

Permainan Pretend Play

by Siti Labiba

Submission date: 20-Feb-2023 05:35PM (UTC+0700)

Submission ID: 2018756620

File name: siti_labiba_kusna_artikel_jogja.docx (37.85K)

Word count: 2540

Character count: 16616

Permainan *Pretend Play* menggunakan Media *Gadget* dalam Mengembangkan Aspek Kognitif dan Budaya Anak Usia Dini

S.L. Kusna

Institut Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro, Bojonegoro, Indonesia

Abstrak

Gadget telah berkembang pesat di masa globalisasi dan terus mengalami pembaharuan untuk menarik pemakainya. Perkembangan *gadget* tentunya berdampak terhadap perkembangan anak yang dari sebelum lahir telah dikenalkan dengan *gadget*, tentunya berbeda dengan masa orangtua kita yang belum mengenal atau mengenal *gadget* secara terbatas. *Gadget* bukan untuk dihindari tetapi dioptimalkan penggunaannya untuk kepentingan anak menuju kearah yang positif dan mengurangi dampak negatif yang akan berdampak pada anak, karena hidup tidak terlepas dari *gadget*. Lembaga PAUD dapat menggunakan permainan *pretend play* dengan menggunakan *gadget* didasarkan pada hasil penelitian yang telah ada, *pretend play* memberikan dampak positif dalam perkembangan aspek kognitif anak dan budaya anak.

Keywords: *pretend play*, *gadget*, kognitif, budaya, anak usia dini

1 PENDAHULUAN

6

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak, melalui bermain anak mengeksplor lingkungannya untuk mencari sesuatu dilingkungannya, karena anak bermain dimanapun, dan dalam kondisi apapun (Depdikbud, 2015:166). Saat bermain anak dapat menggunakan media atau alat yang ada disekitarnya, permainan dapat ditunjang dengan peralatan berupa egrang, kelereng, kartu mainan, maupun *gadget*. Saat ini anak tidak terlepas dengan alat yang namanya *gadget* seperti *handphone*, *Ipad*, kamera digital, dan sebagainya. Meskipun anak tersebut belum memiliki *gadget*-nya sendiri, bisa jadi *gadget* tersebut milik temannya, orangtua, kakak, tetangga, guru, dan orang lain yang ada disekitarnya, demikian halnya dengan pembelajaran yang ada di lembaga, *gadget* dapat digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak dan pengenalan budaya melalui permainan *pretend*

6

ay. Anak usia dini belajar dengan cara bermain. Anak usia dini menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Di usia 0-6 tahun anak sudah dapat masuk ke lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), selama pembelajaran di lembaga guru dapat menggunakan beragam metode yang menarik untuk menyampaikan materi seperti (Depdikbud, 2015:85) metode bercerita, bercakap-cakap, sosio drama atau bermain peran. Bermain peran atau *role play* berbeda dengan *pretend play*, *role play* lebih menekankan pada peran yang dilakukan anak, sedangkan *pretend play* lebih menekankan pada

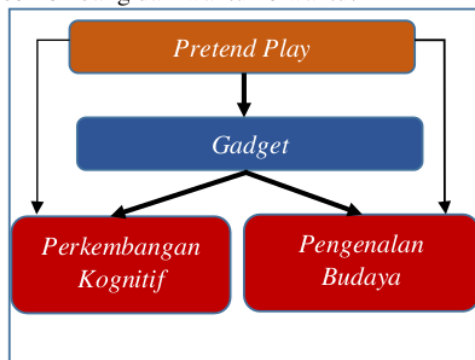
penyediaan alat-alat bermain untuk menunjang permainan anak. Didasarkan pada pendapat Russ, dkk., (dalam Indrijati, dkk., 2015:91), *pretend play* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif dan afeksi (perilaku) dengan segala aspek perkembangan anak yang saling terkait satu dengan lainnya. *Gadget* yang terus berkembang dan dekat dengan dunia anak hendaknya dioptimalkan penggunaannya untuk stimulasi perkembangan anak menuju ke arah yang positif. Di masa sekarang tidak terlepas dengan yang namanya *gadget*, lalu tugas pendidik sebagai fasilitator tidaklah menjauhkan *gadget* melainkan mengenalkan *gadget* untuk pembelajaran yang positif. Misalkan saja karena efek negatif *gadget* pada anak salah satunya dapat mengurangi ketajaman penglihatan mata anak seperti yang dijelaskan dalam hasil penelitian Handriani (2016) yang menyebutkan bahwa adanya pengaruh *gadget* terhadap ketajaman penglihatan anak, saran dari penulis agar orangtua mengawasi dan memberi pengertian kepada anak tentang posisi duduk, lama waktu bermain. Serta jarak pandang lebih dari 30 cm. Mengenalkan *gadget* atau penggunaan *gadget* dapat dilakukan melalui permainan *pretend play* menggunakan *gadget*. Landasan penggunaan menggunakan media *gadget* didasarkan pada pemikiran Dale (dalam Asyar, 2012:49-50) yang menyebutkan bahwa pembelajaran paling konkret dengan menunjukkan secara langsung, menggunakan *real object*. Melalui karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca pada umumnya, dan penyusun khususnya dalam memahami akan pentingnya *pretend play* menggunakan *gadget* dalam mengembangkan aspek kognitif dan budaya anak usia dini.

