

BIDANG ILMU SCIAL

**LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2008**



MILIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA

**EKSPLORASI MAINAN ANAK BERBASIS BUDAYA
SEBAGAI DASAR PENYUSUNAN STRATEGI
PEMBERIAN STIMULASI BAGI ANAK SEJAK DINI**

Peneliti

Dra. Dewi Retno Suminar, M.Si.

Nono Hery Yunanto, S.Psi., M.Si

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian kepada
Masyarakat Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Departemen Pendidikan Nasional

Nomor kontrak : 564/JO3.2/PG/2007

Tanggal : 28 Mei 2008

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA
2008**

BIDANG ILMU SOSIAL

**LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2008**

KKB
Kk-2
LP.191/10
Sum
e



**EKSPLORASI MAINAN ANAK BERBASIS BUDAYA
SEBAGAI DASAR PENYUSUNAN STRATEGI
PEMBERIAN STIMULASI BAGI ANAK SEJAK DINI**

Peneliti

Dra. Dewi Retno Suminar, M.Si.
Nono Hery Yunanto, S.Psi., M.Si

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian kepada
Masyarakat Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Departemen Pendidikan Nasional
Nomor kontrak : 564/JO3.2/PG/2007
Tanggal : 28 Mei 2008

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA SURABAYA
2008**

Laporan Penelitian 2008/ Dewi Retno Suminar

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR

1. Judul Penelitian : Eksplorasi Mainan Anak Berbasis Perkembangan Dan Budaya Sebagai Dasar Penyusunan Strategi Pemberian Stimulasi Bagi Anak Sejak Dini

2. Ketua peneliti

a. Nama Lengkap : Dra. Dewi Retno Suminar, M.Si.

b. Jenis Kelamin : perempuan

c. NIP : 131967669

d. Jabatan Fungsional : Lektor kepala

e. Jabatan Struktural : --

f. Bidang Keahlian : Psikologi perkembangan khususnya psikologi bermain

g. Fakultas : Psikologi

h. Perguruan Tinggi : Universitas Airlangga

i. Tim Peneliti

No	Nama	Bidang Keahlian	Fakultas	Perguruan Tinggi
1.	Dewi Retno Suminar	Psikologi bermain	Psikologi	Universitas Airlangga
2.	Nono Hery Yunanto	Psikologi pendidikan	Psikologi	Universitas Airlangga

3. Pendanaan dan jangka waktu penelitian

a. Jangka waktu penelitian yang di usulkan : 2 tahun

b. Biaya total yang diusulkan : Rp. 100.000.000,-

c. Biaya yang disetujui tahun pertama : Rp. 30.000.000,-

d. Biaya yang disetujui tahun pertama : Rp. 30.000.000,-

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi



Dr. Beger Handoyo
NIP. 131967668

Surabaya, Januari 2009

Ketua Peneliti


Dra. Dewi Retno Suminar, M.Si.
NIP.131967669

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian


Prof. Dr. Bambang Sektiari L., DEA., drh.
NIP. 131837004

Laporan Penelitian 2008/ Dewi Retno Suminar

ii

RINGKASAN

Penelitian pada tahun I mencoba untuk merumuskan alat mainan yang mampu menggerakkan kognisi, afeksi dan psikomotor anak berdasarkan budaya yang tergolongkan menjadi budaya Desa dan Kota, sehingga nantinya dapat digunakan sebagai stimulasi bagi perkembangan anak sejak dini. Pada penelitian di tahun II ini bertujuan melakukan eksperimen alat mainan yang telah dirumuskan pada tahun I.

Penelitian tahun II berusaha menjawab Apakah model-model mainan yang telah didapat pada tahun pertama di coba untuk diterapkan pada anak dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan optimal anak ? dan Bagaimana strategi pemberian stimulasi bagi anak melalui mainan yang telah diuji cobakan pada beberapa anak?

Subyek dalam penelitian ini adalah anak prasekolah yang akan mendapatkan stimulasi mainan berdasarkan tema-tema hasil penelitian tahun I. tema-tema mainan yaitu rumah-rumahan, jual beli, dokter-dokteran, perjalanan, perang-perangan dan polisi-polisian. Usia anak yang bermain sekitar 4-6 tahun yaitu tahun keemasan dalam masa kanak-kanak. Selama bermain diobservasi oleh tiga orang pengamat tentang perkembangan kognitif, emosi dan psikomotor. Aspek perkembangan kognitif yang diamati adalah organisasi, simbolisasi, fantasi dan perencanaan anak dalam bermain. Perkembangan emosi dilihat dari anak dalam mengekspresikan emosi, memahami emosi dan menukan emosi. Perkembangan psikomotor dilihat dalam motorik kasar, motorik halus dan koordinasi mata dan gerakan tangannya selama anak bermain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang memberikan titik analisisnya pada data hasil observasi, sehingga hasilnya dilihat dari total agreement dari tiga orang observer tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan psikomotorik mampu distimulasi dengan alat mainan *pretend play* pada semua tema mainan. walaupun unsurnya ada yang hanya motorik kasar saja, atau motorik halus saja. Perkembangan kognitif tergantung pada apakah tema yang digunakan dekat dengan dunia anak atau telah terbiasa. Namun dengan pemberian yang berulang kali akan dapat menambah perbendaharaan bahasa anak. Aspek perkembangan emosi lebih nampak ketika anak memainkan mainan yang memungkinkan anak mengekspresikan emosi orang lain, misalnya tema dokter-dokteran, perang-perangan dan jual beli.

Strategi pemberian stimulasi dapat dilakukan dengan melihat terlebih dahulu peran-peran aktor yang ada harus mendukung anak untuk menirukan. Kemudian pemberian perlu dilakukan secara berulang, karena pengulangan ini yang akan merangsang aspek kognisinya, khususnya perbendaharaan kata. Selanjutnya harus membuat semua aktor dalam tema harus beraktivitas agar dapat mengembangkan aspek psikomotornya.

Kata kunci : tema bermain, perkembangan kognitif, emosi dan psikomotor

SUMMARY

Research in the first year try to formulated play which have been develop cognitive, affection and psychomotor for child. Research in the first year was play correlated with culture, so that later serve the purpose of stimulation for development of early childhood in the second year research aim to assessment of play with themes of play which have been formulated in the first year I.

Research in the second year try to reply What play models which have been got first in the year can to be applied for optimal development of children ? and How strategy for stimulation of optimal development for children?

Subyek in this research is preschool children to get the stimulation with theme of play. Theme of play is rumah-rumahan, jual beli, dokter-dokteran, transportation; perang-perangan and polisi-polisian. Child age playing at about 4-6 year that is golden age in childhood. During playing at observation by three observer about cognitive development, affection and psychomotor Cognitive development aspect perceived by organisasi, simbolisasi, fantasy and child planning in playing at. Affective development seen from child in expressing emotion, comprehending emotion and imitation of emotion. Psychomotor development seen in gross motor, fine motor and co-ordinate the eye and its gesticulating during child play at. Method in this research is qualitative giving its analysis from result of observation, so that its result is seen from total agreement from three the observer.

Result of research indicate that the psychomotor able to stimulated by toy of pretend play at all theme of play, although its element there is only just gross motor, or just fine motor. Cognitive development depend on what theme of play close to child world or have accustomed. But with continuously will be able to add the exchequer of language. Aspect of affection development more look when child play the conducive toy of child express the others emotion, for example theme of dokter-dokteran, perang-perangan and jual beli

Strategy of stimulation can be conducted seenly beforehand existing actor role have to support the child to imitate. Later; Then gift require to be conducted by recurring, because this repetition to stimulate the cognitive development, specially word exchequer. Hereinafter have to make all actor in activity theme can develop the aspect psychomotor

Key words: theme of play , Cognitive development, affective development, psychomotor

PRAKATA

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, maka penelitian ini dapat terselesaikan. Penelitian ini bertujuan sebagai penyedia data dasar tentang perumusan stimulasi bagi anak usia dini melalui bermain. Seperti yang diketahui bahwa bermain adalah hal yang tidak dapat terpisahkan dari dunia anak.

Penelitian ini tidak mungkin terlaksana tanpa bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
2. Rektor Universitas Airlangga
3. Ketua lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Airlangga
4. Dekan Fakultas Psikologi Unair
5. Para subjek peneliti anak-anak teman ananda Dila yang telah membantu
6. Para ibu guru yang telah terlibat sebagai observer.

Demikian, apapun yang telah penulis sampaikan masih belum mendekati sempurna. Kritik dan saran demi kebaikan penelitian ini sangat penulis harapkan. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi yang lainnya

Surabaya, Januari 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
SUMMARY	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
a. Latar Belakang Masalah	1
b. Fokus penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
a. Perkembangan anak prasekolah	7
b. Pola-pola bermain masa anak pra sekolah	21
c. <i>Make believe play</i> atau <i>pretend play</i>	24
d. Proses-proses Yang Terjadi Dalam Pretend Play	39
e. Kerangka konseptual	42
BAB III TUJUAN & MANFAAT PENELITIAN	
a. Tujuan Penelitian	44
b. Manfaat Penelitian	45
BAB IV METODE PENELITIAN	
a. Tipe penelitian	46
b. Subyek penelitian	46
c. Tehnik pengumpulan data	47
d. Analisis Data	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
a. Hasil penelitian dan pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
a. Kesimpulan	69
b. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>Developmental Progression Of Play Behaviors</i>	19
Tabel 2. Indikator dan Ukuran Dalam Observasi Terstruktur	
Dalam Bermain	47
Tabel 3. Gambaran Subyek Penelitian Dan Tema Bermain.....	52
Tabel 4. Hasil Observasi Bermain Rumah-rumahan.....	53
Tabel 5. Hasil Observasi Bermain Jual Beli	55
Tabel 6. Hasil Observasi Bermain Dokter-dokteran	57
Tabel 7. Hasil Observasi Bermain Perjalanan.....	59
Tabel 8. Hasil Observasi Bermain Perang-perangan	63
Tabel 9. Hasil Observasi Bermain Polisi-polisian	63
Tabel 10. Evaluasi Mainan Berdasarkan Tema	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema teoritis dari <i>pretend play</i>	34
Gambar 2. Faktor penyusun budaya dalam pengaruhnya terhadap <i>Pretend play</i>	36
Gambar 3. Kerangka konseptual.....	43

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain adalah pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Hampir seluruh waktu anak dihabiskan dengan bermain, sehingga tak dapat disangkal lagi bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan anak. Dalam proses bermain akan diperoleh kesenangan tanpa harus melihat bagaimana hasil akhirnya. Namun akan menjadi suatu hal yang tiada artinya ketika anak mendapatkan kesenangan tanpa menghasilkan hal yang berarti.

Masa anak sendiri sering disebut sebagai *golden age* yaitu fase emas yang datang hanya sekali dan apabila masa itu terlewatkan secara sia-sia maka akan hilanglah kesempatan anak untuk berkembang secara optimal. Sering kali disebutkan anak yang kehilangan masa kecil atau masa kecilnya tidak bahagia atau sia-sia, akan merasa kehilangan dan merindukan masa kanak tersebut ketika telah dewasa. Dalam rentang kehidupan, sesuai dengan perspektif *life span* disebutkan bahwa masa anak adalah masa yang terletak sebelah kiri atau awal kehidupan yang menjadi dasar bagi perkembangan berikutnya yaitu masa remaja, dewasa dan usia lanjut. Dengan demikian tidak salah pula apabila masa anak juga disebut sebagai masa kritis pengembangan yaitu peletak dasar atau fondasi yang menentukan bagi perkembangan selanjutnya..

Dalam aktivitas bermain, terdapat data berdasarkan nilai PQ (Play and Physical Quotient) bahwa anak-anak Indonesia dibandingkan beberapa negara di Asia Tenggara menempati posisi terendah (Jawa Pos, 14 Juli 2006). Penelitian

tersebut dilakukan pada Januari tahun 2006 di empat negara Thailand, Vietnam, Jepang dan Indonesia terhadap 4000 anak perempuan dan laki-laki berusia 6-12 tahun. Alasan dari beberapa orang tua menganggap bahwa bermain bukan merupakan hal yang penting bagi anak-anak. Benarkah demikian?

Dr. Spock (dalam Cohen,1993) menyatakan bahwa dalam bermain dengan anak maka hal tersebut berarti mengajak anak untuk tumbuh dan menjadi lebih matang karenanya. Dalam bermain yang ditemani oleh orang tua, maka seorang anak akan merasa nyaman dan tidak takut lagi, khususnya ketika seorang anak yang masih ada pada fase yang membutuhkan kelekatan dari ayah dan ibunya. Ketidak hadirannya ayah dan ibu akan mempengaruhi bagaimana anak berada dalam situasi bermain anak, karena anak mengalami ketiadaan orang tua sebagai obyek peniruan.

Pada prinsipnya, apa yang disebut sebagai alat-alat bermain adalah segala macam objek atau benda yang dipergunakan dalam aktivitas bermain, baik yang bersifat alamiah maupun yang sengaja dibuat oleh manusia. Contoh dari benda alam yang dapat digunakan sebagai alat bermain adalah pasir, air, pelepah pisang, buah kelapa, dan sebagainya. Sementara alat bermain yang sengaja dibuat oleh manusia dapat dicontohkan seperti boneka, mobil-mobilan dari plastik, tenda mini, alat-alat permainan edukatif, dan sebagainya.

