E-ISSN: 3047-941X
Halaman 59-66
Volume 1 Nomor 2 Tahun 2024

Pretend Play: Pengaruh Permainan Pura-Pura terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah

Yustiani Perbina Br Sitepu[1], Rani Hasanah Br Solin[2], Zakiya Albana[3], Verga Rimarsha Sabri[4]

[1234]Departemen Psikologi, Universitas Negeri Padang
e-mail: yustisitepu@gmail.com

Abstrak

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan fase penting dalam membentuk berbagai aspek kecerdasan dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan pura-pura (*pretend play*) dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak prasekolah di TK Kartika 1-57. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan metode one group pretest-posttest. Enam anak prasekolah dipilih secara acak dan diberikan tiga jenis permainan pura-pura: masak-masakan, penjual-pembeli, dan dokter-dokteran, selama tiga hari berturut-turut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan dari permainan pura-pura terhadap perkembangan bahasa anak. Nilai mean pretest dan posttest masing-masing sebesar 78.00 dan 78.50, menunjukkan peningkatan yang sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik. Durasi treatment yang singkat dianggap sebagai faktor utama tidak adanya perubahan signifikan. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk dilakukan dengan periode waktu yang lebih lama untuk mengamati perubahan yang lebih berarti dalam perkembangan bahasa anak.

Kata kunci: Perkembangan Bahasa, Anak Prasekolah, Bermain Pura-pura

Abstract

Language development in early childhood is an important phase in shaping various aspects of intelligence and skills. This study aims to evaluate the effectiveness of pretend play in improving the language development of preschool children at Kartika 1-57 Kindergarten. The research design used was pre-experimental with one group pretest-posttest method. Six preschoolers were randomly selected and given three types of pretend play: cooking, seller-buyer, and doctor-medicine, for three consecutive days. The results showed that there was no significant effect of pretend play on children's language development. The mean pretest and posttest scores were 78.00 and 78.50 respectively, showing a very small and statistically insignificant increase. The short duration of treatment was considered to be the main factor in

the absence of significant changes. Further research is recommended to be conducted with a longer period of time to observe more meaningful changes in children's language development.

Keywords: Language Development, Preschool Children, Pretend Play

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini merupakan fase kritis dalam pembentukan berbagai aspek kecerdasan dan keterampilan, termasuk perkembangan bahasa. Anak sekolah, dalam rentang usia 60-84 bulan hingga anak usia sekolah usia 7 sampai usia 10 tahun, memasuki periode di mana semakin aktif dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial serta kognitif (Siska, 2011). Salah satu metode bermain yang telah terbukti memengaruhi perkembangan adalah bermain pura-pura (*pretend play*). Bermain pura-pura bukan sekadar aktivitas menyenangkan bagi anak-anak, melainkan ini merupakan wadah dimana dapat mengekspresikan diri, mengasah kreativitas, dan memperdalam pemahaman tentang dunia di sekitar.

Bermain pura-pura melibatkan imajinasi anak untuk meniru berbagai peran dan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dan pengamatan telah menunjukkan bahwa permainan ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak pra sekolah. Hal ini dapat dijelaskan melalui berbagai aspek, mulai dari penggunaan bahasa verbal sebagai media transformasi simbolik, hingga interaksi sosial yang terjalin dalam proses bermain pura-pura (Nurvi, 2015).

Esensi dari bermain pura-pura dalam konteks perkembangan bahasa anak pra sekolah. Dalam pengembangan bahasa anak, bermain pura-pura memberikan ruang bagi untuk memperluas kosa kata, mengasah kemampuan berbicara, dan memahami struktur bahasa yang lebih kompleks. Seiring dengan itu, permainan ini juga mekan anak-anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menyelesaikan masalah, yang merupakan unsur penting dalam perkembangan bahasa. Bermain pura-pura cenderung lebih mengarah pada jenis permainan aktif, di mana tema permainan seringkali terkait erat dengan kehidupan nyata anakanak (Murdianti, 2019). Misalnya, bermain dokter-pasien, pasar-pasaran (penjual-pembeli), atau permainan peran lainnya. Dalam situasi ini, anak-anak secara aktif menggunakan pengalaman realitas sebagai bahan untuk menciptakan alur cerita dan interaksi dalam permainan.