2 METODE

Penelitian kualitatif menurut Creswell (2014:4), merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang menurut individu atau kelompok orang eksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penyusunan karya tulis ini didasarkan pada data kualitatif dari tinjauan data dan pustaka yang relevan dengan topik yang dijadikan sebagai objek dalam pembahasan.

3 ANALISIS

Permainan *pretend play* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan budaya anak usia dini. *Pretend play* lebih menekankan pada penyediaan alat bermain yang dapat menunjang permainan pura-pura anak usia dini. Berbeda dengan *role play* yang lebih menekankan pada peran anak dalam memainkan permainan. Permainan anak dapat berupa permainan tradisional maupun permainan modern dengan ditunjang *gadget* yang saat ini terus berkembang dari waktu ke waktu.



4 PEMBAHASAN

5

a. Pretend play

Pretend play adalah bentuk permainan yang mengandung unsur berpura-pura (Suminar, 2009:82). Berbeda dengan permainan *role play*, karena *pretend play* selain memuat aturan, digunakan pula sejumlah peralatan tertentu yang menunjang permainan. Indrijati, dkk. (2014:94), menyebutkan bahwa *pretend play* dikaitkan dengan penyediaan barang-barang atau alat permainan yang harus disediakan. *Pretend play* merupakan seperangkat mainan yang membuat anak mentransformasi objek dan perilaku secara simbolis (Rubin, dkk., Vergen, 4erguno, dkk., dalam Indrijati, 2015:90).

Pretend play become augmented by a differentiation from real life conditions and

situations, person, and objects that are immediately present, in pretending children can discover discovering (Nielsen, 2012:176).

Melalui *pretend play* terdapat penambahan dengan diferensiasi dari kondisi dan situasi kehidupan nyata, orang, dan benda yang dihadirkan. Anak berpura-pura menemukan penemuan-nya. Jadi, *pretend play* merupakan permainan pura-pura yang lebih menekankan pada penyediaan alat bermain sehingga anak dapat mengekspresikan pengalamannya ke dalam permainan pura-pura. Selama bermain *pretend play* anak dapat menemukan penemuan-penemuan baru yang bermakna untuk mengembangkan aspek perkembangannya.

Pengelompokan *pretend play* menurut Hendrick (dalam Indrijati, dkk., 2015:86-87), yaitu 5

- 1) Permainan rumah, permainan dengan membentuk dua kardus besar seperti sebuah rumah
- 2) Permainan pasar, seperti halnya kondisi riil yang biasa ditemui anak di pasar, anak menawarkan sesuatu menggunakan benda tiruan berbentuk makanan, uang, sayur, dan lainnya serta menggunakan tas kosong untuk tempat belanjaan. Anak memerankan sebagai penjual dan pembeli
- 3) Berkemah, penggunaan peralatan berkemah seperti tenda atau kain penutup yang diatur seperti tenda, tempat minum, kayu bakar, kantong tidur, senter, dan sebagainya.
- 4) Permainan rumah sakit, menggunakan alat berupa 5etoskop, obat-obatan imitasi, pakaian dokter, tas dokter, dan peralatan lainnya.
- 5) Permainan kantor, peralatan yang digunakan misalnya kalkulator, map, amplop, perangko bekas, telepon, meja dan kursi kantor, komputer, dan peralatan terkait kegiatan di kantor.
- 6) Memandikan bayi, peralatannya antara lain handuk, sabun, bedak, popok, gendongan 2 bayi, dan lain-lain.
- 7) Permainan pesta ulang tahun, peralatannya yaitu kartu undangan, kado, roti ulang tahun, lilin.
- 8) Permainan melakukan perjalanan, alat yang digunakan seperti koper kecil, topi pilot, pakaian pilot dan awak pesawat lain, beragam camilan atau makanan, dan lain-lain.