Seringkali orang tidak menyadari bahwa terdapat banyak benda yang dapat dimanfaatkan sebagai alat permainan. Terlebih di saat perkembangan teknologi semakin pesat seperti sekarang ini, semua terfokus pada benda-benda yang bersifat *high-tech*. Demikian pula dengan alat-alat bermain anak. Mereka,

terutama yang berasal dari keluarga berstatus ekonomi menengah ke atas lebih cenderung menjadikan toko sebagai acuan untuk membeli alat-alat permainan untuk anak yang menurut mereka lebih 'berkualitas' dan 'canggih'. Bahkan jika diamati, semakin lama waktu semakin tampak adanya anggapan bahwa berbagai alat permainan dengan 'model terbaru' yang berasal dari toko dinilai jauh lebih bermanfaat, lebih bersih, lebih aman, lebih bagus dalam penampilan, lebih mengikuti trend, sehingga lebih baik untuk anak. Mereka seolah lupa bahwa ada banyak benda di sekelilingnya yang secara alamiah juga dapat dimanfaatkan untuk sarana bermain anak yang tidak kalah baik mutunya, bahkan dapat dipergunakan untuk menstimulasi kreativitas dan ketrampilan yang dimiliki.

Di Indonesia selama ini telah melakukan berbagai kegiatan yang berorientasi pada pengembangan anak yang berada pada sektor non formal dimulai dari TPA (Tempat penitipan anak), *Play Group* (kelompok bermain), *Posyandu* (Pos pelayanan terpadu), dan BKB (bina keluarga balita). TPA dan kelompok bermain lebih banyak berada di perkotaan atau tempat keluarga pekerja. Posyandu dan BKB banyak dilakukan di pedesaan. Namun demikian melalui Indonesia Family Life Survey (IFLS) ditemukan bahwa penggunaan fasilitas kesehatan seperti Posyandu mengalami penurunan dari 52 % sampai 40% (Strauss, 2004). Hal ini menggambarkan bahwa BKB yang dalam pelaksanaannya sering juga terkait dan dijadikan satu melalui kader posyandu, akan ikut mengalami penurunan juga.

APE atau alat permainan edukatif yang selama ini menjadi andalan bagi beberapa BKB dan diharapkan dapat merangsang interaksi orang tua dan anak,

ternyata kurang begitu menarik bagi anak-anak di perkotaan. Anak di daerah perkotaan lebih tertarik oleh rangsangan permainan elektronik atau permainan yang lebih fokus pada pengembangan kognitif saja. Padahal rangsangan utama pada masa anak adalah bermain. Mainan diharapkan dapat merangsang perkembangan holistik anak yang mencakup perkembangan kognitif, afeksi dan psikomotor anak.

Selama ini tidak terjadi pemanfaatan APE bagi seluruh masyarakat di Indonesia, karena dasar pelaksanaannya masih berdasar pada peran posyandu dan kumpulan dalam BKB. Akibatnya tujuan untuk melibatkan ibu dalam memberikan stimulasi pada anak menjadi kurang tepat pada sasaran.

Stimulasi anak usia dini yang terkait dalam program pendidikan usia dini, selama ini telah banyak dilakukan di tiap daerah. Hanya saja fokus utamanya lebih pada pengembangan dalam basis pendidikan formal yaitu TK dan *Play group*. Pada sektor non formal terdapat beberapa tempat penitipan anak. Namun program yang mengembangkan dalam basis keluarga dan memberikan stimulasi yang dapat mengembangkan ketiga aspek perkembangan yaitu kognitif, sosial dan psikomotor masih belum ada.

Melihat kesenjangan hal tersebut, dengan masuknya dan munculnya beberapa media elektronik yang lebih menjangkau daerah-daerah Indonesia serta dengan banyaknya permainan elektronik, membuat beberapa keluarga tidak menjadi basis lagi bagi pengembangan psikologis anak.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di tahun 1, maka telah didapatkan hasil bahwa sejumlah 101 dari 106 responden (95,3 %) menyatakan bahwa anak-anak prasekolah (bayi, *toddler* dan kanak-kanak awal) membutuhkan bermain, Mainan yang dipilih orang tua adalah yang sesuai dengan jenis kelamin, usia, dan mampu merangsang perkembangan anak. Dasar pemilihan mainan lebih banyak untuk merangsang perkembangan kognitif, dan belum mengarah pada perkembangan emosi. Keterlibatan orang tua dan pengasuh dalam bermain lebih nampak dalam bermain peran. Pada pola bermain yang lain, misalnya pada masa bayi dan *toddler* orang tua atau pengasuh kurang terlibat. Keterlibatan orang tua dapat berupa memainkan peran tersendiri, ikut serta bermain, dan ikut merencanakan permainan. Peran-peran bermain dalam *make believe play* atau *pretend play* yang dihasilkan dalam penelitian adalah peran yang terdapat dalam bentuk bermain rumah-rumahan, bermain jual beli, bermain dokter-dokteran, bermain perjalanan, bermain perang-perangan dan bermain polisi-polisian. Alat-alat mainan tergantung daerah yang ada namun sesuai dengan tema-tema tersebut. Contohnya: boneka, dapat dari plastik, kertas atau yang lainnya.

Pada penelitian tahun kedua ini akan difokuskan pada langkah membuat rangsangan stimulasi pada anak sebagai strategi stimulasi optimal bagi perkembangan anak sejak dini. Adapun pertanyaan penelitiannya adalah :

- a. Apakah model-model mainan yang telah didapat pada tahun pertama di coba untuk diterapkan pada anak dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan optimal anak ?

- b. Bagaimana strategi pemberian stimulasi bagi anak melalui mainan yang telah diuji cobakan pada beberapa anak?**

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Anak Pra sekolah

Anak prasekolah adalah anak yang dapat dikategorikan sebagai tahap perkembangan anak balita. Anak-anak dalam usia ini sangat peka terhadap apapun yang didapatkan di sekitarnya.

Secara garis besar anak pra sekolah memiliki psikologis sebagai berikut:

1. Peka terhadap lingkungan, artinya dalam tahap ini anak kognitifnya siap menerima masukan dari bermacam-macam bentuk informasi tanpa mencerna, dan langsung tanpa memasukkan dalam afeksinya.
2. Anak belajar norma tentang baik dan buruk secara diskriminatif, artinya dalam tahap ini anak mampu dan siap menanamkan moral bagi kehidupan yang baik dan sopan sehingga anak mampu menyerapnya dengan cukup baik.
3. Anak berkembang dari proses ketergantungan ke proses kemandirian, dimana anak mulai membiasakan mengarahkan dirinya ke arah yang diinginkan. Pada fase ini pula anak sering dianggap sebagai fase membangkang, ketika anak sulit disuruh melakukan sesuatu karena dia ingin melakukannya sendiri. Kemauan untuk melakukan segala sesuatunya sendiri ini yang menggambarkan mulai berkembangnya tingkat kemandirian anak.

4. Perkembangan psikomotoriknya sedang berkembang, karena itu mengajari agar anak mengarahkan motoriknya kehal-hal yang kasar dan halus secara seimbang akan banyak membantu. Rangsangan yang berkaitan dengan motorik akan mampu dilakukan anak dengan cukup baik. Perkembangan motorik anak satu dengan yang lainnya tidak sama. Ada anak yang kuat pada aspek motorik kasar dan ada anak yang kuat pada aspek motorik halus.

Selain mengenali aspek perkembangan dan sifat psikologis anak, maka perlu anak diberi rangsangan yang dekat dengan dunia anak. Rangsangan yang cukup dekat dengan anak adalah alat permainan.

Secara terinci, dalam bukunya Soemiarti Patmonodewo (2003) menyampaikan ciri tahapan perkembangan berdasarkan aspek perkembangan anak prasekolah yaitu:

1. *Perkembangan Jasmani*

Gerakan anak pada masa ini lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola. Terbentuknya pola-pola ini memungkinkan anak untuk berespons dalam berbagai situasi. Pertumbuhan yang bersifat *cephalocaudal* (perkembangan dari kepala menuju tulang ekor) dan *proximodistal* (perkembangan dari bagian tengah menuju ke tepi) .

Gerakan otot kasar lebih dahulu berkembang sebelum gerakan halus. Pengendalian otot kepala dan lengan lebih dahulu berkembang dari pada pengendalian otot kaki. Anak lebih dahulu mampu mengendalikan otot lengan

baru kemudian otot-otot tangan yaitu ketika mulai digunakannya jari-jari untuk menempel, menggunting, meronce dan sebagainya.

2. Perkembangan kognitif

Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak dalam menggunakan pikiran dalam menyelesaikan persoalan sering dianggap sebagai tolok ukur sebuah kecerdasan.

Perkembangan disebutkan sebagai pertumbuhan merancang, mengingat dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Piaget (dalam Santrock, 2004) menyebutkan perkembangan kognitif dalam 4 stase yaitu berpikir sensorimotor, berpikir praoperasional, berpikir operasional konkrit dan berpikir operasional formal. Perkembangan kognitif tersebut berkaitan dengan kematangan dan pengalaman juga. Perkembangan yang sejalan dengan perkembangan untuk anak prasekolah adalah perkembangan berpikir sensorimotor yaitu usia 0-2 tahun dan berpikir praoperasional yaitu usia 2-7 tahun. Dengan ada dalam stase tersebut, maka perkembangan kognitif anak prasekolah bercirikan mulai dari tahap sensorimotor yang ditandai mampu membedakan hal-hal yang diamati, kesadaran akan pengindraan (yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecap) mulai berkembang dan mengalami kemajuan.

Perkembangan kognitif yang ada di usia prasekolah juga memiliki ciri tahap pertengahan praoperasional khususnya fungsi simbolik. Dengan berkembangnya fungsi simbolik anak akan mampu mengembangkan imajinasinya berdasarkan objek yang ditemuinya. Anak akan mampu menyimbolkan botol deodorant sebagai sebuah mike tanpa harus menyerupai mike yang sebenarnya. Dalam situasi seperti ini anak mampu menghadirkan kembali sebuah benda tanpa harus benda tersebut nampak secara fisik.

3. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa yang berkembang pada masa anak prasekolah ditandai dari perkembangan bahasa yang bersifat pengertian/reseptif dan bahasa yang bersifat ekspresif. Bahasa yang bersifat pengertian berkembang bersama juga dengan yang bersifat ekspresif. Komunikasi sebagai bentuk bahasa ekspresif anak prasekolah nampak ketika anak mulai mampu mengkomunikasikan keinginannya, bertanya, berdialog dan bernyanyi. Selain itu anak juga mampu berkomunikasi dengan dirinya ketika sedang berkhayal, khususnya ketika anak sedang memainkan mainan secara sendiri (*solitary play*).

4. Perkembangan Emosi dan Sosial

Ketika anak memasuki masa prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan dirinya dengan teman dan guru di sekolah, keluarga dan juga teman sebaya di lingkungan rumah. Ekspresi anak muncul sesuai dengan suasana hati dan juga dari proses belajar dari pengalaman yang diperoleh sepanjang perkembangannya.

Kemampuan sosialisasi sebagai hasil perkembangan sosial didapatkan anak melalui proses belajar dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga didapatkan melalui kesempatan dalam mempelajari respon terhadap tingkah laku anak. Anak akan tahu ketika membuang sampah sembarangan, orang akan marah dan ketika membuang di tempat sampah orang tidak akan marah. Dari sinilah anak belajar bagaimana bersikap dalam lingkungan sosialnya.