Terdapat beberapa indikator penting yang muncul saat anak bermain purapura. Pertama, anak menggunakan pengalaman realitasnya untuk menciptakan alur cerita dalam permainan. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya sekadar meniru, tetapi juga memahami dan merespon terhadap situasi yang mainkan. Kedua, penggunaan bahasa verbal sebagai media transformasi simbolik penting dalam bermain pura-pura (Anggraini, 2019). Anak-anak belajar untuk menyampaikan ide dan perasaan melalui kata-kata, memperkaya kemampuan komunikasi. Ketiga, interaksi sosial menjadi bagian integral dari permainan 2 pura-pura. Dalam

interaksi ini, anak-anak belajar untuk berbagi peran, berkolaborasi, dan menyelesaikan konflik yang muncul.

Penelitian yang dilakukan Fehr dan Russ (2016) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara bermain pura-pura dengan pemikiran berbeda pada anak usia dini. Dimana pemikiran berbeda merupakan salah satu ciri dari kreativitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa bermain pura-pura berkaitan dengan beberapa jenis kreativitas di rentang usia dini. Kemudian, Aulina (2015) dalam penelitiannya menjelaskan pengaruh metode bermain pura-pura anak usia dini telah banyak membentuk karakteristik anak. pembentukan karakteristik anak ini diperoleh melalui cara belajar anak yang mampu lebih berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, dan meningkatkan kontrol atas dunianya sendiri. Penelitian lain juga dilakukan oleh Suminar dan Hastjarjo (2016), menunjukkan bahwa bermain pura-pura atau bermain simbolis yang melibatkan imajinasi dalam masa sensitif (usia dini) berkontribusi tinggi terhadap aspek perkembangan sosial dan kognitif.

Melalui bermain pura-pura, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga mengasah kreativitas dan kemampuan berpikir. Dalam permainan ini, terlibat dalam proses membuat cerita, menetapkan peran, dan menemukan solusi untuk masalah yang muncul. Ini membantu untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan bermakna bagi.

Tetapi, meskipun bermain pura-pura memiliki potensi besar untuk memengaruhi perkembangan bahasa anak pra sekolah, masih ada beberapa tantangan yang dihadapi. Sebagaimana diobservasi dalam penelitian yang dilakukan di TK Bahrul Ulun Nafis, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam menunjukkan kreativitas dalam bermain, memahami cara berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah sehari-hari dengan cara yang inovatif. Setiap anak memiliki keunikan dan perkembangan yang berbeda. Tantangan yang dihadapi oleh beberapa anak dalam mengembangkan kreativitas melalui bermain pura-pura dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan di sekitar, dukungan yang terima dari orang tua dan guru, serta gaya belajar sendiri.

Dari pemasalahan diatas maka pada penelitian ini akan dilakukan "*Pretend Play*: Pengaruh Permainan Pura-Pura terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah."

METODE

Desain penelitian

Penelitian ini menerapkan metode pre-eksperimental dengan desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, metode ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok pembanding, dimana penelitian ini memberikan dua tahapan yaitu tahap awal (pretest) sebelum diberi treatment dan tahap akhir (posttest) setelah diberikan treatment. Berikut tabel rancangan desain penelitian.

Tabel 1. Desain penelitian *pretest-posttest control group design*

Pretest	Treatment	Posttest
T1	X1. X2. X3	T2

T1 = Tes awal (pretest) yang dilakukan sebelum diberikan treatment
X1 = Treatment yang diberikan pada sesi pertama
X2 = Treatment yang diberikan pada sesi kedua
X3 = Treatment yang diberikan pada sesi ketiga
T2 = Tes akhir (posttest) yang dilakukan setelah diberikan treatment

Partisipan penelitian

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah Siswa Siswi Taman Kanak-Kanak Kartika 1-57 Belakang Balok Bukittinggi dengan sampel penelitian sebanyak 6 orang. Dalam pelaksanaan treatment partisipan dibagi menjadi 3 kelompok dan diminta untuk memainkan permainan yang diberikan oleh peneliti dengan pengawasan dari peneliti setiap sesi nya.