Tahap perkembangan *pretend play* (McCune-Nicolich dalam Indrijati, dkk., 2015:88-89), yaitu:

Tahap 0, pola prasimbolis

Anak tidak melakukan *pretend play*, anak menganggap alat permainan sebagai stimulus yang serius, bukan sebagai alat permainan.

Tahap 1, pola simbolis untuk diri

Anak telah melakukan *pretend play* dan melihat keterkaitan langsung antara mainan dan dirinya. Munculnya kesadaran bahwa permainan hanya berpura-pura.

Tahap 2, permainan simbolis berpola tunggal

Anak mulai memainkan peran atau aktivitas orang lain atau objek lain.

Tahap 3, permainan simbolis kombinasi

Anak memainkan satu *pretend play* yang berhubungan dengan beberapa peran.

Tahap 4, permainan simbolis terencana

Anak menunjukkan pola perilaku verbal dan non verbal, berinteraksi dengan peran dan aktivitas bersama anak lain.

Hal yang perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan *pretend play*, yaitu (Indrijati, 2015:90):

- 1) Menemani anak dengan kelembutan.
- 2) Berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang sesuai.
- 3) Memahami keunikan anak.

b. Gadget

Menurut Sari dan Mitsalia (2016:1), *gadget* merupakan salah satu hasil dari pengembangan yang terjadi dimasa kini dan menasar semua kalangan termasuk anak usia dini. *Gadget* merupakan alat berteknologi yang saat ini berkembang pesat dan menasar semua kalangan yang memiliki fungsi khusus, contoh *gadget* antara lain *smartphone*, *I Phone*, *Blackberry*, dan sebagainya (Manumpil, dkk., 2015: 1). *Gadget* dilengkapi beragam fitur yang menarik dan memudahkan dalam penggunaannya, sehingga di jaman sekarang ini kita mudah memudahkan atau melihat beragam *gadget* mulai dari produksi yang lama maupun baru.

c. *Pretend play* dan perkembangan kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Depdikbud, 2015:74), Kognitif sebagai kemampuan yang mencakup pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental di dalam individu yang digunakan dalam interaksi antara kemampuan potensial dengan

lingkungan (Syaodih, 1996:13). Hunt dalam Depdikbud (2015:74), mendefinisikan kognitif sebagai teknik memproses informasi yang telah disediakan oleh indera. Kemampuan kognitif merupakan salah satu dimensi dari perkembangan anak yang memiliki peran besar dalam kecerdasan (Hastuti, dkk., 2010:28). Kognitif berasal dari kata *cognition* yang berarti pengertian. Pengertian dari area kognisi memuat perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser dalam Indrijati, dkk., 2016:44). Menurut Piaget, anak-anak secara aktif membangun kognitif mereka sendiri (Santrock, 2007:243)

Jadi, perkembangan kognitif adalah perkembangan dari individu dalam mengolah pikirnya dengan memanfaatkan inderanya untuk mengumpulkan informasi yang dijadikan sebagai bahan di dalam proses berfikirnya. Perkembangan kognitif anak terkait *pretend play* ialah, "*Many cognitive strategies are exhibited during pretense, such as joint planning, negotiation, problem solving and goal seeking*" (Bergen, 2002:3), banyak strategi kognitif ditunjukkan saat *pretend play* seperti membuat perencanaan bersama, negosiasi, pemecahan masalah dan pencapaian tujuan.

d. *Pretend play* dan perkembangan budaya

Budaya sebagai pola, perilaku, kepercayaan, dan semua hasil lainnya yang merupakan hasil dari kesepakatan kelompok yang diwariskan dari generasi ke generasi (Santrock, 2007:276). Budaya sebagai pemrograman kolektif dari pikiran yang membedakan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya (Hofstede dalam Hariyoga dan Supriyanto, 2011:7). Setiap kelompok memiliki ciri tertentu yang dapat membedakan kelompoknya dengan kelompok yang lain.