Secara rinci Auerbach (2007) menyebutkan tonggak perkembangan (*milestone*) anak prasekolah. Setelah disesuaikan dengan kondisi yang memungkinkan di Indonesia ini akhirnya dapat terinci sebagai berikut:

a. Perkembangan anak usia 2,5 tahun

1. Perkembangan fisik

- a. Melompat dengan kedua kaki, berjinjit
- b. Memegang pensil dengan lebih benar, meniru pukulan
- c. kontrol yang sempurna untuk buang air besar dan air kecil

2. Perkembangan emosi/sosial

- a. ekstrem dalam semua hal
- b. menyadari hidup memiliki alternatif
- c. menolak dipaksa
- d. tidak mau berbagi dengan sukarela
- e. tidak dapat diduga
- f. ragu-ragu ketika tidak dapat menentukan pilihan

3. Perkembangan mental

Perkembangan kosa kata meningkat sekitar 1000 kata

4. Saat bermain

- a. permainan dramatis dan permainan paralel
- b. membangun setinggi delapan balok dan jembatan sederhana

b. Perkembangan anak usia 3 tahun

1. Perkembangan fisik

- a. Gesit, memanjat, berlari, menikung dengan baik, mengayun lengan
- b. Memegang cangkir pada pegangannya
- c. Menengadahkan kepala sampai ke belakang
- d. Dapat menyikat gigi
- e. Punya gigi susu yang lengkap
- f. Tertarik pada tubuh sendiri
- g. Mengenakan dan melepas pakaian, dibantu bila ada kancing
- h. Mengenakan sepatu

2. Perkembangan emosi/sosial

- a. Mulai menunjukkan beberapa kontrol diri
- b. Bisa membuat pilihan sederhana
- c. Berusaha menyenangkan orang dan menyesuaikan diri
- d. Ledakan kemarahan bisa terjadi
- e. Kecemasan imajiner; mungkin takut pada kegelapan, anjing, kematian
- f. Tingkat rasa ingin tahu meningkat dengan cepat
- g. Frustrasi dengan hambatan

- h. Menikmati pujian**
- i. Responsif pada petunjuk lisan**
- j. Senang berlari-lari kalau disuruh**
- k. Senang berada bersama anak-anak lain**
- l. Membedakan anak perempuan dan anak laki-laki**

3. Perkembangan mental

- a. Menyadari malam dan siang hari**
- b. Dapat menghitung sampai lima, bahkan 10 tetapi tidak dapat mengerti angka**
- c. Menggambar manusia berdasarkan permintaan**
- d. Dapat meniru lingkaran, silang dan garis sederhana lainnya**
- e. Dapat "membaca" dari gambar-gambar di buku**
- f. Berbicara dengan kalimat-kalimat dan menggunakan kata ganti orang**
- g. Senang berbicara**
- h. Ingat irama yang sederhana**
- i. Mulai menggunakan kata tanya apa?, dimana? Kapan? Untuk memuaskan rasa ingin tahunya**
- j. Memahami penjelasan yang sifatnya sederhana**
- k. Sering mengajukan pertanyaan yang ia tahu jawabannya**
- l. Senang mempelajari kata-kata yang baru**
- m. Senang membandingkan dua objek**
- n. Tidak jelas soal waktu dan ruang**
- o. Rentang perhatian rata-rata 10 menit**



- p. Dapat membuat pilihan dan tetap teguh terhadapnya
- q. Minta tolong bila perlu mungkin tidak mampu melakukan dua hal sekaligus, misalnya berbicara dan makan
- r. Tahu kapan lapar dan mengungkapkan kebutuhan

4. Saat bermain

- a. Mengendarai sepeda roda tiga dengan mudah
- b. Teman bermain menjadi sumber utama respon kemarahan
- c. Bermain paralel dengan sedikit kerjasama
- d. Dapat menyesuaikan diri untuk menunggu giliran
- e. Menyanyikan lagu sederhana, agak sumbang
- f. Responsif pada irama
- g. Dapat melempar bola tanpa kehilangan keseimbangan
- h. Mungkin masih bermain sendiri dengan senang
- i. Dapat membuat pesawat, kereta api dan mobil dengan balok-balok
- j. Dapat mengenali melodi yang telah dikenal
- k. Menggunakan perosotan, panjatan dan sudut yang membelok tajam, menggali
- l. Dapat berlari cepat, melompat dan mengikuti irama
- m. Menyukai krayon, cat air dan tanah liat
- n. Menggunakan coretan yang beragam dan berirama dalam melukis dan menggambar
- o. Senang bila gambar dan karya seninya dipajang
- p. Mulai belajar berbagi

- q. Menikmati kehadiran teman bermain
- r. Tidak ada kecondongan pada teman dari jenis kelamin tertentu saat bermain
- s. Mulai mengkombinasikan segala hal, seperti panci dan piring, beruang atau boneka orang dan cangkir, kaus kaki dan sepatu

c. Perkembangan anak usia 4 tahun

1. Perkembangan fisik

- a. Dapat mengikat tali sepatu
- b. Dapat berdiri dengan satu kaki, melompat dengan satu kaki, dan kemudian melompat dengan kaki yang satunya
- c. Sangat aktif menggunakan sekop, sapu, penggaruk, berlomba naik dan turun tangga
- d. Dapat membawa cairan tanpa tumpah
- e. Mengenakan baju sendiri, jika baju itu sederhana ; mengancing dan membuka kancing

2. Perkembangan emosi / sosial

- a. Episode agresif tak terkontrol
- b. Mulai menyukai orang tua dari lawan jenis
- c. Bahasa tambahan saat marah; mengolok-olok
- d. Merajuk jika tidak mendapatkan yang diinginkan
- e. Menentang orang tua, tetapi sering mengutipnya sebagai pihak yang berwenang
- f. Besar mulut, dogmatis, suka berlagak sebagai bos

- g. Tidak peka untuk memuji orang lain**
- h. Mulai memberikan penilaian moral**
- i. Merasa mandiri dan seringkali menegaskannya**
- j. Menggunakan kata-kata sumpah atau konyol**
- k. Senang didengarkan dan berbicara sendiri atau pada teman khayalan, jika tidak ada teman**
- l. Percaya diri sepenuhnya pada kemampuannya sendiri untuk melakukan segalanya**
- m. Mungkin memiliki teman khayalan**
- n. Emosi mudah mengemuka**
- o. Kadang menentang orang dewasa dengan memukul, melempar, lari, menggigit dan sebagainya**
- p. Menguju kekuasaannya sendiri**
- q. Tidak suka menyesuaikan diri, menolak rutinitas**
- r. Merasakan perbedaan dalam hal kesenjangan, ketrampilan dan kekuasaan orang dewasa dengan diri sendiri**
- s. Ingin diyakinkan sebagai orang yang kuat, terampil dan mampu**
- t. Kadang hanya menunjukkan sedikit sopan santun**
- u. Suka pamer dan bertindak sangat buruk di hadapan teman, jika tidak dituntun dengan tegas**
- v. Suka berperan sebagai ibu atau guru pada anak yang lebih kecil**
- w. Menunjukkan rasa bangga terhadap ibu, meskipun mungkin menentang wewenangnya**

x. Menyombongkan ayah

3. *Perkembangan mental*

- a. Dapat mengenali warna-warna primer
- b. Dapat menghitung jari jemarinya
- c. Memahami analogi dengan alasan sederhana
- d. Mulai meringkas, membuat konsep dan menyamaratakan
- e. Mengalami beberapa kesulitan dalam memisahkan khayalan dan fakta
- f. Menaruh perhatian pada asal usul hayati dan kematian
- g. Berganti topik dengan cepat
- h. Imajinasi begitu hidup, cepat dan beragam
- i. Merasionalkan perilakunya sendiri
- j. Menggunakan kalimat-kalimat
- k. Membesar-besarkan untuk melatih kata-kata
- l. Mencoba kata-kata dan suara yang konyol
- m. Dereksperimen dengan kata sifat
- n. Berbicara tentang kondisi imajiner
- o. Dapat menceritakan kisah yang panjang dengan menggabungkan fakta dan khayalan. Mengajukan banyak pertanyaan, tidak selalu berminat pada jawabannya (untuk mendapatkan perhatian)
- p. Berminat pada bagaimana jawaban akan sesuai dengan pemikiran
- q. Rentang perhatian 12-15 menit
- r. Menanti sebuah perjalanan, membantu mempersiapkannya dan mampu menceritakannya setelah pulang serta mengulang pengalamannya.

- s. Suka mengoleksi daun, gambar, kartu pos dan mainan

4. Saat bermain

- a. Meloncat dan bermain akrobat
- b. Memanjat dengan baik dan meluncur
- c. Dapat menggantung sesuai dengan garis
- d. Dapat melempar ayunan tangan atas dan ayunan bawah
- e. Memegang sikat gigi seperti orang dewasa
- f. Menggambar sambil memamerkan dan terus menerus berkomentar
- g. Mulai melakukan permainan kooperatif, tetapi lebih senang dalam kelompok kecil, berganti teman dengan cepat
- h. Imajinatif, menyukai permainan yang dramatis
- i. Tertarik pada naka-anak lain dan aktivitas mereka
- j. Mampu membuat rencana dan permainan kelompok
- k. Dapat menyenangkan diri sendiri
- l. Permainan mencapai puncak daya temu yang baru dan kaya detail
- m. Senang mewujudkan ide
- n. Membangun struktur rumit dan memberinya nama
- o. Boneka orang itu penting, berbagi pengalaman dan memiliki kepribadian
- p. Suka menciptakan bahaya dan tidak suka kalau diingatkan
- q. Secara fisik agresif memukul, menendang, melempar, menggigit, kasar dan ceroboh terhadap mainan
- r. Agresif secara verbal
- s. Tertawa terbahak-bahak saat bermain

- t. Mengolok-olok dan membuat kekonyolan, kadang mengarah pada tangisan dan pertengkaran
- u. Bisa menerima giliran dan mungkin berbagi dengan ramah
- v. Menerima aturan dan merespon dengan baik pada perintah yang obyektif seperti "sekarang saatnya untuk...."
- w. Punya minat besar pada musik, dalam mendengarkan, menari dan memainkannya
- x. Kontrol suara yang meningkat yang membuatnya mampu menyanyi sesuai dengan irama
- y. Memasang dan melepas baju boneka
- z. Bekerja dengan ketepatan dalam melukis, tapi sering berganti ide
- â. Mulai meniru gambar dan mewarnainya
- ã. Menunjukkan kemampuan yang dramatis; mulai menggunakan percakapan ketimbang memukul saat bermain.
- ä. Senang dengan waktu membaca cerita dan senang membalik-balik halaman buku
- aa. Suka berlebih-lebihan dan penuh rasa humor
- bb. Tertarik pada pengalaman baru , tentang bagaimana dan mengapa
- cc. Suka membicarakan berbagai hal yang berkaitan dengan cerita yang dingatnya.

Melihat apa yang dikemukakan oleh Aurbach tersebut di atas terlihat bahwa perkembangan anak prasekolah tidak terlepas dengan proses bermain. Secara

khusus dalam bukunya, Lidz (2003) menyebutkan tentang tabel aspek perkembangan anak prasekolah, tetapi lebih mengkhususkan pada penggambaran tentang perilaku bermain. Perilaku bermain yang terkait dengan perkembangan dapat digambarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Developmental Progression Of Play Behaviors

AGE	PLAY BEHAVIOR
Birth to 9 months	<i>Visual scanning inspection Mouthing Visual/motor manipulation Undifferentiated object interaction Combines two objects</i>
9 to 12 months	<i>Manipulations relate to object features Distinguishes color, shape, size Differentiates familiar/unfamiliar Object combinations relate to function Self-directed pretend</i>
12 to 18 months	<i>Differentiated object interaction according to real functions Pretend with real objects or activities Other directed pretend Exploratory play; explores cause and effect Functional play dominant Begins object substitution</i>
18 to 24 months	<i>Capable of deferred imitation Can follow adults' instructions Simple scheme combinations Representational play dominant Sequential schemes begin</i>
2 to 4 years	<i>Can use objects in representational/symbolic way Multiple substitutions and combinations Can apply previous learning to new experiences Can use reasoning for problem solving</i>
4 to 5 years	<i>May engage in rough-and-tumble play Can engage in constructive play, including drawing Can create imaginary characters and role-play</i>

	<i>Dramatic play with multiple sequences, complex themes Mixes real and symbolic as needed or available Evidence of metaplay (plans in advance, assigns roles)</i>
> 5 years	<i>Participates in games with rules</i>

(Sumber: Lidz, C.S. (2003). *Early childhood Assesment*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc .hal. 85)

B. Pola-pola bermain anak prasekolah

Bermain (*play*) menurut Hurlock (2005) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya.

Sebelum diuraikan secara panjang lebar tentang pola-pola bermain pada saat prasekolah, maka terlebih dahulu perlu diuraikan tentang manfaat bermain bagi anak pra sekolah, sehingga nantinya mampu menjadi dasar dalam memahami mengapa anak memerlukan bermain sejak dini. Menurut Auerbach atau yang dikenal sebagai Dr. Toy (2007), menyebutkan bahwa bermain memiliki pengaruh bagi perkembangan anak. Masa anak adalah masa mengeksplorasi, bertemu dan bermain dengan anak yang lain. Akibatnya tidak berlebihan kalau hal tersebut adalah kebutuhan utama masa anak.

Menurut Auerbach (2007) bahwa pengalaman bermain bagi anak akan membantu untuk:

- a. Memperoleh pengalaman tentang dunia
- b. Bertindak produktif dengan anak-anak dan orang dewasa lain.
- c. Mendapatkan dan mempertahankan perhatian orang lain dengan cara yang pantas

- d. Meningkatkan kemampuan untuk berkonsentrasi, kemampuan yang penting sebelum ia mulai bersekolah
- e. Memperluas rasa ingin tahu alaminya, membantu kemampuannya dalam memecahkan masalah, dan mendorong spontanitas, Ini merupakan komponen utama penguasaan proses pembelajaran.

Pada masa anak prasekolah, anak mulai menghabiskan waktunya untuk bermain. Beberapa model bermain anak prasekolah dari mulai tidak ikut bermain namun hanya melihat saja sampai melakukan bermain secara kooperatif. Secara garis besar model-model atau perkembangan bermain anak prasekolah adalah sebagai berikut:

1. Tingkah laku mengamati anak bermain (*anlooker play*).

Biasanya dilakukan oleh anak ketika ia bermain dengan orang yang lebih dewasa atau ketika anak masuk pada situasi yang baru. Sambil melakukan proses adaptasi dengan teman yang lain, anak akan melihat-lihat sebelum akhirnya akan ikut terlibat dalam permainan.

2. Bermain soliter

Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat bermain. Biasanya dilakukan di rumah ketika tidak ada teman bermain. Banyak dilakukan oleh anak yang berada dalam tahap bayi dan *toddler*.

