataupun pengasuh, yang didapatkan dari beberapa wawancara yaitu penurut, cerdas, dan ramah serta mengetahui sopan santun. Selama ini diketahui, bahwa dalam melakukan pembinaan karakter yaitu melalui pendidikan dan sosialisasi. Ketika anak sudah bersekolah, anak mendapatkan pendidikan yang membentuk karakter dari sisipan di kurikulum (*soft competencies*). Adapun pada masa prasekolah dapat diberikan melalui bermain. Namun tidak semua alat bermain mampu mengembangkan karakter anak. Permainan yang memungkinkan untuk mewujudkan pembangunan karakter yakni pretend play. Pretend play sendiri adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura. Permainan ini berbeda dengan role play, karena dalam pretend play selain terdapat sejumlah aturan, digunakan sejumlah peralatan yang menunjang permainan. dengan demikian, kalau dalam role play penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam pretend play lebih pada peralatan yang dipakai dan yang menunjang unsur “pura-pura” yang ada dalam permainan. Oleh karenanya tidak semua alat mainan merupakan pretend play. Pretend play dipengaruhi oleh budaya. Semakin beragam budaya

memberikan pandangan yang sama tentang alat bermain, maka semakin kuat alat mainan yang tergolong pretend play. Melalui pretend play, seorang anak melakukan upaya representasi simbol, meta kognisi, dan empati. Dasar perilaku tersebut dapat digunakan sebagai acuan pengembangan pribadi seorang anak. Proses penyimbolan dan mengadopsi emosi orang untuk dimaknai, akan menjadikan anak cepat tanggap dan cepat dalam membuat keputusan. Dimensi perkembangan yang tersentuh dalam pretend play yaitu kognitif, afeksi, dan psikomotor. bermain memungkinkan dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang, sehingga akan menguatkan stimulasi dari bermain itu bagi pribadi anak. Dengan demikian, berarti anak akan dirangsang perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotornya.

Dalam pandangan Life Span, perkembangan anak akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya, sebagai dasar atau fondasi bagi kehidupan selanjutnya, maka pada masa anak perlu diberikan stimulasi yang baik. John Luther (dalam Vannoy, 2000, hal. 20) kepribadian yang baik lebih patut dipuji daripada bakat yang menonjol. Sebagian besar bakat, sampai tingkat tertentu merupakan anugerah. Sebaliknya, kepribadian yang baik tidak didanugerahkan kepada seseorang. Hal itu harus dibangun sedikit demi sedikit dengan pemikiran, pilihan, keberanian dan tekad. Dengan demikian, ketika membangunnya sejak dini, secara bertahap akan menguat di masa selanjutnya. Berbagai fakta yang ada di masyarakat, bahwa kepandaian dalam arti kecerdasan intelektual bukan satu-satunya dasar seseorang untuk sukses di masyarakat. Namun kenyataannya bahwa orang sukses lebih disebabkan karena memiliki kemampuan yang lain. Goleman (1999) menyampaikan bahwa kesuksesan seseorang ditentukan oleh kepandaian, tetapi juga berdasarkan seberapa baik kita mengolah diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain. Lebih lanjut berkembang dalam masyarakat apa yang disebutkan sebagai softskill, yaitu kemampuan untuk berperilaku terampil sebagai hidup pribadi dan hidup bermasyarakat sebagai dasar untuk sukses di masyarakat. Softskill dapat dikembangkan melalui pembiasaan

yang dilakukan oleh anak setiap hari, sehingga dapat mengakar dalam diri sendiri, kebiasaan menurut David Cohen adalah bertemunya pengetahuan, keterampilan, dan keinginan secara terus-menerus. Agar menjadi kebiasaan, maka perlu mengembangkan ketiga hal itu. Pada dunia anak, cara yang dapat digunakan yakni melalui bermain (David Cohen, 1993, hal.13). Karakteristik bermain yang di dalamnya terdapat unsur pengetahuan, keterampilan, dan keinginan yang berlangsung terus-menerus akan menjadi suatu kebiasaan. Bukanlah bermain dilakukan berulang-ulang?

Bermain suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh anak-anak. Dapat dikatakan bahwa sebagian besar waktu yang ada pada masa anak-anak digunakan untuk bermain. Scarlett, dkk. (2005, hal. 34) menyatakan, bahwa yang perlu dicatat dari aktivitas bermain yakni kebebasan dan rasa senang yang didapatkan. Proses pengulangan dalam bermain merupakan gambaran dari rasa senang yang didapatkan dari bermain. Setiap permainan memiliki batas-batasnya sendiri, baik menurut waktu maupun ruang. Keterbatasan ini menjadikan bermain sebagai aktivitas yang berdiri sendiri, lepas dari kegiatan-kegiatan yang lain. Keterbatasan menurut waktu tampak ketika bermain dimulai pada saat tertentu dan selesai pada saat tertentu. selama waktu diantara awal dan akhir tersebut, bermain berlangsung seperti suatu gerak timbal balik antara beberapa kutub. Gerak tersebut menuju puncak, dan akhirnya selesai. Sementara menurut tempat, keterbatasan tampak ketika bermain berlangsung dalam ruang lingkup yang dipatoki menjadi suatu wilayah tersendiri, baik secara riil maupun imajiner (Bertens, 2005, hal. 57). Sutton Smith (dalam Scarlett, 2005, hal. 38) menyebutkan, bahwa bermain adalah suatu bentuk kesiapan di masa yang akan datang. Bermain memiliki fungsi yang baik dalam mengembangkan fisik, fungsi dalam perkembangan emosi, kognisi, dan sosial. Berbagai cara bermain juga akan memberikan pengaruh yang berbeda antara moel bermain satu dengan yang lain. Bermain menggunakan pretend play ijugs akan berbeda dengan bermain bola, dan berbeda pula dalam memberikan pengaruh bagi perkembangan anak. Kajian inilah yang ingin diungkapkan dalam tulisan ini agar

terjadi pemahaman bahwa bermain itu penting, efek bermain satu dengan yang lainnya berbeda dan mana yang memberikan efek secara holistik pada seorang anak.