Hall (dalam Ida, 2014:7) menyebutkan bahwa budaya meliputi praktik-praktik budaya, representasi-representasi, bahasa, dan kebiasaan dari suatu masyarakat tertentu.

Jadi, perkembangan budaya ialah perkembangan dalam pola, perilaku, kepercayaan dan semua yang dihasilkan oleh kelompok yang telah membuat kesepakatan dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Menurut Richard Brislin (dalam Santrock, 2007:277), karakteristik budaya yaitu,

- 1) Budaya dibentuk dari konsep ideal, nilai, dan asumsi tentang kehidupan yang menuntun perilaku orang.

- 2) Budaya terdiri dari aspek-aspek lingkungan yang dibuat orang,
- 3) Budaya diteruskan dari generasi ke generasi,
- 4) Pengaruh budaya terlihat dalam bentuk benturan baik yang dilatar belakangi budaya berbeda,
- 5) Adanya kompromi, namun tetap mempertahankan budaya,
- 6) Ketika nilai budayanya dilanggar, maka muncul reaksi secara emosional,
- 7) Adanya penerimaan dan penolakan dari individu pada suatu waktu tertentu terhadap nilai budaya.

4
"The human cultural mind is one that must be able to adapt to innumerable skills, actions, behaviors, and objects, some of which will be entirely arbitrary. It must be capable of accessing information, skills, and strategies that have built up over generation... pretend play provide ground in which such a mind can find root (Nielsen, 2012:177)". Pikiran budaya manusia ialah salah satu yang harus diadaptasi untuk meningkatkan ketrampilan, tindakan, perilaku, dan objek yang tidak terhitung jumlahnya, yang dibangun dari generasi ke generasi. *Pretend play* memberikan landasan dimana pikiran budaya dapat ditemukan akarnya. Melalui *pretend play* anak akan mengenal budayanya.

Menurut Farver, dkk. (dalam Indrijati, 2015:92), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tema dalam memainkan mainan dalam *pretend play* dan strategi berkomunikasi berbeda antara budaya anak korea dan Anglo-America.

Menurut Carlson, dkk. (dalam Indrijati, 2015:92) hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya mempengaruhi bagaimana anak memberi arti terhadap alat mainannya atau merefleksikan budaya melalui cara bermain anak. Alat permainan yang digunakan dalam permainan disesuaikan dengan budaya anak. *"Pretend play and pretense develop in distinct phases of childhood as ontogenetically adaptive response to pressures specific to those phases, and may have evolved in different periods of human ancestry. These are pressures to assimilate cultural artifacts, norms, roles, amd behavioral scripts (Bogdan, 2005)".*

Cultural artifacts meliputi alat-alat baru yang khas dihasilkan dan digunakan oleh budaya tersebut.

Norm adalah serangkaian tata cara dari suatu budaya sebagai bentuk sosialisasi.

6
Roles, peran sosial yang berbeda antara budaya yang satu dengan budaya yang lain.

Behavioral script adalah aturan berperilaku yang berbeda dari satu budaya dengan yang lain. (Indrijati, 2015:92).