3. Bermain paralel

Anak akan melakukan bermain bersama dengan teman-temannya namun mainannya dilakukan sendiri-sendiri. Dalam situasi bermain tersebut anak bermain berdekatan, namun anak bermain sendiri tidak saling tergantung satu

sama lain. Biasanya terjadi dalam ruang belajar dengan meja dimana anak bermain dengan mainannya sendiri.

4. Bermain asosiatif

Anak-anak bermain bersama-sama, namun tidak terjadi koordinasi satu dengan yang lainnya. Pada situasi ini anak bermain bersama-sama tetapi tidak ada pembagian peran ataupun penggantian peran dalam bermain.

5. Bermain kooperatif

Pada masa ini anak akan bermain bersama-sama dan telah terjadi koordinasi satu dengan yang lain. Anak dalam bermain mampu melakukan pergantian peran. Pada tahapan ini anak prasekolah mampu mengaktifkan imajinasinya dalam bermain.

Apabila dilihat dari fungsinya maka menurut Rubin dkk. (dalam Padmonodewo, 2003) pola bermain anak prasekolah dapat digolongkan berdasarkan kelas sosial dan kognitif anak dalam beberapa kelompok, yaitu:

1. Bermain fungsional

Melakukan pengulangan gerakan-gerakan otot dengan atau tanpa objek-objek

2. Bermain konstruktif

Pola mainan ini dilakukan dengan cara memanipulasi terhadap benda-benda dalam kegiatan membuat konstruksi atau menciptakan hal yang baru.

3. Bermain dramatik

Anak memainkan dengan menggunakan situasi yang imajiner

Bermain pada anak prasekolah juga telah dipengaruhi oleh gender dan tingkat sosial ekonomi. Peter dan Rubin (dalam Padmonodewo, 2003)

menemukan bahwa anak-anak dari kelas ekonomi rendah lebih sering melakukan bermain fungsional dan bermain paralel dibandingkan dengan anak yang berasal dari kelas menengah. Anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif dan konstruktif. Anak perempuan lebih banyak bermain soliter, konstruktif dan dramatik, dibandingkan dengan anak lelaki. Anak lelaki lebih banyak bermain fungsional-soliter dan asosiatif dramatik daripada anak perempuan.

C. *Make believe play* atau *pretend play*

Permainan "pura-pura" atau *pretend play* adalah bentuk permainan yang didalamnya 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 permainan "pura-pura" selain terdapat sejumlah aturan, digunakan sejumlah peralatan yang menunjang permainan. Dengan demikian, kalau dalam *role play* penekanannya lebih pada peran yang dimainkan, maka dalam permainan "pura-pura" lebih pada peralatan yang dipakai dan yang menunjang unsur "pura-pura" yang ada dalam permainan.

Pada mulanya permainan ini didasari pada bentuk permainan sosio drama 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. Hakekat permainan ini di Indonesia dulu sebenarnya sering

dimainkan oleh anak-anak. Namun demikian setelah menjamurnya jenis permainan individual, maka permainan tersebut jarang ditemukan. Muncul kemudian jenis lama ini tetapi dalam *setting* yang diperbarui dengan mengikuti kondisi perkembangan jaman, dan jenis permainan ini telah banyak diteliti di luar negeri

Penelitian yang dilakukan oleh Suminar (1997) pada anak prasekolah nampak terjadi peningkatan perkembangan bahasa dan kematangan sosialnya setelah dilakukan eksperimen dalam waktu satu bulan.

Manfaat dari permainan "pura-pura" dapat dilihat dalam bidang psikologi klinis dan psikologi perkembangan. Vygotsky (dalam Rubin, 1983) menyatakan bahwa jenis permainan ini memungkinkan anak dapat memberikan arti terhadap obyek dan perilaku, sehingga akan berkembang *representasi simbol*, yaitu anak dapat memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkan (Monk,dkk.,2004). Freud menekankan bahwa permainan ini dapat sebagai mekanisme dalam meringankan kecemasan dan ketakutan. Jauh sebelumnya Mead (dalam Rubin 1983) mengusulkan bahwa permainan jenis ini adalah dasar dalam perkembangan konsep diri. Paterson (1989) menyatakan bahwa permainan jenis ini lebih kreatif, verbal anak akan muncul dengan baik, fleksibel dan meningkatkan ketrampilan anak. Belsky dan Most (dalam cohen, 1993) menyatakan bahwa permainan "pura-pura" merupakan permainan yang meningkatkan ketrampilan anak, terutama dalam kemampuan kognisi.

Piaget (dalam Cohen, 1993) menyatakan bahwa fungsi permainan "pura-pura" adalah mengajarkan tentang sejumlah peran yang tergabung dalam satu

permainan. Singer dan Ellis, masih dalam buku yang sama menyatakan bahwa fungsi permainan "pura-pura" adalah mempercepat perkembangan rasa percaya diri dan dapat mengatur diri sendiri, serta meredakan kebosanan. Apabila anak memainkan permainan "pura-pura" secara optimal, maka anak akan merasa nyaman, rileks dan aman selama bermain. Fungsi permainan "pura-pura" yang tidak kalah pentingnya adalah akan mengembangkan kreativitas dan berpikir fleksibel anak.

Lebih lanjut, Singer (dalam Rubin, 1983) menyatakan bahwa anak yang bermain permainan "pura-pura" 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 permainan pura-pura akan membantu anak mengembangkan berpikir secara fleksibel dan dalam memahami peran yang dimainkan olehnya maupun yang dimainkan oleh temannya. Disamping itu juga akan mengembangkan perbendaharaan kata maupun kalimat anak yang sedang berperan dalam permainan "pura-pura" tersebut.

1. Pengelompokan Permainan Pura-Pura.

Menurut Hendrick(1991) *setting* dalam permainan pura-pura sudah dikelompokkan dalam kelompok-kelompok permainan tertentu. Masing-masing kelompok permainan terdiri atas peralatan dan aktivitas-aktivitas yang biasanya dilakukan. Kelompok-kelompok permainan itu adalah sebagai berikut.

a. Permainan rumah

Bentuk permainan ini dilakukan dengan jalan membentuk dua kardus besar seperti layaknya perumahan. Diharapkan dalam situasi ini anak akan melakukan interaksi sosial diantara 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 diatur seperti tenda, dan juga peralatan-peralatan berkemah seperti tempat minum, kayu bakar ataupun kantung tidur yang secara keseluruhan akan menyebabkan anak bergembira. Apabila ditambah senter akan menjadikan anak lebih bahagia karena cahaya yang dikeluarkannya.

d. Permainan rumah sakit

Anak seringkali 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, perangko bekas, amplop, map, telepon dan penjepit kertas serta peralatan-peralatan lain yang berhubungan dengan aktivitas-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 digunakan handuk, sabun, bedak dan ditambah popok agar mendekati kenyataan.

g. Permainan pesta ulang tahun

Peralatan yang dipakai adalah kartu undangan, kado dapat dengan isi maupun tidak didalamnya, kemudian roti tart ulang tahun pura-pura. Anak dapat bebas memainkan permainan-permainan dalam pesta ulang tahun buatan tersebut, dan ketika anak bebas mengekspresikan keinginan-keinginan . Hal tersebut disebabkan karena apabila ada ulang tahun sungguhan, justru yang banyak berperan orang tua dan seringkali 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. Diantara anak-anak akan terjadi suatu diskusi tentang tujuan dan kemungkinan kemungkinan yang akan terjadi. Dengan demikian anak belajar,berpikir dan merencanakan suatu perjalanan.

Pembagian yang dikemukakan Hendrick (1991) tersebut diatas, menurut penulis bukanlah sebagai batasan yang langsung dapat diterapkan di Indonesia.

Misalnya permainan melakukan perjalanan. *Setting* yang digunakan dalam permainan tersebut adalah tiket pesawat dan yang berkaitan dengan perjalanan dengan pesawat. Hal ini berbeda dengan keadaan yang terjadi di Indonesia. *Setting* yang mungkin dapat dimodifikasi dari permainan tersebut misalnya perjalanan dengan kereta api. Pada permainan ini akan dibuat peralatan bagi kebutuhan bagi masinis, karcis, orang yang sedang berjualan, dan lain sebagainya.

Pada *pretend play* ini dapat dilihat bahwa jenis-jenis permainan dengan *setting* tersebut di atas bukanlah sebuah keharisan yang harus ada pada saat melakukan permainan pura-pura. Menurut penulis permainan ini disesuaikan dengan alat-alat yang ada disekitarnya, tetapi macam-macam *setting* yang ada tetap seperti yang dikemukakan oleh Hendrick (1991) tersebut di atas.

2. Tahapan Perkembangan Dalam Pretend Play / Make Believe Play

Kapan seorang anak telah dapat dikatakan melakukan permainan pura-pura atau *pretend play*? Menurut McCune-Nicolich (dalam Hope-Graff, 1993; dan Cohen, 1993) terdapat beberapa tahapan perkembangan dalam permainan pura-pura. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap 0, Pola Prasimbolis

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

Tahap 2, Permainan Simbolis Berpola Tunggal

Anak mengembangkan permainan dalam kondisi di luar 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 permainan pura-pura 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 non verbal, berinteraksi dengan peran dan aktivitas anak lain secara baik.

Berdasarkan tahap-tahap tersebut di atas terlihat bahwa permainan pura-pura dapat dikategorikan sebagai permainan individual maupun permainan kelompok. Stase 0-2 anak memainkan permainan secara individual, dan pada stase 3 dan 4 anak memainkannya secara kelompok.

Tahapan perkembangan permainan pura-pura juga dikemukakan oleh Belsky dan Most (dalam Cohen, 1993). Tahapan tersebut pertama permainan pura-pura untuk diri sendiri yaitu anak melakukan permainan yang ditujukan bagi dirinya sendiri. Misalnya anak berperan sebagai guru, berbicara sendiri seolah-

olah sebagai guru tanpa ada lawan bicaranya. Kedua, permainan pura-pura dengan orang lain yaitu anak melakukan permainan bersama dengan temannya, yang merupakan lawan bicara ataupun sebagai objek dari tingkah lakunya. Misalnya apabila berperan sebagai guru, maka temanya akan berperan sebagai muridnya. Ketiga adalah permainan pura-pura berangkaian yaitu permainan yang sudah meliputi beberapa peran yang saling berangkaian. Misalnya ada peran sebagai guru, murid, orang tua murid, penjual dan lain sebagainya.

Berdasarkan dua tahapan perkembangan *pretend play* di atas, penulis cenderung untuk menggunakan tahapan perkembangan yang dikemukakan McCune-Nicolich (Cohen, 1993). Alasan pemilihan tersebut bahwa tahapan yang dikemukakan McCune-Nicolich lebih lugas dan meliputi tahap sebelum anak melakukan permainan pura-pura sampai anak melakukan permainan pura-pura secara terencana, dan pentahapannya memfokuskan pada perilaku pura-pura yang dilakukannya. Sebaliknya tahapan yang dikemukakan oleh 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.

3. Peran Ayah Dan Ibu Dalam Bermain Pura-Pura atau pretend play

Hughes (1995, dalam Sudono,2000) pada saat bermain terdapat beberapa peran yang dilakukan oleh orang tua yaitu:

Partisipasi aktif

Orang tua terlibat ikut bermain bersama dengan anak. Misalnya sebagai contoh dalam bermain minum teh, menjadi tamu toko dalam permainan penjual dan pembeli

Sebagai fasilitator

Ketika anak bermain, orang tua hanya sebagai pelemper pertanyaan agar anak berkembang imajinasinya. Misalnya sebagai pembeli bertanya jual apa?, harganya berapa dan sebagainya. Dalam kondisi ini orang tua hanya memotivasi anak untuk bermain tetapi tidak terlibat didalamnya untuk bermain.