Metode pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan Skala Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (5-6 tahun), yang dibuat oleh peneliti terdahulu yakni Nor Hanifah, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Tahun 2018. Instrumen pengumpulan data untuk variabel perkembangan bahasa anak prasekolah adalah angket yang berisi tentang data-data yang faktual. Pernyataan pada aitem-aitem perkembangan bahasa anak prasekolah disusun berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jamaris (2006 :30), yang terdiri dari empat aspek yaitu kosakata, sintaksis, semantik dan fonem. Subjek disediakan empat alternatif jawaban yang disusun dengan model skala likert, ada empat kategori respon yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Netral (N), Kurang Baik (KB), Sangat Kurang Baik (SKB). Pemberian skor terbagi menjadi dua yaitu skor untuk aitem favorable dan unfavorable. Untuk aitem favorable skor tertinggi dimulai dari jawaban Sangat Baik (SB)= 5, Baik (B)= 4, Netral (N)= 3, Kurang Baik (KB)= 2, dan Sangat Kurang Baik (SKB)= 1. Sedangkan untuk aitem unfavourable skor tertinggi dimulai dari jawaban Sangat Kurang Baik (SKB)= 5, Kurang Baik (KB)= 4, Netral (N)= 3 dan Baik (B)= 2, dan Sangat Baik (SB)= 1

Prosedur pelatihan

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Modul dan materi bagi peneliti ketika melakukan penelitian *pretend play*
2. Berbagai alat mainan yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk melakukan treatment kepada partisipan
3. *Informed consent* untuk partisipan
4. Lembar *skala likert* untuk mengukur perkembangan bahasa partisipan setelah diberikan treatment

Teknik analisis data

Teknik triangulasi sumber data digunakan yang melibatkan pengecekan informasi atau data dari berbagai sumber untuk memastikan kebenaran data dalam penelitian. Beberapa teknik ini yaitu seperti membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara, membandingkan situasi, kondisi, dan perspektif orang selama penelitian dengan informasi dari narasumber, dan membandingkan informasi yang disampaikan oleh narasumber di depan umum dengan observasi langsung peneliti. Analisis data dilakukan sesuai dengan pendekatan yang disarankan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015), yang terdiri dari tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dipaparkan dan diinterpretasikan secara menyeluruh untuk memungkinkan peneliti menarik kesimpulan yang akurat dari penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1. Hasil Uji *Paired samples T Test*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	78.00	6	4.472	1.826
	Post	78.50	6	3.564	1.455

Diketahui dari tabel diatas, nilai mean pretest pada 78.00 lebih rendah daripada mean posttest 78.50 Artinya terdapat peningkatan nilai mean dari pretest pada posttest sebesar 0,5 angka.

Tabel 2. Hasil Korelasi Uji *Paired Samples T Test*

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	6	-.226	.667

Diketahui dari tabel diatas, nilai signifikansi pair samples correlations sebesar 0, 667 lebih besar dari 0,05 artinya tidak terdapat hubungan antara kedua data prestest dan posttest.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Samples T Test*

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-.500	6.317	2.579	-7.129	6.129	-.194	5	.854

Diketahui dasar pengambilan keputusan dimana nilai signifikansi < 0,05, berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi sebesar 0,854 < 0,05 yang artinya tidak terdapat pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan bahasa anak di TK Kartika 1-57 Belakang Balok, Bukittinggi.

PEMBAHASAN

Perkembangan merupakan salah satu tahapan dalam perkembangan anak. Perkembangan bahasa adalah adalah proses dimana dapat digunakannya kebolehan berbahasa, baik itu kosa kata sederhana hingga kebolehan menggunakan dan menyambung kata, kalimat dan bahasa (Umar, 2019). Menurut Vigotsky (dalam Jamaris, 2006) perkembangan bahasa berhubungan dengan perkembangan kognitif, sejalan dengan itu Piaget (1954) mengatakan bahwa para ahli dalam bidang kognitif menyatakan, kemampuan berbahasa pada anak dipengaruhi oleh kematangan kognitif mereka. Saat anak lahir hingga usia 2 tahun disitulah terjadinya tahap awal perkembangan kognitif. Menurut yayang (2010) terdapat lima aspek pemerolehan bahasa didasarkan dari komponen-komponennya, diantaranya: 1) perkembangan *pragmatik* 2) perkembangan *semantik* 3) perkembangan *sintakis* 4) perkembangan *morfologi* 5) perkembangan *fonologi.*

Menurut penelitian Ni Ketut dkk (2021) permainan pura-pura atau *pretend play* adalah salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak yang dalam permainannya anak-anak bermain sesuai perannya. Permainan pura-pura ini dapat melatih dan mengajarkan kemampuan akan bekerja dalam kelompok, berinteraksi, berkomunikasi dan mempelajari ikatan dan hubungan antar manusia dengan cara meniru dan merembukkannya.