e. Anak usia dini

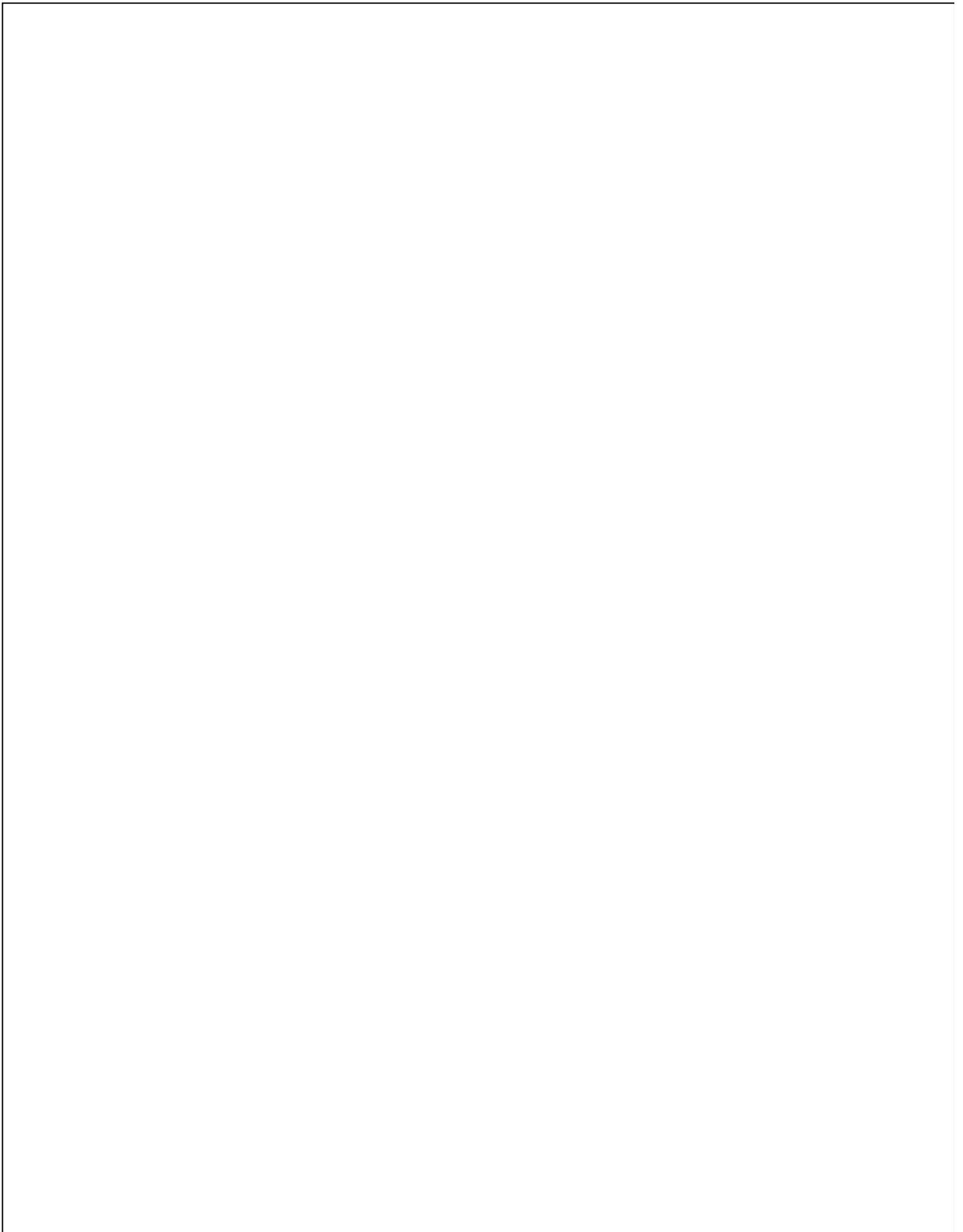
Anak usia dini ialah individu yang menjalani suatu proses perkembangan pesat dan menjadi fundamen bagi perkembangan anak selanjutnya (Sujiono, 2009: 6). Anak usia dini adalah sosok individu yang lucu dan menyenangkan, sehingga tidak jemu untuk dipandang dan diperhatikan, sejak usia dini anak memerlukan rangsangan dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Depdikbud, 2015: 44). Menurut Depdikbud (2015:3), anak usia dini berada pada rentang 0 sampai dengan 6 tahun. Sedangkan menurut NAEYC dalam Sujiono, (2009:6) usia anak usia dini dimulai dari usia 0-8 tahun. Jadi anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang mengalami proses tumbuh kembang yang pesat dan fundamental untuk pertumbuhan dan perkembangan saat ini serta selanjutnya.