Dalam pelaksanaannya orang tua harus memperhatikan beberapa hal dibawah 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 sedang belajar berbicara, maka dalam melakukan bermain yang didalamnya ada unsur berpura-pura, anak akan banyak mengucapkan kata-kata. Dalam hal ini pembenaran 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

nampak keunikan masing-masing anak, sehingga perlu dipahami potensi yang ada

Pretend play adalah seperangkat mainan yang didalamnya membuat anak memiliki kemampuan mentransformasi obyek dan perilaku secara simbolis (Rubin,dkk.,1983; Bergen, 2002; Berguno,dkk.,2004). Dalam penelitiannya Berguno (2004, h. 531-544) 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 dianalisis dalam dua model besar (Goncu, 1989, h. 341-342) yaitu *affective model* dan *event representation model*. Model pretense *Affective model* mempunyai prinsip bahwa dalam proses pretense terdapat dua *mind* dari fungsi psikologis yang berdiri sendiri dan tidak saling terkait. Fungsi psikologis tersebut adalah:

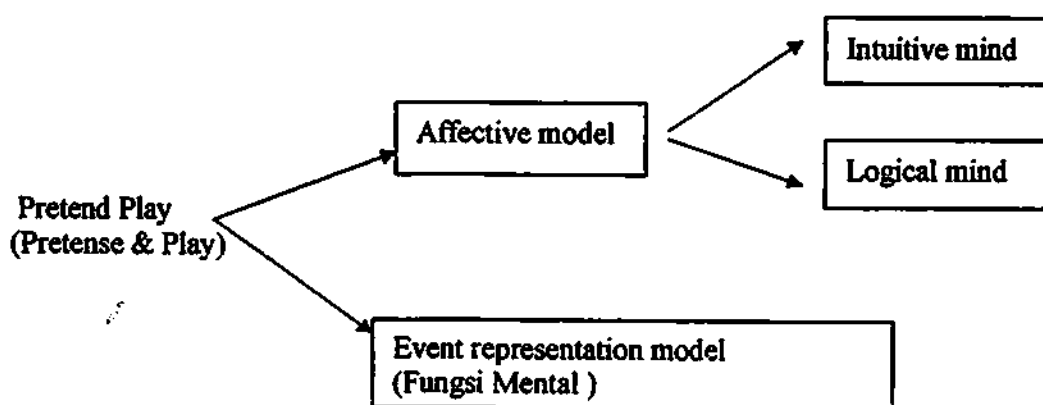
1. *Intuitive mind*

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

2. *Logical mind*

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

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) yang menyatakan bahwa mental berfungsi menghasilkan, menginterpretasikan dan memantau secara bersamaan. Skematis teoritis dari *pretend play* awal adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Teoritis Dari Pretend Play (Pretense Dan Play)

Melihat perkembangan teori *pretense* yang beranggapan bahwa dalam *pretend play* tidak terjadi dari dua *mind* yang berbeda melainkan dari satu *mind* yang tidak dapat dipisahkan, maka yang selanjutnya menjadi dasar awal teori *pretend play* adalah 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

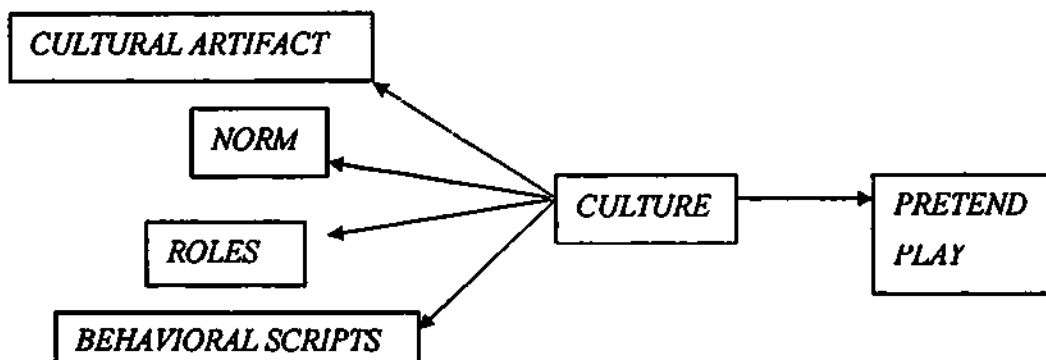
bersamaan pada perkembangan kognitif dan afeksi (Russ dkk, 1999, 129) dengan segala aspek didalamnya yang dapat terkait satu dengan yang lainnya.

Pretend Play dan Budaya

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

Bogdan (2005) dalam *Jurnal of Cognitive anda Culture* mengungkapkan bahwa ketika seorang anak mampu 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 di kenal oleh budaya yang menggunakan kompor tungku atau jenis kompor lainnya. *Norm* adalah serangkaian tata cara yang ada dalam budaya sebagai bentuk dari sosialisasi. *Roles* adalah peran sosial dalam budaya akan berbeda satu dengan lainnya. *Behavioral script* adalah aturan berperilaku yang berbeda dari satu budaya dengan budaya yang lainnya. Contohnya bagaimana anak makan, tidur dan sebagainya.

Apabila dibuat diagram tentang hubungan yang terjadi antara pengaruh budaya dalam *pretend play*, maka diagram hubungan tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Faktor Penyusun Budaya Dalam Pengaruhnya Terhadap Pretend Play

Budaya yang digunakan dalam maksud penelitian ini adalah latar belakang kehidupan anak. Berdasarkan teori ekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner bahwa *microsistem*, lingkungan yang terdekat dari anak sebagai individu cukup mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan tersebut adalah keluarga, tetangga, sekolah dan teman sebaya (Santrock, 2004).

Apabila dikaitkan dengan pendefinisian dari faktor penyusunan budaya tersebut, maka keluarga sebagai sistem yang terdekat dengan anak memiliki alat-alat khas di rumah, norma, peran sosial, dan aturan berperilaku. Dengan penjelasan yang demikian, maka dapat dikatakan bahwa keluarga dapat dianggap sebagai budaya yang berakibat pada perkembangan anak.

Pretend Play Dan Perkembangan Kognitif

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

Dalam perkembangannya masih dalam tulisan Bergen (2002), bahwa peran *pretend play* dalam perkembangan kognitif adalah akan mempengaruhi kesiapan anak dalam mempelajari matematika, kemampuan dalam bahasa, *representational competence*, Kemampuan dalam fungsi kognitif dan kontrol impuls-impuls serta kemampuan dalam memecahkan masalah atau *problem solving skill*

Carruthers (2002, h.225-249) menyatakan bahwa *pretend play* pada anak memiliki dasar perkembangan kognitif sama dengan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah orang dewasa. Dalam studi dengan *Structural Equation Model* yang dilakukan Guo, dkk. (2000) disebutkan bahwa stimulasi kognitif dapat diprediksi melalui alat-alat maupun interaksi ibu dan anak, yang akhirnya akan mempengaruhi pada perkembangan intelektual. Swebel, dkk. (1999, h.333-348) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *pretend play* akan mempengaruhi perkembangan imajinasi anak

Perkembangan kognitif juga terkait dengan kemampuan anak dalam bahasa. Menurut Hulle, dkk. (2004), melalui analisis dengan *Structural Equation Model* didapatkan bahwa selain jenis kelamin maka lingkungan akan

mempengaruhi dalam perolehan bahasa anak sebesar kurang lebih 54 –78 %. Demikian juga analisa yang dilakukan oleh Garrett, dkk. (1994, h.147 –163), bahwa lingkungan rumah memiliki pengaruh pada status perkembangan anak yang berkaitan dengan kemampuan akademik dengan mediator kompetensi seorang ibu.

Curran (1999, h.47 –55), melakukan studi observasional pada *pretend play* anak-anak. Hasilnya menyatakan bahwa *pretend play* akan membuat anak mengembangkan kemampuan bernarasi, baik ketika mengawali bermain sampai mengakhiri permainan.

Berdasarkan penelitian dari beberapa peneliti yang telah tertuang dalam berbagai jurnal tersebut di atas, maka dapat dilihat bahwa begitu luasnya perkembangan kognitif anak dan juga ketika berkaitan dengan *pretend play*. Oleh karena itu aspek perkembangan kognitif yang digunakan sebagai indikator ketika anak bermain yaitu kemampuan dalam bahasa yang dilihat dari narasinya, *problem solving*, dan melakukan perencanaan yaitu inisiatif ketika bermain.

***Pretend Play* Dan Perkembangan Emosi**

Hubungan *Pretend play* dengan emosi nampak dalam penelitiannya Lillard dkk.(2004, 95-113) yang menyatakan bahwa ketika selama bermain anak berinteraksi dengan orang tua, maka akan terjadi perkembangan dalam memahami emosi melalui signal verbal dan non verbal. Dari interaksi itu anak mempelajari emosi.

Kwon, dkk. (2000, h. 9- 13) menyatakan bahwa dalam melakukan *pretend play*, seorang anak akan belajar cara mengekspresikan, mengontrol dan mencontoh emosi yang nampak, serta memahami perkembangan emosi yang lainnya. Dalam tindak lanjutnya akan membantu anak mempelajari emosinya maupun emosi orang lain, sehingga akhirnya akan dapat mengarah pada perkembangan emosi yang sehat.

Dengan demikian aspek emosi yang akan menjadi dasar dalam penelitian ini adalah kemampuan anak mengekspresikan emosi, memahami emosi dan menirukan emosi baik secara verbal dan non verbal.

D. Proses-proses Yang Terjadi Dalam *Pretend Play*

Ketika anak bermain *pretend play* maka pada saat tersebut terdapat beberapa proses yang terlibat mulai dari awal bermain sampai akhir. Proses-proses tersebut diidentifikasi oleh Russ (2004) sebagai berikut:

1. Proses- Proses kognitif, yaitu proses-proses yang terjadi di kognitif yang dapat dipilah sebagai berikut.
 - a. *Organisasi* yaitu kemampuan untuk bercerita suatu urutan dengan logis serta kemampuan mengindikasikan penyebab dan akibat, mengelaborasi secara narasi tentang detail dan kompleksitas
 - b. *Berpikir divergen* yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan, tema cerita dan simbol secara berbeda.
 - c. *Simbolisasi* yaitu kemampuan untuk mentransformasi objek ke bentuk representasi objek (misalnya kotak menjadi telepon)

- d. *Fantasi* yaitu kemampuan untuk bekerja "seolah-olah" dalam perilaku bermainnya, untuk berpura-pura di tempat dan waktu yang berbeda.
2. Proses-proses afeksi yaitu proses-proses yang melibatkan emosi yang dapat dijabarkan dalam proses-proses berikut.
 - a. *Ekspresi emosi* yaitu kemampuan mengekspresikan status perasaan dalam situasi *pretend play* misalnya anak mengekspresikan kebahagiaan ketika bermain dengan bonekanya dan bermain tepuk tangan.
 - b. *Mengekspresikan tema afeksi* yaitu kemampuan dalam mengekspresikan gambaran perasaan dan isi tema dalam bermain.
 - c. *Nyaman dan nikmat dalam bermain* yaitu kemampuan untuk menikmati dan mendapatkan kebebasan dalam pengalaman bermain. Kemampuan untuk mengalami kesenangan dan kenikmatan dalam situasi bermain
 - d. *Regulasi emosi dan modulasi afeksi* yaitu kemampuan untuk mengisi dan mengatur antara emosi negatif dan positif, dimana proses keduanya saling mempengaruhi.
 - e. *Integrasi afeksi*. Kemampuan untuk mengintegrasikan afeksi dalam konteks kognisi. Afeksi diekspresikan dalam narasi dan konteks kognisi. Contohnya: agresi yang diekspresikan dengan cerita pertandingan tinju.

Berdasarkan uraian tersebut, maka untuk perkembangan psikomotor hanya dilihat berdasarkan motorik kasar dan motorik halus yang dilakukan anak. Apakah anak mampu memainkan alat mainan tersebut yang akhirnya dapat menggambarkan gerak fisik anak sesuai dengan alat mainan yang ada.

Dengan demikian melihat uraian dari beberapa jurnal serta apa yang tertuang dalam buku Russ (2004) tentang proses-proses yang terjadi selama bermain *pretend play*, maka indikator yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan kognitif dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut.

- a. *Organisasi* yaitu kemampuan narasi anak yang dilihat dari cara anak yang mampu menceritakan secara logis, urut, dan mampu bercerita secara detail.
- b. *Simbolisasi* yaitu kemampuan anak dalam menyimbolkan alat yang digunakan atau anak mampu merepresentasikan simbol.
- c. *Fantasi* yaitu kemampuan anak memainkan pura-puranya, sehingga anak nampak seolah-olah seperti yang seharusnya
- d. *Perencanaan* yaitu anak mampu mengambil inisiatif ketika melakukan bermain

2. Perkembangan emosi dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut.

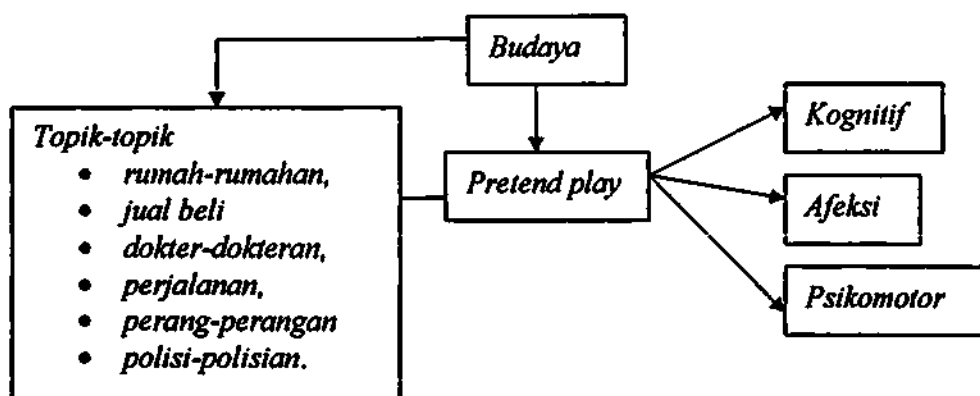
- a. *Ekspresi emosi* yaitu ekspresi yang ditunjukkan anak sesuai dengan narasi yang diucapkan

- b. *Memahami emosi* yaitu kemampuan anak dalam memahami emosi yang harus dimainkan maupun memahami emosi lawan bermainnya
 - c. *Menirukan emosi* yaitu kemampuan anak dalam menirukan emosi baik secara verbal maupun non verbal.
3. Perkembangan psikomotor dilihat dari indikator-indikator sebagai berikut
- a. *Motorik kasar* yaitu kemampuan anak dalam melakukan gerakan yang melibatkan banyak otot yang sesuai dengan fungsi alat mainan.
 - b. *Motorik halus* yaitu kemampuan anak untuk melakukan gerakan yang melibatkan sedikit otot yang sesuai dengan fungsi alat mainan.
 - c. *Koordinasi mata dengan gerakan tangan* yaitu kemampuan anak dalam mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan sesuai dengan fungsi alat mainan.