Salah satu cara peneliti untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak prasekolah di TK Kartika 1-57 adalah dengan mengadakan permainan pura-pura diantaranya dengan bermain masak-masakan, penjual-pembeli, dokter-dokteran dan permainan guru murid.

Permainan pura-pura atau *pretend play* diberikan ke 6 orang anak yang dipilih secara acak oleh guru di TK tersebut dan diberikan *treatment.* Permainan ini dilakukan selama 3 hari, dimana dihari pertama diberikannya permainan masak-masakan dan permainan penjual-pembeli. Dihari kedua diberikan permainan masak-masakan, penjual-pembeli dan dokter-dokteran. Dihari ketika diberikan treatment berupa permainan masak-masakan, penjual-pembeli, dokter-dokteran dan permainan guru dan murid.

Dalam penelitian Wijaya (2007), dengan judul ”Efektivitas permainan pura – pura dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak pra sekolah” terdapat pengaruh positif dari permainan pura-pura terhadap perkembangan bahasa anak pra sekolah. Anak yang di treatment permainan pura-pura mempunyai kemampuan berbahasa yang lebih bagus dari pada dengan anak yang hanya bermain sendirian dan permainan pasif. Dalam penelitian

Arini dkk (2021) dengan judul ”Implementasi metode bermain peran terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak di TK Dharma Kumara di Desa Munduktemu Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan” dijelaskan dalam penelitiannya permainan pura-pura bisa mengembangkan kemampuan berbahasa anak TK Dharma Kumara.

Setelah dilakukannya treatment, tim peneliti menemukan tidak terdapat pengaruh antara perkembangan bahasa dan permainan pura-pura yang diberikan. Dimana hal ini menunjukkan bahwa treatment yang diberikan tidak efektif. Kegagalan dalam penelitian ini mungkin disebabkan oleh singkatnya waktu treatment yang dilakukan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan pura-pura (*pretend play*) dalam meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak-anak prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan antara permainan pura-pura terhadap perkembangan bahasa anak-anak yang dijadikan subjek penelitian. Nilai mean pretest dan posttest masing-masing sebesar 78.00 dan 78.50, menunjukkan peningkatan yang sangat kecil dan tidak signifikan secara statistik.

Tidak adanya pengaruh yang signifikan ini mungkin disebabkan oleh durasi treatment yang terlalu singkat. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan periode waktu yang lebih lama untuk melihat apakah ada perubahan yang lebih berarti dalam kemampuan berbahasa anak-anak. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa meskipun *pretend play* memiliki potensi dalam perkembangan bahasa anak, durasi dan intensitas treatment perlu diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang lebih valid dan signifikan

DAFTAR PUSTAKA

Amri, N. A., & Intisari, I. (2019). Pretend play sebagai dasar pengembangan karakter anak usia dini. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran,* 3(1), 36. DOI: https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i1.6864

Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104-114. DOI:10.15642/jeced.v1i2.466

Arini, N. K. S., Murniti, N. W., & Hartawan, I. M. (2022). Implementasi metode bermain peran terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak di tk dharma kumara di desa munduktemu kecamatan pupuan kabupaten tabanan. Nawasena: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2).

Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69. DOI: https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73

Fehr, K. K., & Russ, S. W. (2016). Pretend play and creativity in preschool-age children: Associations and brief intervention. Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts, 10(3), 296-308. DOI: https://doi.org/10.1037/aca0000054

Murdianti, D., & Kaloeti, D. V. S. (2019). Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Empati,* 8(1), 221-227. DOI: https://doi.org/10.14710/empati.2019.23597

Prihtiyaningsih, N (2015). Efektivitas Metode Pretend Play terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik Kelas II SDLB di SLB Ma'arif Muntilan. *Skripsi*. PLB FIP UNY

Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31-37. ISSN 1412-565X

Suminar, D. R., & Hastjarjo, T. D. (2016). A theoritical model of theory of mind and pretend play. *International Journal of Applied Psychology*, 6(4), 85-93. DOI: 10.5923/j.ijap.20160604.02

Wijayanti, F., & Oktarina, N. D. (2023). Efektifitas Pretend Play Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak dengan Retardasi Mental. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 12(2), 149-156.

William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80.