5 KESIMPULAN

Didasarkan pada kajian-kajian yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan bahwa *pretend play* berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan budaya anak usia dini. Melalui *pretend play* kognisi anak dalam menggunakan alat permainan dapat memicu peningkatan perkembangan kognitif dan budaya anak. Perkembangan kognitif anak terkait *pretend play* ialah, *"Many cognitive strategies are exhibited during pretense, such as joint planning, negotiation, problem solving and goal seeking"* (Bergen, 2002:3). Anak secara aktif dapat membangun kognitifnya sendiri. Sedangkan pada budaya anak terkait *pretend play* *"Pretend play and pretense develop in distinct phases of childhood as ontogenetically adaptive response to pressures specific to those phases, and may have evolved in different periods of human ancestry. These are pressures to assimilate cultural artifacts, norms, roles, amd behavioral scripts (Bogdan, 2005)".* Manfaat *pretend play* yang begitu besar terhadap perkembangan kognitif dan budaya anak dapat ditunjang dengan menggunakan *gadget*, karena lingkungan anak tidak terlepas dengan perkembangan *gadget* yang begitu pesat. Ambil sisi positifnya *gadget* dan kurangilah dampak negatifnya.

REFERENSI

- Asyar, Rayandra. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bergen, Doris. (2002). *The role of Pretend Play in Children's Cognitive Development*. Early Childhood Research & Practice; V4 N1 Spr 2002.
- Bogdan, Radu J. (2005). *Pretending as Imaginative Rehearsal for Cultural Conformity*. Journal of Cognition and Culture, Volume 5, Issue 1, pages 191 – 213. Advance Online Publication.
DOI: 10.1163/1568537054068651
- Creswell, John W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdikbud. (2015). *Materi Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru TK Tahun 2015*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdikbud. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Handriani, Rika. (2016). *Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Islam Tunas Harapan Semarang Tahun 2016*. Dokumen Karya Ilmiah | Skripsi | Prodi Kesehatan Masyarakat - S1 | FKes | UDINUS | 2016. Advance Online Publication.
http://eprints.dinus.ac.id/20278/1/abstrak_18462.pdf.
- Hariyoga, Septian dan Edy Suprianto. 2011. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Perilaku Belajar, dan Budaya terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi dengan Kepercayaan Diri sebagai Variabel Pemoderasi*. SNA Aceh 2011. Advance Online Publication.
www.sna14aceh.com.
- Hastuti, Dwi. Alfisari dan Chandriyani. (2010). *Nilai Anak, Stimulasi Psikososial, dan Perkembangan Kognitif Anak Usia 2-5 Tahun pada Keluarga Rawan Pangan di Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah*. Jur. Ilm. Kel. & Kons., Januari 2010, p : 27-34 Vol. 3, No. 1 ISSN : 1907 – 6037. Online. DOI:
<http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2010.3.1.27>.
- Ida, Rachma. (2014). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana.
- Indrijati, Herdina dkk. (2015). *Psikologi Perkembang dan Pendidikan Anak Usia Dini; Sebuah Bunga Rampai*. Surabaya: Kencana.
- Manumpil, Beauty, Yudi Ismanto, dan Franly Onibala. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado*. ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015. Advance Online Publication.
file:///F:/7.%20PIAUD%20ku/Yogya/7646-15057-1-SM%20gadget%20penting.pdf.
- Nielsen, Mark. (2012). *Imitation, Pretend Play, and Childhood: Essential Elements in the Evolution of human culture?*. Journal of Comparative Psychology, © 2011 American Psychological Association 2012, Vol. 126, No. 2, 170 –181 0735-7036/11/\$12.00 DOI: 10.1037/a0025168.
- Santrock, John W. *Perkembangan Anak*. Edisi Kesebelas Jilid 2. Jakarta Timur: Erlangga.
- Sari, Tria Puspita dan Amy Asma Mitsalia. (2016). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah di TKIT Al-Mukmin*. Advance Online Publication. PROFESI, Volume 13, Nomor 2, Maret 2016.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT Indeks.
- Suminar, Dwi Retno. (2009). *Membangun Karakter Anak melalui Pretend Play*. Jurnal Psikologi Indonesia Himpunan Psikologi Indonesia 2009, Vol VI, No. 1, 1-11, ISSN. 0853-3098.
- Syaodih, Ernawulan. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Advance Online Publication.
<https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents>.



Permainan Pretend Play

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	5%
2	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	4%
3	www.researchgate.net Internet Source	4%
4	Submitted to University of Westminster Student Paper	3%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	3%
6	adoc.pub Internet Source	2%
7	ayura29.blogspot.com Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On