Indikator-indikator tersebut akhirnya akan menjadi pedoman observasi yang akan dilakukan dalam penelitian.

E. Kerangka konseptual

Dengan mendasarkan pada konsep-konsep tersebut di atas, maka pada penelitian tahun ke dua ini akan dilakukan berdasarkan pada kerangka konseptual sebagai berikut.



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah tersedianya alat mainan yang benar-benar menggerakkan kognisi, afeksi dan psikomotor anak dengan memperhatikan budaya, sehingga akhirnya dapat digunakan sebagai dasar stimulasi bagi anak sedini. Untuk mencapai tahap akhir tersebut, maka diperlukan dua tahap penelitian, yaitu penelitian pada tahun pertama dan penelitian tahun kedua. Tahap awal telah diketemukan bentuk keterlibatan orang tua dan model-model mainan yang ada. Pada tahun kedua baru didapatkan alat stimulasi yang akan digunakan sebagai stimulasi bagi anak ketika anak bermain.

Setelah didapatkan juga pada target di tahun pertama yaitu beberapa tema yang menggambarkan tentang peran-peran yang ada dalam bermain *make believe play* atau *pretend play*, maka target yang dilakukan selanjutnya adalah membuat alat mainan dan menguji melalui observasi ketika anak bermain.

Tujuan pada tahun pertama telah dicapai, maka untuk kelanjutannya pada tahun kedua ini tujuan diarahkan untuk:

1. Menemukan model-model mainan setelah diterapkan pada anak yang dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan optimal anak.
2. Menyusun strategi pemberian stimulasi bagi anak melalui mainan yang telah diuji cobakan pada anak sesuai budaya yang ada.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah ketika hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam penelitian, maka diharapkan hasil penelitian ini akan mampu memberikan data base tentang pola mainan berdasarkan pada tema-tema yang telah didapatkan pada penelitian tahun 1.

Data tentang hasil observasi proses bermain anak, diharapkan akan mampu digunakan sebagai dasar untuk strategi stimulasi yang bagaimana seharusnya diberikan pada anak agar dapat mengembangkan kognisi, afeksi dan psikomotor anak (*pretend play / make believe play*).

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Tipe penelitian

Penelitian pada tahun pertama dilakukan dengan deskriptif dimana penelitian tersebut berupaya mencari secara terinci tentang pola-pola bermain yang berdasar pada budaya daerah dengan melibatkan orang tua. Pada penelitian tahun kedua ini tipe penelitiannya adalah menguji cobakan tema-tema yang ada dengan mewujudkan dalam stimulasi-stimulasi mainan *pretend play*.

Assesment of play adalah mengukur proses bermain. Oleh karena itu tipe penelitian yang tepat untuk menggambarkan tipe penelitian ini adalah kuantitatif yang diikuti oleh kualitatif dengan memberikan pemaknaan dari perilaku yang muncul berdasarkan teori yang ada dan indikator-indikator serta tema bermain yang dijadikan stimulasi.

B. Subyek Penelitian

Populasi penelitian pada tahun pertama dulu adalah anak-anak, orang tua dan pengasuh yang terlibat langsung dengan mainan yang digunakan oleh anak-anak beberapa daerah. Baik pada mainan yang telah lama tidak ada dan juga mainan yang lebih sering dilakukan anak di beberapa daerah. Melalui Observasi, wawancara didapatkan sebuah gambaran untuk merancang mainan yang mampu mengembangkan aspek kognitif, afeksi dan psikomotor anak.

Subjek penelitian pada penelitian tahun kedua ini adalah anak prasekolah yaitu anak taman kanak-kanak, yang akan mendapatkan rangsangan stimulasi yang telah dirancang berdasarkan peran-peran yang ada pada tema-tema di tahun pertama.

C. Teknik Pengumpulan Data bermain

Data pada penelitian pada tahun kedua ini adalah dengan observasi terstruktur. Penggunaan observasi terstruktur karena dalam mengukur bermain (*assessment of play*) adalah mengukur proses anak bermain (Lidz, 2003). Observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur dengan memperhatikan perilaku yang nampak dan perilaku yang seharusnya yang ada di lembar pengamatan. Struktur observasi dilakukan dengan membuat acuan observasi berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Russ (2004) dan hasil beberapa jurnal yang telah di sarikan kembali oleh peneliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur berdasarkan indikator-indikator dengan ukuran yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Indikator Dan Ukuran Dalam Observasi Terstruktur Dalam Bermain

1. Perkembangan kognitif.	<i>Organisasi</i>	a. tidak mampu sampai mampu bercerita secara urut dan logis b. tidak mampu sampai mampu bercerita secara detail.
---------------------------	-------------------	---

	<i>Symbolisasi</i>	Tidak mampu sampai mampu menyimbolkan alat
	<i>Fantasi</i>	Tidak mampu sampai mampu berpura-pura / seolah-olah seperti yang seharusnya
	<i>Perencanaan</i>	tidak memiliki sampai memiliki inisiatif ketika melakukan bermain
2. Perkembangan emosi .	<i>Ekspresi emosi</i>	tidak sesuai sampai sesuai ekspresi yang ditunjukkan anak dengan narasi yang diucapkan
	<i>Memahami emosi</i>	a. tidak memahami sampai memahami emosi diri b. tidak memahami sampai memahami emosi lawan bermain
	<i>Menirukan emosi</i>	Tidak mampu sampai mampu menirukan emosi baik secara verbal maupun non verbal
3. Perkembangan psikomotor	<i>Motorik kasar</i>	Tidak mampu sampai mampu melakukan gerakan yang melibatkan banyak otot yang sesuai dengan fungsi alat mainan.
	<i>Motorik halus</i>	Tidak mampu sampai mampu melakukan gerakan yang melibatkan sedikit otot yang sesuai dengan fungsi alat mainan
	<i>Koordinasi mata dengan gerakan tangan</i>	Tidak mampu sampai mampu mengkoordinasikan mata dengan gerakan tangan sesuai dengan fungsi alat mainan.

Selanjutnya juga dikaitkan dengan tema-tema yang ada dalam bermain *pretend play* yaitu rumah-rumahan, jual beli, dokter-dokteran, perjalanan, perang-perangan, polisi-polisian. Alat yang digunakan untuk mendukung bermainnya anak adalah sebagai berikut.

1. Bermain rumah-rumahan digunakan peralatan rumah-rumahan dari kayu serta perabotannya dan boneka
2. Bermain jual beli digunakan peralatan sayur-sayuran dari plastik, dos-dos odol dan sahum bekas, kertas pembungkus, karet, tas belanja, troli plastik dan uang-uangan dari mainan monopoli
3. Dokter-dokteran digunakan baju dokter, stetoskop, alat suntik perban, termometer plastik dan obat-obatan.
4. Perjalanan digunakan topi untuk sopir, peluit, kursi yang diatur berderetan, karcis- karcisan, uang-uangan dari mainan monopoli.
5. Perang-perangan digunakan peralatan pendukung pistol, senjata panjang, pedang, sarung, baju tentara
6. Polisi-polisian digunakan peralatan baju polisi, rantai borgol, kursi sebagai penjara, pistol, tongkat.

Selanjutnya dalam proses observasinya dilakukan setelah anak mencapai tahap 3 dalam bermain *pretend play* yaitu ketika anak mampu bermain simbolis kombinasi.

D. Teknik Analisis data

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan membuat perbandingan antara hasil yang didapat dengan kajian secara teoritis. Analisisnya dilihat dari indikator-indikator yang tercantum dalam struktur observasi dan kemudian dilakukan analisis melalui penggambaran-penggambaran secara deskripsi dan pemaknaan dari data yang ada dengan membandingkan pada teori yang ada. Selain itu waktu mulai berfungsunya anak bermain *pretend play* diantara masing-masing tema juga dianalisis, guna mencari bentuk strategi yang harus dilakukan oleh orang dewasa terhadap pelaksanaan bermain *pretend play*.

Analisis secara kuantitatif dilakukan untuk mendukung dari proses observasi adalah melihat tingkat *total agreement* yang dilakukan dari 3 observer pada saat mengamati proses bermain sesuai dengan tema yang ada dan panduan observasinya. Perhitungan *total agreement* dilakukan dengan membagi jumlah yang setuju/ sama jawaban dengan total jumlah observer. (Daniels, 2002)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berangkat dengan pertanyaan penelitian yaitu apakah model-model mainan yang telah didapat pada tahun pertama di coba untuk diterapkan pada anak dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan optimal anak ? Bagaimana strategi pemberian stimulasi bagi anak melalui mainan yang telah diuji cobakan tersebut?

Hasil penelitian akan di uraikan secara bertahap dengan menyebutkan terlebih dahulu *total agremment* yang didapat dari masing-masing tema dan masing-masing observasi baru kemudian uraian tentang makna masing-masing tema dan indikator aspek perkembangan. Selain itu model pembahasannya langsung mengikuti pada setiap hasil yang di tampilkan.

Gambaran Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak yang bersekolah di taman kanak-kanak yang berusia 4-6 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang memungkinkan bermain simbolis dan khayal (*pretend play*) secara simbolis kombinasi. Pada tahap awal uraian hasil penelitian perlu diungkapkan subjek penelitian dan identitas anak tersebut serta dikaitkan dengan tema bermainnya. Gambaran tentang subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Gambaran Subyek Penelitian Dan Tema Bermain

TEMA	SUBYEK	JENIS KELAMIN	USIA
Rumah-rumahan	Grace	Perempuan	5 tahun 3 bulan
	Alodia	Perempuan	5 tahun
	Lola	Perempuan	5 tahun 6 bulan
Jual beli	Ernadila	Perempuan	5 tahun
	Nita	Perempuan	5 tahun 7 bulan
	Edo	Laki-laki	5 tahun 3 bulan
Dokter-dokteran	Dinda	Perempuan	4 tahun
	Ronan	Laki-laki	4 tahun 3 bulan
	Virginia	Perempuan	4 tahun 5 bulan
Perjalanan	Shofi	Perempuan	5 tahun 7 bulan
	Shela	Perempuan	5 tahun 6 bulan
	Asham	Laki -laki	5 tahun 4 bulan
	Lukas	Laki-laki	5 tahun 7 bulan
Perang-perangan	Hegar	Laki -laki	4 tahun 2 bulan
	Reihan	Laki-laki	4 tahun
	Ano	Laki -laki	4 tahun 3bulan
	Kiki	Laki-laki	4 tahun 1 bulan
Polisi-polisian	Dadan	Laki -laki	4 tahun 5 bulan
	Demas	Laki-laki	4 tahun 3 bulan

Berdasarkan tabel tersebut di atas, nampak ada beberapa jenis mainan yang secara *gender* memang merupakan jenis mainan ungu di sukai oleh laki-laki dan ada beberapa yang memang lebih disukai oleh perempuan, walaupun tidak menutup kemungkinan mainan tersebut juga di sukai oleh jenis kelamin lainnya. Hal ini sesuai dengan yang tertulis dalam Cohen (1993) bahwa *Gender* terkait dengan pemilihan bermain anak

Hasil Observasi

Hasil observasi akan dituangkan dalam bentuk tabel tiap-tiap tema bermain sesuai dengan yang telah didapatkan pada hasil penelitian tahun pertama, dan dimulai dengan melihat *total agreement* dari masing-masing aspek yang dilakukan melalui perhitungan : Jumlah yang menyatakan setuju dibagi total jumlah observer . Untuk mendapatkan prosentasi maka hasilnya dikalikan 100 persen. (Daniels, 2002)

Tema 1 : Bermain Rumah-rumahan

Hasil yang didapatkan berdasarkan observasi dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Observasi Bermain Rumah-rumahan

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement (%)
		1	2	3	
Grace	Urut dan logis	TB	B	B	66,67
	Detail	TB	TB	TB	0
	Simbolisasi	B	B	TB	66,7
	Pura-pura	B	B	B	100
	Inisiatif	TB	TB	B	33,33
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	TB	0
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	B	B	B	100
Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100	
Alodia	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	TB	TB	33,3
	Inisiatif	TB	TB	TB	0

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement (%)
		1	2	3	
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	B	33,33
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Lola	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	TB	TB	0
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	TB	B	33,33
	Ekspresi emosi	TB	B	TB	33,3
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	B	33,3
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Berdasarkan pada tabel 4 tersebut di atas, dapat dilihat dari *total agreement* yang dilihat, bahwa ternyata mainan rumah-rumahan memenuhi aspek perkembangan psikomotor sebesar 100 %. Hal ini berarti bahwa bermain dengan tema rumah-rumahan mampu membuat anak mengaktifkan fisiknya. Rata-rata anak-anak mampu bernarasi secara urut dan logis dalam memainkan tema bermain rumah-rumahan (88,89 %), Hal ini disebabkan karena ternyata tema rumah adalah tema yang dekat dengan dunia anak, sehingga anak lebih mudah untuk menyebutkannya. Namun sayangnya anak belum mampu menerangkan secara detail dikarenakan karena perbendaharaan anak tentang detail rumah masih

kurang. Pengetesan tentang penguasaan bahasa akan dapat mendeteksi mengapa detail ini tidak begitu nampak.