B. Pembahasan

Dalam pengantar telah diuraikan bahwa *Pretend play* adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura. Oleh karena itu, pokok bahasan ini menjadi salah satu contoh besar dari unsur “berpura-pura” dalam permainan yang ingin dibahas panjang lebar. Permainan ini berbeda dengan role play, karena dalam pretend play selain terdapat sejumlah aturan, digunakan sejumlah peralatan yang menunjang permainan. Dengan demikian, kalau dalam role play penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam pretend play lebih pada peralatan yang dipakai dan yang menunjang unsur “pura-pura” yang ada dalam permainan.

Pada mulanya permainan ini didasari pada bentuk permainan sosiodrama yang lebih memberikan manfaat anak dalam mengekspresikan ketakutan dan kecemasan dalam diri anak. Sebaliknya, dalam perkembangan permainan tersebut ternyata tidak hanya dilihat manfaatnya dalam bidang terapi, tetapi juga bagi perkembangan anak. Hakikat permainan ini di Indonesia, dahulu sebenarnya sering dimainkan oleh anak-anak. Namun demikian setelah menjamurnya jenis permainan individual, maka permainan tersebut jarang ditemukan. Muncul kemudian jenis lama tetapi dalam setting yang diperbarui dengan mengikuti kondisi perkembangan zaman, dan jenis permainan ini telah banyak diteliti di luar negeri.

Penelitian yang dilakukan oleh Suminar (1997) pada anak prasekolah membuktikan adanya peningkatan perkembangan bahasa dan kematangan sosialnya setelah dilakukan eksperimen dengan menggunakan pretend play dalam waktu satu bulan. Manfaat dari pretend play dapat dilihat dari bidang psikologi klinis dan psikologi perkembangan. Vygotsky (dalam Rubin, 1983, hal. 76) menyatakan, bahwa jenis permainan ini memungkinkan anak dapat memberikan arti terhadap objek dan perilaku, sehingga akan berkembang representasi simbol, yaitu anak dapat

memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkan (Momk, dkk., 2004, hal. 129). Freud menekankan bahwa permainan ini dapat dijadikan sebagai mekanisme dalam meringankan kecemasan dan ketakutan. Jauh sebelumnya Mead (dalam Rubin, 1983, hal. 32) mengusulkan, bahwa permainan jenis ini merupakan dasar dalam perkembangan konsep diri. Paterson (1989, hal. 90) menyatakan bahwa pretend play ini lebih kreatif, verbal anak akan muncul dengan baik, fleksibel, dan meningkatkan keterampilan anak. Belsky dan Most (dalam Cohen, 1993, hal. 101) menyatakan bahwa pretend play merupakan permainan yang meningkatkan keterampilan anak, terutama dalam kemampuan kognisi.

Fungsi pretend play yaitu mengajarkan tentang sejumlah peran yang tergabung dalam satu permainan. Singer dan Ellis, masih dalam buku yang sama menyatakan bahwa fungsi pretend play yaitu mempercepat perkembangan rasa percaya diri dan dapat mengatur diri sendiri, serta meredakan kebosanan. Apabila anak memainkan pretend play secara optimal, maka anak akan merasa nyaman, rileks, dan aman selama bermain. Fungsi pretend play yang tidak kalah pentingnya yaitu akan mengembangkan kreativitas dan berpikir fleksibel anak (Lillard, 1993, hal. 55).

Lebih lanjut, Singer (dalam Rubin, 1983) menyatakan bahwa anak yang bermain pretend play akan mengembangkan cara berpikir abstrak, yaitu pola berpikir tentang “apabila” hal tersebut terjadi apa yang akan dilakukan, serta belajar kata atau kalimat yang muncul dalam bermain pura-pura tersebut, khususnya ketika memainkan peran yang baru dalam situasi interpersonal. Dengan demikian, secara garis besar dapat dikatakan bahwa fungsi pretend play akan membantu anak mengembangkan berpikir secara fleksibel dan dalam memahami peran yang diinginkan olehnya maupun yang dimainkan oleh temannya. Di samping itu juga akan mengembangkan perbendaharaan kata maupun kalimat anak yang sedang berperan dalam pretend play tersebut.

1. **Pengelompokan Pretend Play**

Menurut Hendrick (1991, hal. 89), setting dalam pretend play sudah dikelompokkan dalam kelompok-kelompok

permainan. Masing-masing kelompok permainan terdiri atas peralatan dan aktivitas sesuai dengan kelompoknya. Kelompok-kelompok itu sebagai berikut:

a. Permainan rumah

Bentuk permainan ini dapat dilakukan dengan jalan membentuk dua kardus besar seperti layaknya sebuah rumah. Diharapkan dalam situasi ini anak akan melakukan interaksi sosial di antara dua kelompok anak.

b. Permainan pasar

Anak menawarkan sesuatu, makanan, sayuran tiruan, bermain uang, dan menggunakan tas kosong, dengan demikian, anak akan menikmati sebagai penjual dan pembeli. Permainan ini dapat pula dimainkan bersamaan dengan permainan rumah.

c. Berkemah

Permainan ini menggunakan tenda atau kain penutup yang diatus seperti tenda dan juga peralatan-peralatan berkemah seperti tempat minum, kayu bakar, kayu bakar, ataupun kantung tidur yang secara keseluruhan akan menyebabkan anak bergembira. Apabila ditambah senter, akan menjadikan anak lebih senang karena cahaya yang dikeluarkan.

d. Permainan rumah sakit

Anak sering kali tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini. Alat yang digunakan stetoskop, obat-obatan imitasi, baju dokter, tas dokter dan peralatannya. Anak akan senang memainkannya berulang-ulang.

e. Permainan kantor

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini misalnya kalkulator, prangko bekas, amplop, map, telepon, dan penjepit kertas serta peralatan lain yang berhubungan dengan aktivitas di dalam kantor.

f. Memandikan bayi

Permainan memandikan bayi dilakukan bersamaan dengan bermain air. Permainan ini sangat disenangi anak-anak, khususnya anak laki-laki yang begitu tertarik dengan kegiatan ini. dalam permainan ini terdapat nilai-nilai yang berasal dari pengalaman mengembangkan peran pengasuhan. Peralatan yang

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

digunakan yaitu handuk, sabun, bedak, dan ditambah popok agar mendekati kenyataan.

g. Permainan pesta ulang tahun

Peralatan yang dipakai yaitu kartu undangan, kado yang disertai isi maupun tidak di dalamnya, kemudian roti tar ulang tahun pura-pura. Anak dapat bebas memainkan permainan dalam pesta ulang tahun buatan itu, dan ketika anak bebas mengekspresikan keinginan itu. Hal ini disebabkan karena apabila ada ulang tahun sungguhan, justru yang banyak berperan orang tua dan sering kali anak-anak diminta untuk menjadi anak “manis” dan sopan.

h. Permainan melakukan perjalanan

Anak bebas membenahi koper kecil. Permainan ini meliputi penjualan tiket pesawat, peta, majalah, kacang untuk makanan, serta sebuah topi kecil yang digunakan pilot, kopilot, dan awak pesawat. Di antara anak-anak akan terjadi suatu diskusi tentang tujuan dan kemungkinan yang akan terjadi. Dengan demikian, anak belajar, berpikir, dan merencanakan suatu perjalanan.

Pembagian yang dikemukakan Hendrick tersebut, menurut penulis bukanlah sebagai batasan yang langsung dapat diterapkan di Indonesia. Misalnya permainan melakukan perjalanan. Setting yang digunakan dalam permainan ini yaitu tiket pesawat dan yang berkaitan dengan perjalanan dengan pesawat. Hal ini berbeda dengan keadaan yang terjadi di Indonesia. Setting yang mungkin dapat dimodifikasi di permainan ini misalnya perjalanan dengan kereta api. Pada permainan ini akan dibuat peralatan dan kebutuhan bagi masinis, karcis, orang yang sedang berjualan, dan lain sebagainya. Pada pretend play ini dapat dilihat bahwa jenis-jenis permainan dengan setting tersebut bukanlah suatu keharusan yang harus ada pada saat melakukan pretend play. Menurut penulis, di dalam permainan ini tersedianya alat-alat disesuaikan dengan alat-alat yang ada disekitarnya, tetapi berbagai setting yang ada dapat menggunakan seperti yang dikemukakan oleh Hendrick (1991)

tersebut. Misalnya ketika anak bermain rumah-rumahan mungkin bukan lagi menggunakan kardus, namun dapat saja dengan menggunakan rumah-rumahan yang sudah jadi.

2. Tahapan Perkembangan dalam Pretend Play

Kapan seorang anak telah dapat dikatakan melakukan pretend play? Menurut McCune-Nicolich (dalam Cohen, 1993, hal. 89) terdapat beberapa tahapan perkembangan dalam pretend play. Tahap-tahap itu sebagai berikut:

- Tahap 0, Pola prasimbolis

Tidak melakukan pretend play. Anak menunjukkan pemahaman terhadap penggunaan objek dan bentuk objek. Sifat dari objek lebih dianggap sebagai stimulus yang serius oleh anak daripada sebagai alat permainan.

- Tahap 1, Pola Simbolis untuk Diri

Dalam melakukan pretend play anak sudah dapat melihat keterkaitan langsung antara mainan dan dirinya. Anak siap untuk bermain dan menampakkan kesadaran bahwa permainan itu hanya berpura-pura.

- Tahap 2, Permainan Simbolis Berpola Tunggal

Anak mengembangkan permainan dalam kondisi diluar aktivitasnya sendiri, yaitu anak mulai memainkan peran atau aktivitas orang ataupun objek lain.

- Tahap 3, Permainan simbolis Kombinasi

Dalam kondisi ini anak dapat melakukan pola kombinasi tunggal, yaitu memainkan satu pretend play yang berhubungan dengan beberapa aktor. Anak dapat pula memainkan pola kombinasi beragam, yaitu beberapa peran yang berhubungan satu dengan yang lain dan ada dalam satu rangkaian.

- Tahap 4, Permainan Simbolis Terencana

Anak menunjukkan pola perilaku secara verbal dan nonverbal, berinteraksi dengan peran dan aktivitas anak lain secara baik.

Berdasarkan tahap-tahap tersebut, terlihat bahwa pretend play dapat dikategorikan sebagai permainan individual maupun permainan kelompok. Stase 0-2 anak memainkan permainan

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

secara individual, dan pada stase 3 dan 4 anak memainkannya secara kelompok.

Tahapan perkembangan pretend play juga dikemukakan oleh Belsky dan Most. (Dalam Cohen, 1993, hal. 102). Tahapan tersebut pertama, pretend play untuk diri sendiri yaitu anak melakukan permainan yang ditujukan untuk dirinya sendiri. Misalnya anak berperan sebagai guu, berbicara sendiri seolah-olah sebagai guru tanpa lawan bicaranya. Kedua, pretend play dengan orang lain yaitu anak melakukan permainan bersama temannya, yang merupakan lawan bicara ataupun sebagai objek tingkah lakunya. Misalnya, apabila berperan sebagai guru, maka temannya akan berperan sebagai muridnya. Ketiga, pretend play berangkaian yaitu permainan yang sudah meliputi beberapa peran yang saling berangkaian. Misalnya ada peran sebagai guru, murid, orangtua murid, dan penjual.

Berdasarkan dua tahapan perkembangan pretend play tersebut, penulis cenderung untuk menggunakan tahapan perkembangan yang dikemukakan McCune-Nicolich. (dalam Cohen, 1993, hal. 104). Alasan pemilihan tersebut bahwa tahapan yang dikemukakan McCune-Nicolich lebih lugas dan meliputi tahap sebelum anak melakukan pretend play sampai anak melakukan pretend play secara terencana, dan tahapannya memfokuskan pada perilaku pura-pura yang dilakukannya. Sebaliknya, tahapan yang dikemukakan Belsky dan Most (dalam Cohen 1993) lebih menyoroti pada kemampuan anak dalam membedakan objek permainan dan cara memainkannya. Selain itu, mereka membedakan secara tegas antara tahap pura-pura dan tahap sebelum pura-pura, sehingga seolah-olah sebagai tahapan yang tidak berhubungan.

Dalam pelaksanaan bermain pretend play, orangtua, guru, dan pengasuh harus memperhatikan beberapa hal di bawah ini:

- Tidak menggunakan suara yang tinggi tetapi menemani anak dengan kelembutan, sehingga anak akan senang bertanya dan memperbaiki sikapnya, kalau sikapnya dirasakan salah.
- Berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang sesuai, sehingga anak akan tahu kata-kata yang dikeluarkan dalam bermain salah atau tidak. Anak yang gemar memainkan pretend play

ialah anak usia prasekolah. Pada masa ini anak juga sedang belajar berbicara, maka dalam melakukan bermain yang di dalamnya ada unsur berpura-pura, anak akan banyak mengucapkan kata-kata. Dalam hal ini pembetulan kata yang diucapkan anak saat bermain akan lebih efektif.

- Memahami keunikan anak. Anak akan mengeksplorasi diri dengan kelebihan dan keterbatasan yang ada. Ketika anak bermain akan tampak keunikan masing-masing anak, sehingga perlu dipahami potensi yang ada.

3. Dinamika Pretend Play

Pretend play adalah seperangkat mainan yang didalamnya membuat anak memiliki kemampuan anak memiliki kemampuan mentransformasi objek dan perilaku secara simbolis (Rubin, dkk., 1983; Bergen, 2002; Berguno, dkk., 2004). Dalam penelitiannya Berguno (2004) membuktikan bahwa dalam menjalankan pretend play anak melakukan dua hal yang perlu dipahami, yaitu pretense dan perilaku bermain itu sendiri. Dengan demikian dalam pretend play terdiri dari dua hal, yaitu play dan pretence.

Pretense dapat di analisis dalam dua model besar (Goncu, 1989, hal. 56), yaitu affective model mempunyai prinsip bahwa dalam proses pretense terdapat dua mind dari fungsi psikologis yang berdiri sendiri dan tidak saling terkait. Fungsi psikologis tersebut yaitu:

a. *Intuitive mind*

Intuitive mind adalah reaksi dari pengalaman anak yang secara emosional memiliki makna dalam bentuk ekspresi, interpretasi dan rekonstruksi. Sifatnya diatur dalam diri, subjektif, meliputi kehidupan afeksi yang tidak dapat diprediksi namun mampu mengubah kualitas emosional.

b. *Logical mind*

Dalam fungsi kategori *logical mind*, proses pretense akan diatur dari luar, sifatnya lebih objektif yang meliputi hubungan dengan orang lain atau benda.

Adapun dalam *event representation model*, fungsi pretend dan non-pretend dihasilkan dari mind yang sama. Dalam kajian

lebih lanjut dikenal dengan *theory of mind* atau terkenal dengan TOM dari Leslie 1987 (dalam Bergen, 2002, hal. 32), yang menyatakan bahwa mental berfungsi menghasilkan, menginterpretasikan, dan memantau secara bersamaan. Proses tersebut membuktikan bahwa ketika terjadi proses pretense, maka pada saat tersebut anak memainkan intuitif dan logikanya secara bersamaan. Kemampuan yang demikian besar ini akan memungkinkan pengolahan mental anak secara baik.

Melihat perkembangan teori pretense yang beranggapan bahwa dalam pretend play tidak terjadi dari dua mind yang berbeda tetapi dari satu mind yang tidak dapat dipisahkan, maka yang selanjutnya menjadi dasar awal teori pretend play, yaitu teori *event representation model*. Beberapa jurnal memuat pendapat beberapa ahli yang mendukung teori pretend play yang berdasarkan *event representation model*. perkembangan yang terakhir menggambarkan bahwa pretend play memberikan pengaruh secara bersamaan pada perkembangan kognitif dan afeksi (Russ, dkk., 1999, hal. 15), dengan segala aspek di dalamnya yang dapat terkait satu dengan yang lainnya.

4. Pretend Play dan Budaya

Perkembangan lebih lanjut menunjukkan, bahwa pretend play, dipengaruhi oleh budaya. Seperti hasil penelitian Carlson, dkk. (1998, hal. 154), bahwa budaya akan memengaruhi bagaimana alat mainan diberi arti oleh seorang anak atau cara hidup seseorang akan dapat direfleksikan dari anak bermain. Farver, dkk. (1997, hak. 90) juga melakukan penelitian tentang pretend play yang dikaitkan dengan budaya. Dalam hasilnya tampak bahwa tema dalam memainkan mainan dalam pretend play dan juga strategi dalam berkomunikasi ketika berbeda antara budaya anak Korea dan Anglo-American.

Bogdan (2005, hal. 57) dalam *Jurnal of Cognitive and Culture* mengungkapkan, bahwa ketika seseorang anak memainkan pretend play, maka pada saat itu harus dipenuhi terlebih dahulu kecocokan budaya agar anak dapat berimajinasi. Dimensi dari budaya meliputi *cultural artifact, norm, roles, dan behavioral scripts*. *Cultural artifact* meliputi alat-alat baru yang

khas dihasilkan budaya dan digunakan oleh budaya tersebut, misalnya kompor listrik tidak mungkin dikenal oleh budaya yang menggunakan kompor tungku atau jenis kompor lainnya. Norm adalah serangkaian tata cara yang ada dalam budaya sebagai bentuk dari sosialisasi, apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan. Roles adalah peran sosial pada suatu budaya akan berbeda dengan budaya yang lainnya. Peran ini juga meliputi tentang peran seks. Misalnya apa yang boleh dilakukan wanita dan apa yang boleh dilakukan oleh seorang pria. *Behavioral script* adalah aturan berperilaku yang berbeda dari satu budaya dengan budaya yang lainnya. Contohnya bagaimana anak makan, tidur, dan sebagainya.

Pretend play sering dikaitkan dengan tersedianya barang-barang yang harus disediakan. Dengan asumsi seperti ini, maka sering kali ada anggapan bahwa pretend play sebagai mainan orang kaya, karena perlu disediakan barang-barang yang mampu memunculkan perilaku “berpura-pura” Benarkah?

Tentunya perlu pemikiran kritis terhadap anggapan tersebut. Apakah hanya barang-barang tertentu yang akan dapat menimbulkan perilaku “pura-pura”. Melihat pengelompokan pretend play yang dikelompokkan oleh Hendrick (1991), perlu dikaji dan diulas secara panjang lebar. Ia mengelompokkan pretend play dalam pembagian sebagai berikut: permainan rumah, permainan pasar, berkemah, permainan rumah sakit, permainan kantor, memandikan bayi, permainan pesta ulang tahun, dan permainan melakukan perjalanan. Untuk anak-anak yang tidak pernah melakukan perjalanan, pesta ulangtahun dan tidak pernah mengenal bagaimana aktivitas sebuah kantor, maka dia tidak akan atau kesulitan dalam melakukan permainan tersebut. Dengan tidak memiliki kemampuan memainkan mainan tersebut, apakah seorang anak dikatakan tidak mampu? Tentunya anggapan tersebut salah.

Cohen (1993) menyebutkan adanya hubungan pretend play dan status sosial ekonomi. Di sini disebutkan bahwa dengan status yang tinggi akan memungkinkan anak untuk menjadi lebih mampu memainkan pretend play. Tentunya hal itu perlu diperjelas, bahwa lingkungan yang beragam akan membuat anak

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

semakin banyak melakukan pretend play. Karena itu dapat dilihat bahwa aspek budaya berpengaruh pada perilaku pretend play anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Bogdan (2005) melihat keterkaitan antara pretend play dengan berkembangnya imajinasi, namun imajinasi tersebut akan mencerminkan budaya anak tersebut. Dalam penelitiannya disebutkan, bahwa pretending yaitu perilaku berpura-pura ditentukan oleh keterbukaan, alamiah, dan fungsi budaya. Budaya yang terdiri dari hasil-hasil budaya, norma, peran, dan aturan perilaku yang akan memengaruhi imajinasi dan akan menjadi dasar dalam berpura-pura. Tiga tahun sebelumnya, Carruthers (2002) menyatakan dalam tulisannya di *British Journal for philosophy of science* tentang bahasa merupakan salah satu hasil budaya. Ketika seorang anak memainkan pretend play, maka saat itu ia akan banyak mengembangkan kemampuan bahasanya. Berarti budaya akan memengaruhi pada anak dalam memaknai alat permainannya.

Apabila budaya akan dapat memengaruhi bagaimana seorang anak memainkan alat mainannya, maka tentunya alat mainan yang diberikan harusnya telah berebasis pada budaya dimana anak memainkan mainan tersebut. Contohnya ketika anak memainkan mainan rumah-rumahan, maka alat mainan memasak harus disediakan sesuai dengan budaya anak setempat. Kompor model kompor gas tidak akan merespon dengan baik oleh anak yang tidak pernah melihat kompor gas, justru ia akan merespon ketika melihat tungku, kayu bakar, ataupun kompor minyak tanah. Jadi, studi terhadap budaya setempat akan membantu dalam menyiapkan alat mainan sesuai dengan budaya yang ada.

Melalui pretend play, anak memahami *mental representations*. Dengan kemampuan ini anak akan memahami bagaimana reaksi orang lain dan apa yang harus dilakukan untuk mengimbangi reaksi orang lain. Curran (1999) menyebutkan, bahwa dalam bermain pretend play anak akan melihat suatu rangkaian perilaku yang akan dilakukan dan melalui rangkaian perilaku tersebutlah anak mengembangkan peran yang harus dimainkannya. Dalam hal ini tampak bahwa dengan adanya

pergantian peran tersebut, seorang anak akan melakukan pergantian peran dari yang berkuasa menjadi anak-anak yang tidak berkuasa, dan perubahan posisi ini akan membantu anak dalam menghayati emosi yang ada. Contohnya, ketika anak melakukan permainan dokter, saat tertentu anak menjadi seorang dokter dan saat yang lain ia akan menjadi yang sakit. Ekspresi yang dikeluarkan anak ketika memainkan hal tersebut membuktikan bahwa anak telah belajar emosi dan peran yang harus dimainkannya. Oleh karena itu, dalam memainkan permainan pretend play ini akan menjadi lebih baik dilakukan dalam bermain bersama, bukannya sendirian (solitary pretend play). Schwebel (1999) menyebutkan, bahwa dalam solitary pretend play tidak terkait dengan kemampuan metarepresentasional atau tidak berhubungan dengan theory of mind.

Salah satu tujuan dari stimulasi yaitu mempercepat dan meningkatkan kualitas aspek perkembangan. Pretend play dipilih dari satu bentuk stimulasi bagi anak karena melalui mainan ini anak akan dirangsang pada beberapa aspek perkembangannya sekaligus. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Sutton Smith (dalam Scarlett, 2005), bahwa bermain adalah suatu bentuk kesiapan di masa yang akan datang. Bermain memiliki fungsi yang baik dalam mengembangkan fisik, fungsi bagi perkembangan emosi, kognitif, dan sosial. Berbagai cara bermain juga akan memberikan pengaruh yang berbeda antara model bermain satu dengan yang lain. Bermain menggunakan pretend play juga akan berbeda dengan bermain bola, dan berbeda pula dalam memberikan pengaruh bagi perkembangan anak.

5. Pretend Play dan Perkembangan Kognitif

Hasil tulisan Bergen (2002, hal. 45) menunjukkan, bahwa pretend play memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini digambarkan bahwa perkembangan kognitif anak menyangkut kemampuan dalam perencanaan, negosiasi, *problem solving*, dan pencapaian tujuan.

Dalam perkembangannya, masih dalam tulisan Bergen (2002, hal. 50), bahwa peran pretend play dalam perkembangan

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

kognitif akan memengaruhi kesiapan anak dalam mempelajari matematika, kemampuan dalam bahasa, kemampuan dalam fungsi kognitif dan kontrol impuls-impuls, serta kemampuan dalam memecahkan masalah atau *problem solving skill*. Kemampuan berimajinasi erat kaitannya dengan berkomunikasi. Anak-anak yang terlatih imajinasinya, pasti lebih cerdas dan berani mengungkapkan segala sesuatu yang ia tangkap atau dilihat. Imajinasi memungkinkan dirinya merespons setiap sesuatu yang terjadi, otaknya aktif dan memiliki pandangan yang luas. Didalam kelas, anak-anak yang imajinasinya kuat dan terlatih, pasti lebih cerdas dibanding yang lainnya. Komunikasinya lihai dan kritis. Dari kemampuan berkomunikasi itulah proses sosialisasi berlangsung. Ide-idenya mulai disosialisasikan kepada teman-temannya, bahkan tak jarang kepada orang tuanya sendiri. Ide-ide itu sendiri dibangun lewat sekian cerita yang didengar atau fakta-fakta yang didapatnya sendiri (Ajeng Yusriana, 2012, hal. 76). Dengan demikian, imajinasi yang terasah dengan baik memungkinkan anak-anak memiliki kecakapan komunikasi serta sosialisasi yang kuat. Seorang guru harus mampu merangsang imajinasi anak didiknya agar dua kemampuan itu bisa mereka capai.

Carruthers (2002, hal. 45) menyatakan bahwa pretend play pada anak memiliki dasar perkembangan kognitif sama dengan berpikir kreatif dan structural equation model, bahwa stimulasi kognitif dapat diprekdisikan melalui alat-alat maupun interaksi ibu dan anak, yang akhirnya akan memengaruhi pada perkembangan intelektual. Schwebel, dkk. (1999, hal. 14), dalam penelitiannya menyatakan bahwa pretend play akan memengaruhi perkembangan imajinasi anak.

Perkembangan kognitif juga terkait dengan kemampuan anak dalam bahasa. Menurut Curran (1999, hal. 17) melalui analisis dengan structural equation model didapatkan bahwa selain jenis kelamin maka lingkungan akan memengaruhi dalam perolehan bahasa anak sebesar kurang lebih 54-78%. Bahasa merupakan alat komunikasi sebagai wujud dari kontak sosial dalam menyatakan gagasan atau ide-ide dan perasaan-perasaan oleh setiap individu sehingga dalam mengembangkan bahasa

yang bersifat ekspresif, seorang anak memerlukan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia taman kanak-kanak dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pribadi anak tersebut. Melalui bercerita, dapat membantu mereka dalam mengembangkan dan melatih kemampuan bahasa yang anak-anak miliki dan dengan melalui cerita anak lebih dituntut aktif dalam mengembangkan bahasanya khususnya bahasa ekspresif dibantu oleh arahan dan bimbingan guru. Demikian juga analisis yang dilakukan oleh Garrett, dkk. (1994, hal. 20), bahwa lingkungan rumah memiliki pengaruh pada status perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan akademik dengan mediator kompetensi seorang ibu.

Curran (1999, hal. 31) melakukan studi observasional pretend play anak-anak. Hasilnya menyatakan bahwa pretend play akan membuat anak mengembangkan kemampuan bernarasi, baik ketika mengawali bermain sampai mengakhiri permainan. Memacu kemampuan verbal anak. Cerita yang bagus tidak sekedar menghibur tetapi juga mendidik, sekaligus merangsang perkembangan komponen kecerdasan linguistik yang paling penting yakni kemampuan menggunakan bahasa untuk mencapai sasaran praktis. Selama menyimak cerita, anak belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diajarkan dengan benar, bagaimana kata-kata disusun secara logis dan mudah dipahami, bagaimana konteks berfungsi dalam makna. Memacu kecerdasan linguistik merupakan kegiatan yang sangat penting. Pernyataan ini didukung oleh pendapat sejumlah ahli, bahwa diantara komponen kecerdasan yang lain, kecerdasan linguistiklah yang mungkin merupakan kecerdasan yang paling universal. Cerita mendorong anak bukan saja senang menyimak cerita, tetapi juga senang bercerita atau berbicara. Anak belajar tentang tata cara berdialog dan bernarasi dan terangsang untuk menirukannya. Kemampuan pragmatik terstimulasi karena dalam cerita ada negosiasi, pola tindak-tutur yang baik seperti menyuruh, melarang, berjanji, mematuhi larangan dan memuji.

Memacu kemampuan bercerita anak merupakan sesuatu yang penting, karena beberapa alasan, yaitu: Pertama, anak memiliki kosa kata cenderung berhasil dalam meraih prestasi

akademik. Kedua, anak yang pandai berbicara memperoleh perhatian dari orang lain. Hal ini penting karena pada hakikatnya anak senang menjadi pusat perhatian dari orang lain. Ketiga, anak yang pandai berbicara mampu membina hubungan dengan orang lain dan dapat memerankan kepemimpinannya dari pada anak yang tidak dapat berbicara. Berbicara baik mengisyaratkan latar belakang yang baik pula. Keempat, anak yang pandai berbicara akan memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang positif, terutama setelah mendengar komentar orang tentang dirinya.

6. Pretend Play dan Perkembangan Emosi

Hubungan pretend play dengan emosi tampak dalam penelitiannya Lillard, dkk. (2004, hal. 87), yang menyatakan bahwa ketika selama bermain anak berinteraksi dengan orang tua, maka akan terjadi perkembangan dalam memahami emosi melalui sinyal verbal dan nonverbal, dari interaksi itu anak memahami emosi. Ketika anak melakukan pretend play, seorang anak akan belajar mengekspresikan, mengontrol, dan mencontoh emosi yang tampak, serta memahami perkembangan emosi yang lainnya. Dalam tindak lanjutnya akan membantu anak mempelajari emosinya maupun emosi yang lain, sehingga akhirnya akan dapat mengarah pada perkembangan emosi yang sehat. Secara lebih terperinci, prinsip-prinsip yang membangun hubungan antara perkembangan emosi dan pretend play menurut Lillard sebagai berikut.

a. Pengekspresian emosi

Anak akan mampu mengekspresikan emosinya melalui pretend play, yaitu melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan kata-kata yang diucapkan sesuai dengan peran yang dilakukan dalam bermain.

b. Pengontrolan emosi

Anak mampu melakukan proses mengenali perasaannya, memelihara perasaannya, dan mengatur respons emosi yang dikeluarkan, baik perasaan yang positif maupun perasaan yang negatif.

c. Peniruan emosi

Orang tua, guru, atau orang dewasa lainnya yang ada dilingkungan anak akan memengaruhi perkembangan emosinya. Cara merespons orangtua, guru, atau orang dewasa lainnya terhadap lingkungannya akan membuat anak melakukan hal yang sama ketika pretend play. Lingkungan akan memberikan pengaruh bagi anak dalam mengekspresikan perasaannya.

Hal tersebut sebelumnya juga dikemukakan oleh Singer (dalam Fein 1989, hal. 87), bahwa pretend play adalah simbol dari makna yang bersifat emosional.

7. Hubungan Pretend Play dengan Karakter Anak

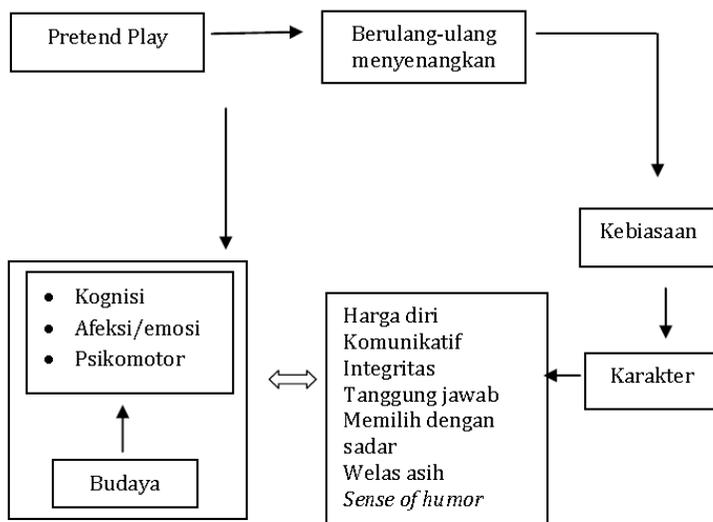
Karakter anak berdasarkan hasil wawancara beberapa orang dewasa, yaitu orang tua dan pengasuh, didapatkan bahwa anak yang baik ialah anak yang penurut, cerdas, ramah, dan mengetahui sopan santun. Vannoy (2000) menggambarkan bagaimana memberikan anugerah yang baik bagi kehidupan anak-anak. Anugerah ini antara lain yang menjadi gambaran untuk membentuk karakter anak, yaitu:

- a. Membentuk anak merasa sepenuhnya, dimana anak memiliki perasaan yang mampu dikemukakan secara bebas namun bertanggung jawab. Anak mampu mengungkapkan perasaan dengan nyaman, tanpa ada batasan. Misalnya tidak boleh menangis, padahal ia benar-benar jengkel dan ingin menangis.
- b. Anak dengan harga diri. Artinya, anak merasa nyaman dengan dirinya dan mampu mengakui dan memelihara diri secara teratur.
- c. Anak yang memiliki rasa welas asih. Kemampuan dalam memahami perasaan orang lain.
- d. Anak memiliki keseimbangan antara sesuatu yang bersifat serius dengan satu hal yang bersifat santai menyenangkan.
- e. Bebas untuk mengungkapkan humor sehingga anak mampu memiliki rasa bahagia dalam dirinya.
- f. Anugerah komunikasi dimana anak akan mampu mengemukakan imajinasinya dengan lancar.
- g. Anak mampu memandang kekuatan dalam dirinya sehingga mampu menemukan alternatif dalam pemecahan masalah.

MEMBANGUN SOFTSKILL ANAK USIA DINI...

- h. Anugerah integritas dan tanggung jawab, sehingga anak mampu mengatur dirinya sendiri dan mampu mempertanggungjawabkannya pada orang lain.
- i. Anak mampu memilih secara sadar, sehingga anak akan mampu mengatur dirinya sendiri.

Bagaimana bermain pretend play mampu mengembangkan karakter anak? Dinamikanya dapat dilihat dalam bagan pada gambar 1.1. Berdasarkan gambar tersebut, maka dapat diterangkan disini bahwa ketika anak melakukan bermain pretend play yang dilakukan berulang-ulang karna sifat main yang menyenangkan, secara tidak langsung akan menjadi stimulasi bagi perkembangan anak. Pretend play mengembangkan kemampuan kognitif, afeksi, dan psikomotor yang dipengaruhi oleh budaya setempat di mana anak bermain. Dengan demikian, akan sejalan dengan pembentukan karakter karena unsur-unsur karakter anak sejalan dengan perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotor.



Gambar 1.1 Hubungan antara Pretend Play dan Pembentukan Karakter.

Pembagian yang dikemukakan Hendrick tersebut, menurut penulis bukanlah sebagai batasan yang langsung dapat diterapkan

C. Simpulan

Demikianlah, ketika seorang anak usia dini melakukan pretend play berarti anak melakukan upaya representasi simbol, meta kognisi, dan empati. Dasar perilaku ini dapat digunakan sebagai acuan pengembangan pribadi seorang anak. Proses penyimbolan dan mengadopsi emosi orang lain untuk dimaknai, akan menjadikan anak cepat tanggap dan cepat dalam membuat keputusan. Ketika hal tersebut terkait dengan perilaku yang menyenangkan, yaitu bermain, akan membuat anak semakin terasah dalam memahami orang lain melalui pretend play. Dimensi perkembangan yang tersentuh dalam pretend play yaitu kognitif, afeksi dan psikomotor. Bermain memungkinkan dilakukan secara terus-menerus dan berulang-ulang, sehingga akan menguatkan stimulasi dari bermain tersebut bagi diri anak. Hal itu berarti anak akan dirangsang perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotornya. Dengan demikian, menunjukkan bagaimana proses belajar mengembangkan karakter diri melalui pretend play bagi anak usia dini.

Daftar Pustaka

Bergen, D. (2002). The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Early childhood Research & Practice*, v4i1pNa, ERIC Clearinghouse on Elementary & Early Childhood Education.

Bertens, K. (2005). *Panorama Filsafat Modern*. Jakarta: Penerbit Teraju (PT Mizan Publika).

Bogdan, R.J. (2005). Pretending as Imaginative Rehearsal for Cultural Conformity. *Jurnal of Cognition and Culture* 5.1-2, p.191-213. Koninklijke Brill NV, Leiden.

Carlson, S, M., Taylor, M. & Levin, G.R. (1998). *The Influence of Culture on Pretend Play*: Wane State University Press.

Curran, J. M. (1999). Constraints of Pretend Play: Explicit and implicit Rules. *Journal of Research in Childhood Education*. 14., Academic Research Library, p.47-55.

Cohen, David. (1993). *The Development of Play*. Second Edition. New York: Routledge.

Fein, G.G. (1989). *Mind, Meaning, and Affect*: Proposals for a Theory of Pretense.

Goncu, A. (1989). Model and Features of Pretense. Developmental Review.

Hendrik, J. (1991). *Total Learning: Developmental Curriculum for The Young Child*. Third Edition. New York: Macmillan Publishing Company.

Lillard, .A.S. & Witherington, D. C. (2004). Mother Behavior Modifications During Pretense and Their Possible Signal Value for Toddlers. *Developmental Psychology*, 40,1,95-113. The American Psychological Associate.

Monks, F.J., Knoers, A. M. P., dan Haditono, S. R. (2004). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Peterson, C. (1989). *Looking Forward Through the Life-Span Developmental Psychology*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Rubin, K. H., Fein, G. G. & Vandenberg, B. (1983). Play. In Paul H. Musen (ed), *Handbook of Child Psychology*. New York, John Wiley & Sons. Inc.

Russ, S.W., Robins, A.L. & Christiano, B.A. (1999). Pretend play longitudinal prediction of creativity and affect in fantasy in children. *Creativity Research Journal*. Lawrence Earlbaum Associates.

Scarlett, W. G., Naudeau., Pasternak, D. S.& Ponte I. (2005). *Children's Play*. London: Sage Publication.

Scwebel, D. C. (1999). Preschooler's Pretend Play and Theory of Mind: the Role of Jointly Constructed Pretence. *British Journal Developmental Psychology*. British Psychological Society.

Suminar, D. R. (1997). Pengaruh Permainan Pura-pura terhadap Perkembangan Bahasa dan Kematangan Sosial Anak-anak Prasekolah. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Vannoy, S. W. (2000). *10 Anugrah Terindah untuk Ananda*. Cara Membesarkan Anak dengan Hati. Bandung: Kaifa.