Permainan yang digunakan adalah bermain *pretend play* hal ini memberikan pengaruh pada proses simbolisasi dan berpura-puranya anak. Untuk proses simbolisasi anak mampu melakukannya (88,89%), sedangkan untuk proses berpura-pura anak cukup mampu melakukannya (66,67 %). Selain itu anak-anak belum mampu menunjukkan kemampuan mengambil inisiatif dalam bermain.

Aspek perkembangan emosi dalam tema bermain rumah-rumahan khususnya dalam memahami emosi diri mampu dilakukan oleh subjek penelitian. Namun untuk mengekspresikan emosi, memahami emosi lawan belum menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat ditrangkan bahwa pada masa ini anak kadang-kadang masih muncul egocentris yang mengakibatkan agak kesulitan dalam memahami emosi lawan mainnya. Peniruan emosi nyaris tidak Nampak, hal ini disebabkan anak-anak atau subjek penelitian masih memerankan dirinya dalam bermain rumah-rumahan dan belum menirukan peran orang tua atau tokoh lain dalam bermain.

Tema 2. Bermain Jual Beli

Dalam bermain jual beli yang dilakukan oleh tiga subjek dan diamati oleh tiga observer dapat dilihat dalam rangkuman tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Observasi Bermain Jual Beli

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
Ernadila	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	B	B	66,67
	Simbolisasi	B	B	B	100

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	TB	TB	33,33
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	B	33,33
	Peniruan emosi	TB	B	TB	33,33
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Nita	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	B	B	B	100
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	T	B	TB	33,33
	Ekspresi emosi	B	TB	TB	33,33
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	B	B	100
	Peniruan emosi	TB	TB	B	33,33
	Motorik kasar	TB	TB	B	33,33
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Edo	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	B	B	66,67
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	B	B	100
	Peniruan emosi	TB	B	TB	33,33
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Berdasarkan tabel 5 bermain Jual beli menunjukkan hasil bahwa dalam bermain jual beli belum mampu mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar, namun mampu mengembangkan motorik halus dan koordinasi mata dan gerakan tangan. Aspek perkembangan kognitif cukup bagus pada tema bermain jual beli. Hal ini ditunjukkan dari narasi anak yang mampu dilakukan secara detail, urut dan logis. Selain itu anak mampu memainkan pura-puranya dan juga proses simbolisasinya dengan cukup bagus (100%). Aspek perkembangan emosi cukup Nampak pada pemahaman emosi diri dan emosi lawan mainnya (77,78%). Pada ekspresi emosi kurang dan juga peniruan emosi. Hal ini lebih disebabkan waktu yang bermain yang kurang lama, yang akan lebih memungkinkan anak untuk mampu mengekspresikan emosi secara bebas dan juga karena peran orang tua masih belum ada, yang ada hanya peran penjual. Sehingga peniruan masih belum nampak (33,33 %)

Tema 3. Bermain Dokter-dokteran

Bermain Dokter-dokteran ini dilakukan oleh subjek dengan usia yang lebih muda yaitu 4 tahunan. Usia ikut mempengaruhi anak dalam memilih tema mainan yang akan dimainkannya, walaupun tidak terlalu signifikan. Oleh karena itu peneliti tidak berani untuk menyatakan pengaruh usia terhadap pemilihan tema bermain. Hasil observasi oleh tiga observer dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Observasi Bermain Dokter-dokteran

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
Dinda	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	TB	B	66,67

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Pura-pura	B	B	B	100
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	B	B	B	100
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	TB	B	66,67
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Ronan	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	TB	TB	0
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	B	TB	33,33
	Ekspresi emosi	TB	B	B	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	TB	B	66,67
	Peniruan emosi	B	B	B	100
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Virginia	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	B	TB	TB	33,33
	Simbolisasi	B	B	B	100
	Pura-pura	B	B	B	100
	Inisiatif	B	B	TB	66,67
	Ekspresi emosi	B	B	TB	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	B	B	100
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Berdasarkan tabel 6 tentang bermain dokter-dokteran, muncul sesuatu yang baru dibandingkan dengan tema mainan rumah-rumahan dan jual beli. Pada bermain dokter-dokteran, aspek perkembangan emosi menunjukkan hasil yang cukup bagus. Anak mampu mengekspresikan emosi (77,78%), memahami emosi diri (100%), memahami emosi lawan mainnya (77,78%) dan juga mampu menirukan emosi (77,78). Hal ini disebabkan karakter mainan dokter-dokteran yang dekat dengan emosi, sehingga peniruan emosi dapat diunculkan anak dengan cukup baik. Sama dengan pada bermain jual beli, bermain dokter-dokteran tidak menggerakkan motorik kasar anak. Aspek perkembangan kognitif anak lebih nampak dalam berbicara urut dan logis, simbolisasi dan pura-pura. Proses anak untuk bercerita secara detail kurang nampak dan hal ini lebih disebabkan perbendaharaan bahasa anak tentang peralatan kedokteran yang kurang luas.

Tema 4. Bermain Perjalanan

Dalam bermain perjalanan ini subjeknya lebih banyak dibandingkan tema mainan yang lainnya. Data hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Observasi Bermain Perjalanan

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
Shofi	Urut dan logis	B	TB	B	66,67
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	TB	B	66,67
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	TB	TB	0
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	TB	B	66,67
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	B	33,33
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	B	TB	B	66,67

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Motorik halus	B	B	B	100
	Koordinasi mata dan tangan	B	B	B	100
Shela	Urut dan logis	B	TB	TB	33,33
	Detail	TB	B	TB	33,33
	Simbolisasi	B	TB	TB	33,33
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	TB	TB	0
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	B	TB	66,67
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	TB	0
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	TB	B	TB	33,33
	Motorik halus	B	TB	TB	33,33
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33
Asham	Urut dan logis	TB	B	B	66,67
	Detail	TB	B	B	66,67
	Simbolisasi	B	TB	TB	33,33
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	TB	TB	0
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	TB	B	66,67
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	TB	0
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	TB	TB	TB	0
	Motorik halus	TB	B	TB	33,33
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33
Lukas	Urut dan logis	B	TB	TB	33,33
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	TB	TB	33,33
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	TB	TB	0
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0
	Pemahaman emosi diri	B	TB	B	66,67
	Pemahaman emosi lawan main	TB	TB	TB	0
	Peniruan emosi	TB	TB	TB	0
	Motorik kasar	TB	B	TB	33,33

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Motorik halus	B	TB	TB	33,33
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Berdasarkan tabel 7 tersebut di atas tema mainan ini belum menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif, afeksi dan psikomotor anak. Hal ini disebabkan mainan jenis ini belum begitu familiar bagi anak. Anak yang bertindak menjadi penumpang lebih banyak diam, sehingga membuat anak lebih pasif.

Tema 5. Bermain Perang-perangan

Bermain perang-perangan ini dilakukan oleh subjek laki-laki. Data hasil observasi dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Observasi Bermain Perang-perangan

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
Hegar	Urut dan logis	TB	TB	TB	0
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	TB	TB	33,33
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	B	B	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	TB	B	66,67
	Pemahaman emosi lawan main	TB	B	B	66,67
	Peniruan emosi	B	B	B	100
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	B	B	TB	66,67
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33
Reihan	Urut dan logis	B	TB	TB	33,33
	Detail	TB	B	TB	33,33

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Simbolisasi	TB	TB	TB	0
	Pura-pura	B	TB	B	66,67
	Inisiatif	B	B	B	100
	Ekspresi emosi	B	B	B	100
	Pemahaman emosi diri	B	TB	TB	33,33
	Pemahaman emosi lawan main	TB	B	B	66,67
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	B	TB	TB	33,33
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	B	33,33
Ano	Urut dan logis	TB	TB	TB	0
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	TB	TB	TB	0
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	B	B	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	B	B	B	100
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	B	B	TB	66,67
	Motorik halus	TB	TB	TB	0
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33
Kiki	Urut dan logis	TB	TB	TB	0
	Detail	B	TB	TB	33,33
	Simbolisasi	B	TB	TB	0
	Pura-pura	B	TB	B	66,67
	Inisiatif	B	B	B	100
	Ekspresi emosi	B	TB	B	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	TB	B	B	66,67
	Peniruan emosi	B	B	B	100
	Motorik kasar	B	B	B	100
	Motorik halus	TB	TB	TB	0
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Tabel 8 tersebut di atas menggambarkan bahwa dalam bermain dengan tema perang-perangan mampu mengembangkan kemampuan anak mengekspresikan emosinya, memahami emosi lawan main dan juga melakukan peniruan emosi. Hal ini disebabkan karakter tokoh dalam bermain perang-perangan bukan memainkan dirinya sendiri tetapi lebih banyak mengambil sikap dan perilaku orang lain yang lebih dewasa. Proses mengadopsi emosi tersebut membuat anak mampu melakukan banyak inisiatif dalam mengambil peran dalam bermain. Kondisi ini disebut dengan *Event representation model* (Leslie, 1987 (dalam Bergen 2002)) yaitu anak mampu menggerakkan mental dalam mengadopsi, meniru dan menghasilkan perilaku sesuai dengan perilaku berperang. Pada psikomotoriknya belum mampu menggerakkan motorik halus dan koordinasi mata dan gerakan tangan. Namun lebih pada aspek perkembangan motorik kasarnya.

Tema 6. Bermain Polisi-polisian

Dalam bermain polisi-polisian subyek penelitian hanya 2 orang yang diobservasi oleh tiga observer dan data yang telah terkumpul dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Observasi Bermain Polisi-polisian

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
Dadan	Urut dan logis	B	B	B	100
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	B	TB	TB	33,33
	Pura-pura	B	TB	TB	33,33
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	TB	TB	0

Nama	Aspek	Observer			Total Agreement
		1	2	3	
	Pemahaman emosi diri	B	TB	TB	33,33
	Pemahaman emosi lawan main	TB	B	B	66,67
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	B	B	TB	66,67
	Motorik halus	B	B	TB	66,67
	Koordinasi mata dan tangan	B	TB	TB	33,33
Demas	Urut dan logis	B	B	TB	66,67
	Detail	TB	TB	B	33,33
	Simbolisasi	TB	TB	TB	0
	Pura-pura	B	B	TB	66,67
	Inisiatif	TB	B	B	66,67
	Ekspresi emosi	TB	B	B	66,67
	Pemahaman emosi diri	B	B	B	100
	Pemahaman emosi lawan main	TB	B	B	66,67
	Peniruan emosi	TB	B	B	66,67
	Motorik kasar	B	B	TB	66,67
	Motorik halus	TB	TB	B	33,33
	Koordinasi mata dan tangan	TB	TB	TB	0

Keterangan: TB = Tidak bisa dilakukan, B= bisa melakukan

Berdasarkan tabel 9 tersebut menunjukkan bahwa bermain polisi-polisian adalah salah satu tema selain tema perang-perangan yang merupakan tema yang tidak terdapat di bukunya Hendrick (1991), sehingga dapat disebut sebagai keunikan tema yang khas bagi budaya di Indonesia ini atau keluarga di Indonesia ini. Pada tema bermain ini subjek penelitian menunjukkan perkembangan yang cukup (66,67%) pada memahami emosi lawan bermain dan melakukan peniruan emosi. Hal ini lebih disebabkan karena peran tokoh yang harus dimainkan adalah peran orang dewasa, sehingga anak lebih mampu untuk melakukan peniruan.

Dari enam tabel observasi tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa anak akan lebih mampu melakukan pura-pura dan mengekspresikan emosinya ketika tema mainan adalah sesuatu yang tidak sehari-hari ditemui. Dalam bermain rumah-rumahan nampak sekali anak mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi. Aspek perkembangan psikomotorik hampir dapat dipastikan akan dapat terstimulasi, walaupun ada beberapa tema yang memang hanya mengembangkan motorik kasar dibandingkan dengan motorik halus atau koordinasi mata dengan gerakan tangan, dan begitu juga sebaliknya.

Aspek perkembangan kognitif terhambat hanya ketika detail dan alat-alat penunjang tema bukan sesuatu yang telah terbiasa ditemui, seperti peralatan kedokteran. Namun apabila pemberlakuan uji coba ini dilakukan dalam waktu yang lama akan dapat membantu anak dalam meningkatkan perbendaharaan kata. Hal ini seperti yang dituliskan oleh Bergen (2002) dan juga Hulle (2004).

Strategi Dalam Pemberian Mainan

Sebelum membahas tentang strategi dalam memberikan mainan, maka perlu untuk melihat secara keseluruhan tentang evaluasi alat mainan tersendiri secara pribadi. Sudono (2000), ketika membuat alat mainan maka evaluasi tidak hanya pada bagaimana pengaruh alat mainan pada masing-masing anak tetapi juga bagaimana mainan tersebut bagi perkembangan anak sendiri. Untuk itu pada tabel 10 di bawah ini akan diuraikan evaluasi mainan per tema.

Tabel 10. Evaluasi Mainan Berdasarkan Tema

No	Tema mainan	Uraian evaluasi
1.	Rumah-rumahan	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mainan ini dapat digunakan sebagai stimulasi yang dapat menggerakkan motorik. Perbendaharaan bahasa anak akan mudah terasah karena tema rumah dekat dengan dunia anak. ◆ Menarik, mudah dilakukan oleh anak karena tema ini adalah terbiasa ditemui sehari-hari dan menarik bagi anak laki-laki dan perempuan
2.	Jual beli	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Motorik halus akan terasah demikian juga aspek koordinasi mata dan tangan. Aspek perkembangan kognitif akan berkembang. Emosi diri dapat dikenali namun dalam pengenalan emosi lawan kurang. ◆ Menarik bagi anak perempuan, namun kurang menarik bagi anak laki-laki. Pergantian peran dalam bermain agak sulit dilakukan
3.	Dokter-dokteran	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mainan ini mampu mengembangkan emosi anak, mulai emosi diri sampai emosi lawan main. Perkembangan motorik kasar kurang nampak dan aspek perkembangan kognitif perlu bantuan orang dewasa dalam pengenalannya. ◆ Mainan ini menarik bagi anak kecil karena alat-alat yang biasanya menakutkan dapat terpegang olehnya.
4.	Perjalanan	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Bermain dengan tema ini tidak banyak bermanfaat bagi perkembangan motorik anak anak cenderung pasif selama bermain. Perkembangan kognitif dan afeksi tidak nampak juga. ◆ Mainan ini kurang menarik bagi anak, situasi dalam perjalanan kurang mampu merangsang anak untuk melakukan simbolisasi dan berkhayal.
5.	Perang-perangan	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Perkembangan emosi anak mampu terstimulasi dengan baik. Perkembangan motoriknya lebih pada motorik kasarnya..

		<p>Aspek perkembangan kognitif kurang, karena perbendaharaan anak kurang bervariasi selama bermain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Mainan ini menarik bagi anak laki-laki dibandingkan dengan anak perempuan.
6.	Polisi-polisian	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Mainan ini cukup dapat mengembangkan perkembangan emosi anak, sedangkan untuk perkembangan lainnya tidak begitu nampak. ◆ Mainan ini kurang menarik bagi anak, walaupun tema ini muncul di budaya kita.

Berdasarkan tabel tersebut, maka strategi yang dapat diberikan dalam memberikan mainan sejak dini adalah:

1. Mainan tidak selalu direspon secara sama oleh anak berlainan jenis kelamin, sehingga pemilihan mainan tidak boleh dilakukan secara paksaan. Mainan akan dapat menimbulkan simbolisasi dan khayal anak, karenanya pemaksaan mainan bagi jenis kelamin tertentu akan mematikan dua proses tersebut.
2. Tema mainan yang mampu memberikan rangsangan pada perkembangan emosi yang baik adalah bermain dokter-dokteran.
3. Semua mainan dalam berbagai tema akan mengembangkan motorik, namun ada yang hanya motorik kasar dan ada yang hanya motorik halus atau keduanya. Untuk mainan yang mengembangkan kemampuan motorik kasar, maka perlu lahan yang agak luas dan ini disukai oleh anak laki-laki, misalnya bermain perang-perangan. Motorik halus lebih banyak muncul pada tema bermain yang banyak melibatkan aktivitas perempuan, misalnya jual beli.

4. Perkembangan kognitif akan dapat berkembang dengan baik pada tema mainan yang memberikan peluang untuk berkembang seperti ketika alat-alat mainan tersebut baru ditemuinya, alat mainan dan tema adalah sesuatu yang biasa ditemuinya. Untuk alat-alat baru perlu adanya perangsangan dari orang dewasa di awal bermain. Pengulangan bermain akan memperkuat proses perkembangan kognitif khususnya perbendaharaan kata.
5. Tema bermain akan dapat berkembang sesuai dengan budaya dimana anak bermain, sehingga menunggu anak menyimbolkan alat mainan dan mendorong untuk bermain adalah langkah awal yang baik dapat memperlakukan mainan sebagai stimulasi anak sejak dini.
6. Mengusahakan anak dalam bermain kelompok, semua anak mendapatkan peran agar terjadi aktivitas bersama dan akan mendorong anak yang pasif menjadi aktif.
7. Mulai memperhitungkan bermain yang melibatkan simbolisasi dan khayal sebagai stimulasi anak sejak dini, khususnya ketika anak menginjak usia 3 tahun. Usia anak-anak awal ini adalah usia keemasan untuk dapat merangsang tiga aspek perkembangan yaitu kognitif, emosi dan psikomotor.

4. Perkembangan kognitif akan dapat berkembang dengan baik pada tema mainan yang memberikan peluang untuk berkembang seperti ketika alat-alat mainan tersebut baru ditemuinya, alat mainan dan tema adalah sesuatu yang biasa ditemuinya. Untuk alat-alat baru perlu adanya perangsangan dari orang deasa di awal bermain. Pengulangan bermain akan memperkuat proses perkembangan kognitif khususnya perbendaharaan kata.
5. Tema bermain akan dapat berkembang sesuai dengan budaya dimana anak bermain, sehingga menunggu anak menyimbolkan alat mainan dan mendorong untuk bermain adalah langkah awal yang baik dapat memperlakukan mainan sebagai stimulasi anak sejak dini.
6. Menguashakan anak dalam bermain kelompok, semua anak mendapatkan peran agar terjadi aktivitas bersama dan zkan mendorong anak yang pasif menjadi aktif.
7. Mulai memephrhitungkan bermain yang melibatkan simbolisasi dan kahayal sebagai stimulasi anak sejak dini, khususnya ketika anak menginjak usia 3 tahu. Usia anak-anak awal ini adalah usia keemasasn untuk dapat merangsang tiga aspek perkembangan yaitu kognitif, emosi dan psikomotor.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam bab selanjutnya serta berpijak pada pertanyaan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing alat mainan yang mendukung tema tema mainan yaitu rumah-rumahan, jual beli, dokter-dokteran, perjalanan, perang-perangan dan polisi-polisian mampu memberikan rangsangan bagi perkembangan anak secara berbeda.

Aspek perkembangan psikomotorik mampu distimulasi dengan alat mainan *pretend play* pada semua tema mainan, walaupun unsumnya ada yang hanya salah satu bagian atau dua bagian saja yaitu motorik kasar, motorik halus atau koordinasi mata dan gerak tangan. Namun pada bermain perjalanan anak lebih banyak bersikap pasif khususnya pada peran penumpang.

Kaitan antara tema bermain dan perkembangan kognitif dan emosi disimpulkan sebagai sebagai berikut bahwa Aspek perkembangan kognitif lebih disebabkan pada apakah tema yang digunakan dekat dengan dunia anak atau telah terbiasa. Namun dengan pemberian yang berulang kali akan dapat menambah perbendaharaan bahasa anak Aspek perkembangan emosi lebih nampak ketika anak memainkan mainan yang memungkinkan anak mengekspresikan emosi orang lain, misalnya tema dokter-dokteran, perang-perangan dan jual beli.

Strategi pemberian stimulasi adalah dengan melihat terlebih dahulu peran-peran aktor yang ada harus mendukung anak untuk menirukan. Hal ini akan dapat

menunjang aspek perkembangan emosi dan kognitif. Kemudian pemberian perlu dilakukan secara berulang, karena pengulangan ini yang akan merangsang aspek kognisinya, khususnya perbendaharaan kata. Selanjutnya harus membuat semua aktor dalam tema harus beraktivitas agar dapat mengembangkan aspek psikomotornya.

B. Saran

Saran yang disampaikan di sini dipilah dalam beberapa hal yang terkait dengan hasil penelitian..

1. Peneliti selanjutnya

- Perlu untuk melakukan penelitian dengan tehnik eksperimen agar lebih melihat pengaruh secara khusus
- Dilakukan dalam waktu yang lama apabila dilakukan secara observasi agar efek yang didapat lebih dapat terlihat

2. Orang tua /pendidik/pengasuh

- Mulai berpikir beralih menerapkan mainan yang mampu mengembangkan segala aspek perkembangan agar dapat memberikan stimulasi pada anak secara optimal

DAFTAR PUSTAKA

- Auerbach, S. (2007) *Smart Play Smart Toys* . (Terjemahan) Jakarta :PT. Bhuana Ilmu Populer
- Bergen, D. (2002). The Role of pretend play in children's Cognitive Development. *Early childhood Research & Practice*, v4 il pNa, ERIC Clearinghouse on Elementary & Early Childhood Education
- Berguno, G. & Bowler, D. (2004). Understanding pretence and understanding action. *British Journal of Developmental Psychology*. 22, 531-544
- Bogdan, R.J. (2005). Pretending As Imaginative Rehearsal for Cultural Conformity. *Journal of Cognition and Culture* 5.1-2, 191-213. Koninklijke Brill NV, Leiden.
- Carlson, S.M., Taylor, M. & Levin, G.R. (1998). The Influence of Culture on Pretend Play: the Case of Mennonite Children. *Merril-Palmer Quarterly*. v44 i4 p538. Wane State University Press.
- Carruthers, P. (2002). Human Creativity; Its Cognitive Basis, its Evclution, and its Connections with Childhood Pretence. *The British Journal for the Philosophy of Science*. 53.2. Academic Research Library. p.225 – 249.
- Curran, J.M. (1999). Constraints of pretend play : Explicit and implicit Rules. *Journal of Researchin Childhood Education*. 14., Academic Research Library, p. 47-55.
- Colien, David (1993). *The development of Play*. New York : Routledge. Second Edition
- Daniels, D.H ; Beaumont, L.J. & Doolin, C.A. (2002). *Understanding Children: An Interview And Observation Guide For Educators*. New York : Mc Graw Hill
- Farver, J.A.M. & Lee Shin, Y. (1997). Social Pretend Play in Korean and Anglo American Preshoolers. *Child Development*. V.68, 3, 544-556.
- Garrett, P., Ferron, J., Ng'andu, N., Bryant, D. & Harbin, G. (1994). A Structural Model for the Developmental Status of Young Children. *Journal of Marriage and The Family*. 56. 1. p. 147 – 163.

- Goncu, A. (1989). Model and Features of Pretense. *Developmental Review*. 9. 341-344
- Guo, G. & Harris, K.H. (2000). The Mechanisms Mediating The Effects of Poverty on Children's Intellectual Development. *Demography*. 37,4, p. 431-447
- Hendrick, J. (1991). *Total Learning : Developmental Curriculum for The Young Child*. New York : Macmillan Publishing Company. Third Edition
- Hulle, C. A. V., Goldsmith, H.H. & Lemery, K.S. (2004). Genetic, Environmental, and Gender Effects on Individual Differences in Toddler Expressive Language. *Journal of Speech, Language and Hearing Research*. 47.4., p. 904 – 912
- Hurlock, EB. (2005). *Perkembangan Anak. Edisi Keenam*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jawa Pos, 14 Juli 2006
- Kwon, J.Y. & Yawkey, T.D. (2000) Principles of Emotional Development & Children's Pretend Play. *International Journal Of Early Childhood*. Pennsylvania State University. 32, 1, 9-13
- Lewis, M. & Ramsay, D. (2004). Development of Self-Recognition, Personal Pronoun Use and Pretend Play During the 2nd Year. *Child Development*. 75. 6. 1821-1831. The Society for Research in Child Development.inc
- Lidz, C.S. (2003). *Early childhood Assesment*. New Jersey: John Wiley & Sons,Inc.
- Lillard, A.S. (1993). Pretend Play Skills and the Child's Theory of Mind. *Child Development*. 64.348-371
- Lillard, A.S. (1993). Young Children's Conceptualization of Pretence: Action or Mental Representational state? *Child Development*. 64.372-3861
- Lillard, A. S. & Witherington, D.C. Mothers' 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* (revisi-3). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya .
- 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. Mussen (ed.), *Handbook of Child Psychology*. 4th ed. New York, John Wiley & Sons. Inc.
- Russ, S.W. (2003). Play and Creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*. 47, 3, Cartax Publishing. P. 291-303
- Russ, S.W., Robins, A.I. & Christiano, B.A. (1999). Pretend play: Longitudinal prediction of creativity and Affect in Fantasy in Children. *Creativity Research Journal*. Lawrence Earlbaum Associates. 12, 2, 129-139
- Sanrock, J.W. (2004). *Child Development*. 10th ed. New York: Mc Graw- Hill.
- Scarlett, W.G., Naudeau, S. , Pasternak, D.S. & Ponte I., (2005) *Children's Play* London: Sage Publication.
- Schwebel, D.C. (1999). Preschoolers' pretend Play and Theory of Mind: The role of Jointly constructed pretence. *British Journal of Developmental Psychology*. 17, 333-348, British Psychological Society.
- Sobel, D.M. & Lillard, A.S. (2001). The impact of fantasy and action on young children's understanding of pretence. *British Journal of Developmental Psychology*. 19, 85 -98. The British Psychological Society.
- Strauss, Jhon. (2004). *Living standard : Before and After the Financial Crisis*. Institute of Southeast Asian Studies.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Suminar, D. R. (1997) Pengaruh Permainan Pura-Pura Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Kematangan Sosial Anak-Anak Prasekolah. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada