



Pengaruh *Pretend Play* terhadap Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah

Ahmad Zikri^{1✉}, Nila Anggreiny², Diny Amenike³

^{1,2,3}Universitas Andalas

ahmadzikri3017@gmail.com

Abstract

The preschool years are a crucial period for the development of a child's language skills, marked by increased interaction and communication with environments outside the family. At this age, children become more active in using language in daily conversations, often through play activities that support the development of their communication skills. One type of play that can enhance language skills is pretend play. This study aims to identify the influence of pretend play on the language abilities of preschool-aged children. The research method used is a quasi-experimental design with an untreated control group and dependent pretest and posttest samples. The participants in this study consist of preschool children from a kindergarten in Padang, West Sumatra, selected using purposive sampling techniques. To analyze the data, hypotheses were tested using the Mann-Whitney test. The results show a significance value of .004 ($p < 0.05$), indicating a significant effect of pretend play on the language skills of preschool children. The impact of pretend play on language development is seen in the higher average gain score of the experimental group compared to the control group. Furthermore, pretend play has a substantial effect on language ability, with an effect size of 0.90, categorized as large ($r > 0.50$). These findings suggest that pretend play is an effective method for supporting language development in preschool-aged children. In pretend play, children engage in social scenarios that encourage them to communicate, role-play, and respond to interactions, thereby improving their language skills.

Keywords: pretend play, language skills, language development, language stimulation, preschool age

Abstrak

Masa prasekolah adalah periode penting dalam berkembangnya kemampuan berbahasa anak yang ditandai dengan meningkatnya interaksi dan komunikasi dengan lingkungan luar selain keluarga. Pada usia ini, anak-anak mulai aktif menggunakan bahasa dalam percakapan sehari-hari, sering kali melalui kegiatan bermain yang mendukung perkembangan keterampilan berkomunikasi mereka. Salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak adalah *pretend play*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan bahasa anak usia prasekolah. Metode yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan jenis *untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Partisipan penelitian ini terdiri dari anak-anak prasekolah di salah satu Taman Kanak-kanak di Kota Padang, Sumatera Barat, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Untuk menganalisis data, hipotesis diuji dengan uji *Mann-Whitney*. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar .004 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan *pretend play* terhadap kemampuan bahasa anak usia prasekolah. Pengaruh *pretend play* dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak terlihat dari *gain score* rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, *pretend play* memberikan pengaruh yang substansial pada kemampuan bahasa dengan *effect size* sebesar 0.90, termasuk dalam kategori besar ($r > 0.50$). Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan *pretend play* merupakan metode yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak usia prasekolah. Dalam permainan ini, anak-anak terlibat pada skenario sosial yang mendorong mereka untuk berkomunikasi, memerankan tokoh, dan merespons interaksi dalam meningkatkan keterampilan bahasa.

Kata kunci: bermain pura-pura, kemampuan bahasa, perkembangan bahasa, stimulasi bahasa, usia prasekolah

Psyche 165 Journal is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Bahasa merupakan dasar penting dari perkembangan anak yang memberikan pengaruh besar pada kehidupan anak di masa mendatang. Masa kanak-kanak awal atau *early childhood* dikenal dengan fase kritis yang ditandai dengan perkembangan bahasa anak yang meningkat pesat. Pada periode ini, anak-anak memulai perkembangan kemampuan berbahasa dengan memahami dan menggunakan kata-kata sederhana, lalu secara bertahap meningkatkan

kemampuan tersebut melalui interaksi sosial dan proses pembelajaran [1]. Pada masa awal perkembangan, anak mulai memahami aturan bahasa seperti kata ganti, kata kerja, dan kata sifat, yang mencerminkan kemampuan mereka menyampaikan ide dan keinginan secara lebih kompleks [2].

Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah sangat penting sebagai sarana komunikasi dengan lingkungan, yang berkembang optimal melalui interaksi rutin dengan orang tua dan orang-orang di

sekitarnya [3]. Anak-anak prasekolah mampu berkomunikasi dengan teman sebaya meskipun keterampilan bahasa mereka belum sepenuhnya berkembang. Interaksi ini membantu mereka melatih komunikasi dan memperkaya pemahaman bahasa, yang mencerminkan ketertarikan untuk berbahasa dan bersosialisasi [4]. Ketertarikan anak untuk mulai berkomunikasi dengan orang di sekitar mereka mendorong orang dewasa atau pengasuh untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya kemampuan bahasa anak.

Paparan bahasa memiliki hubungan erat dengan perkembangan bahasa anak, yang terlihat melalui stimulasi yang diberikan oleh keterlibatan orang tua atau orang dewasa dalam mendorong kemampuan berbahasa anak [5]. Namun, kurangnya kesadaran akan pentingnya stimulasi bahasa dapat menyebabkan tidak terdeteksinya masalah bahasa anak sejak dini. Jika anak usia dini tidak mendapatkan stimulasi yang sesuai dan dukungan lingkungan yang memadai, hal ini dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbicara mereka [6]. Anak-anak seringkali tidak mencapai perkembangan yang optimal, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti kekurangan gizi, kurangnya pendidikan, dan minimnya stimulasi, sehingga deteksi dini sangat penting untuk memastikan penanganan yang tepat pada masalah-masalah yang muncul [7].

Perkembangan bahasa anak yang tidak maksimal serta adanya permasalahan dapat berdampak pada keterlambatan hingga terganggunya fungsi anak dalam berbahasa. Keterlambatan berbicara pada anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, dari masalah ringan hingga berat, yang mengarah pada perkembangan keterampilan berbicara yang lebih lambat dibandingkan dengan anak seusianya atau pola perkembangan yang umum [6]. Keterlambatan dalam perkembangan bahasa pada anak sering kali mengarah pada kesulitan dalam mengelola emosi dan berinteraksi dengan orang lain, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam membangun hubungan sosial, serta berdampak pada aspek psikologis, emosional, dan lingkungan [8]. Selain itu, keterlambatan ini dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kesulitan bersosialisasi atau berinteraksi, prestasi akademik yang rendah, kecenderungan menjadi pasif dan monoton, serta kesulitan dalam mengekspresikan perasaan [9].

Penanganan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah perkembangan bahasa yaitu melalui stimulasi bahasa dengan kegiatan bermain yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Sebagian besar perkembangan bahasa anak berlangsung dalam konteks bermain, yang merupakan sarana ideal untuk pemerolehan bahasa [10]. Melalui bermain, perkembangan bahasa anak dapat dioptimalkan, dan kemampuan berkomunikasi mereka dapat meningkat. Penggunaan metode bermain

membuat anak-anak mendapat kesempatan untuk berkomunikasi, mendengarkan, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini secara signifikan mendukung perkembangan bahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif [11].

Berbagai jenis permainan memiliki manfaat dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Salah satu bentuk permainan yang efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa adalah *pretend play* atau bermain pura-pura, di mana anak-anak terlibat dalam aktivitas penceritaan dan imajinasi. *Pretend play* memiliki peran signifikan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi sosial anak prasekolah [12]. *Pretend play* pada anak-anak berkembang melalui tahapan tertentu, yang terkait dengan *role play*, yaitu ketika anak memerankan peran orang lain menggunakan ekspresi verbal dan tindakan imajinatif [13].

Dalam *pretend play*, anak-anak menggunakan simbol untuk menggantikan fungsi asli suatu objek atau situasi, dengan menciptakan skenario imajinatif berdasarkan konsep yang mereka bayangkan. Aktivitas ini melibatkan kemampuan berpikir abstrak dan kemampuan membedakan antara fantasi dan kenyataan [14]. Permainan yang bersifat imajinatif dan melibatkan simbolisme seperti *pretend play* dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Permainan simbolik memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan bahasa melalui interaksi sosial [15]. *Pretend play* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berlatih dan memperdalam keterampilan bahasa dalam konteks yang lebih alami dan kreatif [16].

Permainan pura-pura yang dilakukan anak memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung perkembangan keterampilan, terutama pada masa pertumbuhan, termasuk peningkatan kemampuan bahasa. Pada masa prasekolah, anak-anak secara bertahap mengembangkan kemampuan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama serta membangun narasi yang melibatkan interaksi dengan orang dewasa dan anak-anak lain di sekitar mereka [13]. Pada usia ini, banyak dialog yang terjadi dalam konteks pura-pura, terutama dalam interaksi sosial [4]. Imajinasi anak-anak prasekolah yang tak terbatas membuat mereka melihat suatu kejadian dari berbagai sudut pandang dan perspektif yang berbeda [17].

Kegiatan *pretend play* dapat melatih kesiapan anak untuk memasuki lingkungan sosial mereka di masa sekolah nanti [18]. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait *pretend play* yaitu penelitian pada 119 anak prasekolah di Turki, kompetensi bahasa setiap anak menunjukkan peningkatan melalui kegiatan *pretend play*, seperti bermain telepon mainan, pantomim imajiner, dan bermain bebas [19]. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa *pretend play* merupakan salah satu aktivitas yang efektif dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak prasekolah.

Berdasarkan fenomena serta hasil studi yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *aktivitas pretend play* terhadap perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia prasekolah. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai peran *pretend play* dalam stimulasi keterampilan berbahasa, sehingga dapat menjadi acuan bagi orang tua, pengasuh, dan pendidik dalam merancang serta mengimplementasikan kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa anak secara optimal.

2. Metodologi Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *quasi-experimental design*. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *untreated control group dengan dependent pretest and posttest samples*. Subjek penelitian melibatkan dua kelompok sampel, diantaranya kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Penelitian eksperimen melibatkan pembagian subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol, pengukuran variabel dependen, serta penerapan perlakuan, dengan dampak perlakuan yang dievaluasi setelah penerapan pada sampel yang berbeda [20]. Untuk gambaran lebih lanjut mengenai alur desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Alur Desain Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (KE)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	—	O ₂

Skrining awal dilakukan sebagai tahap seleksi untuk mengidentifikasi partisipan penelitian. Setelah melalui proses seleksi, partisipan yang terpilih kemudian dikelompokkan ke dalam dua kategori utama. Untuk mengukur perkembangan kemampuan bahasa anak, dilakukan penilaian awal (*pretest*/O₁) sebelum perlakuan dan penilaian akhir (*posttest*/O₂) setelah perlakuan diberikan. Kelompok Eksperimen (KE) memperoleh intervensi berupa aktivitas *pretend play* (X) dengan variasi tema yang berbeda pada setiap sesi permainan, sementara Kelompok Kontrol (KK) tidak menerima intervensi khusus (—) dan hanya mengikuti aktivitas permainan *non-pretend play*, seperti menyusun *puzzle*, balok, atau bermain lego.

Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling*, dengan bentuk *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode pemilihan sampel yang dilakukan dengan pertimbangan khusus, bukan secara acak, untuk memenuhi tujuan penelitian yang telah ditentukan [21]. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang berada di salah satu Taman Kanak-Kanak di Kota Padang, Sumatera Barat, dengan total populasi sebanyak 75 anak. Penelitian melibatkan 12 anak usia prasekolah yang telah diseleksi berdasarkan karakteristik penelitian.

Pemberian skrining bahasa awal pada anak usia prasekolah bertujuan untuk menyeleksi partisipan yang memenuhi kriteria subjek penelitian. Proses skrining ini dilakukan dengan menggunakan daftar periksa (*checklist*) aspek perkembangan bahasa yang dirancang khusus untuk anak usia 4–6 tahun [22]. Proses skrining dilakukan dengan menyajikan serangkaian pertanyaan kepada anak, yang dirancang untuk mencakup berbagai indikator perkembangan bahasa seperti pemahaman kosakata, menyusun kalimat, penggunaan struktur gramatikal, serta kemampuan berbicara dan pemahaman dalam berbagai konteks komunikasi.

Pengukuran kemampuan bahasa anak usia prasekolah dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* menggunakan alat ukur Tes Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah (TKBP) yang dikembangkan oleh Pradini [23]. TKBP adalah instrumen yang didasarkan pada teori perkembangan bahasa usia prasekolah yang mencakup tiga subskala kemampuan berbahasa, yaitu bahasa ekspresif, bahasa reseptif, dan artikulasi. Alat ukur ini terdiri dari 8 subtes untuk mengukur kemampuan berbahasa, yakni 3 subtes untuk bahasa ekspresif, 3 subtes untuk bahasa reseptif, dan 2 subtes untuk kemampuan artikulasi [10].

Berdasarkan hasil uji validitas alat ukur menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) alat ukur TKBP terbukti valid dengan nilai GFI sebesar 0.940, NFI sebesar 0.943, dan CFI sebesar 0.963. Hasil uji reliabilitas, menunjukkan nilai reliabilitas yang baik. Nilai reliabilitas setiap subtes adalah sebagai berikut: subtes Menceritakan Gambar (MC) sebesar 0.893, subtes Perbendaharaan Kata (PK) sebesar 0.90, subtes Menyusun Kalimat (MK) sebesar 0.767, subtes Memahami Cerita (MC) sebesar 0.630, subtes Pemahaman Kata, Persamaan, dan Perbedaan Kata (PP) sebesar 0.636, subtes Pemahaman Kalimat (KP) sebesar 0.536, subtes Menamai Objek (MO) sebesar 0.763, dan subtes Membedakan Bunyi (MB) sebesar 0.716 [23].

Kegiatan *pretend play* dilaksanakan sebanyak lima sesi pertemuan pada Kelompok Eksperimen (KE), di mana setiap sesi dirancang untuk mendukung keterlibatan anak secara aktif. Prosedur permainan dipandu oleh teman bermain menggunakan modul kegiatan *pretend play* yang telah disusun oleh peneliti. Modul ini sebelumnya telah melalui proses uji validitas oleh *professional judgement*, dengan penilaian berdasarkan skala *likert* (1 = “sangat tidak sesuai” hingga 5 = “sangat sesuai”). Hasil dari uji validitas menunjukkan nilai *Aiken's V* sebesar 0.75, yang melebihi ambang batas $V > 0.50$, sehingga mengindikasikan bahwa modul memiliki validitas isi yang baik. Tahapan kegiatan *pretend play* dibagi ke dalam beberapa sesi diantaranya yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Sesi Kegiatan *Pretend Play*

Sesi ke-	Tema Bermain	Skenario Awal Permainan	Indikator Pencapaian
1	Bersiap-siap untuk pergi ke sekolah	“Ada seorang anak yang baru bangun tidur di pagi hari, ia dibangunkan oleh ibunya untuk bersiap-siap pergi ke sekolah.” (berperan sebagai anak, saudara kandung, ayah, atau ibu)	Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi
2	Proses belajar mengajar di ruang kelas	“Di ruang kelas terdapat banyak anak murid yang sedang belajar cara berhitung, membaca, menggambar dan banyak lagi bersama gurunya.” (berperan sebagai murid atau guru)	Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi
3	Berolahraga di halaman sekolah	“Saat di pagi hari, seluruh anak atau murid melakukan kegiatan olahraga yang paling disukainya.” (berperan sebagai murid atau guru)	Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi
4	Berkunjung ke rumah nenek	“Anak-anak bersama orang tuanya pergi mengunjungi rumah nenek, disana mereka bertemu dengan kakek dan nenek.” (berperan sebagai anak, saudara kandung, ayah, ibu, kakek, atau nenek)	Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi
5	Menggapai cita-cita	“Seorang anak sedang melakukan pekerjaan yang di impikan atau di cita-citakannya, dan ia melakukannya dengan senang hati.” (berperan sebagai dokter, polisi, guru, pilot, pemadam kebakaran, atau teknisi)	Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi

Aktivitas *pretend play* dilakukan secara individu pada setiap anak pada Kelompok Eksperimen (KE) dan didampingi oleh teman bermain. Kegiatan dimulai dengan membangun hubungan yang nyaman dan kondusif dengan anak (*rapport building*), dilanjutkan dengan pengukuran kemampuan bahasa anak sebelum perlakuan (*pretest*). Selanjutnya, anak mengikuti sesi *pretend play*, diakhiri dengan pengukuran Kembali kemampuan bahasa setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengevaluasi dampak dari *pretend play*.

Penelitian ini menggunakan uji analisis statistik non-parametrik. Uji non-parametrik lebih tepat digunakan, terutama ketika data tidak memenuhi syarat atau asumsi yang diperlukan untuk pengujian parametrik [24]. Uji non-parametrik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Mann-Whitney*. Uji *Mann-Whitney* merupakan metode statistik non-parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok independen, khususnya saat data tidak memenuhi asumsi normalitas yang dibutuhkan dalam uji parametrik, seperti uji t [25].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan berbahasa pada anak-anak prasekolah yang terbagi atas kelompok yang diberikan intervensi *pretend play* (KE) dan kelompok yang tidak menerima intervensi (KK). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan metode statistik non-parametrik, yaitu dengan hasil uji *Mann-Whitney* yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji *Mann-Whitney*

Kelompok	Mean Rank	Sum of Rank
Eksperimen (KE)	9.50	57.00
Kontrol (KK)	3.50	21.00

Perbedaan rata-rata kemampuan bahasa berdasarkan *gain-score pretest* dan *posttest* setelah pemberian *pretend play* pada kelompok eksperimen adalah sebesar 9.50. Sementara itu, *gain-score* rata-rata pada kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi adalah sebesar 3.50. Hasil uji signifikansi *Mann-Whitney* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Nilai Signifikansi *Mann-Whitney*

Variabel	Z	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Bahasa	-2.882	.004

Nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar .004, yang lebih kecil dari 0.05, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara *pretend play* terhadap kemampuan berbahasa anak usia prasekolah. Hal tersebut terlihat dari perbedaan skor kemampuan bahasa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menerima kegiatan *pretend play* dan kelompok kontrol yang tidak menerima intervensi. Besarnya pengaruh *pretend play* ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Effect Size*

Variabel	Effect Size r
<i>Pretest - Posttest</i>	0.90

Nilai efek atau pengaruh dari *pretend play* terhadap kemampuan bahasa anak prasekolah adalah sebesar 0.90, dengan nilai $r > 0.50$ yang dikategorikan sebagai efek yang besar. Perbandingan kemampuan berbahasa dari masing-masing kelompok partisipan ditunjukkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perbandingan Nilai Kemampuan Bahasa *Pretest - Posttest*

Partisipan	Kelompok	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	Selisih Hasil
DAP	Eksperimen	413	435	22
AY	Eksperimen	325	428	103
QHD	Eksperimen	411	418	7
BS	Eksperimen	397	418	20
RTA	Eksperimen	434	437	3
ASF	Eksperimen	375	386	10
AFA	Kontrol	404	385	-19
ANR	Kontrol	423	400	-23
AAN	Kontrol	390	359	-31
XMS	Kontrol	393	354	-40
NH	Kontrol	438	437	-1
AGR	Kontrol	396	345	-51

Perubahan kemampuan berbahasa sebelum dan sesudah kegiatan *pretend play* menunjukkan bahwa partisipan dalam kelompok eksperimen dengan selisih skor tertinggi adalah partisipan berinisial AY, dengan selisih sebesar 103, sedangkan selisih terendah dimiliki partisipan berinisial RTA sebesar 3. Di sisi lain, pada kelompok kontrol, partisipan dengan selisih tertinggi adalah XMS dengan nilai -40, dan partisipan dengan selisih terendah adalah NH dengan nilai -1. Pengaruh *pretend play* terhadap kemampuan berbahasa dapat dilihat dari rata-rata *gain-score* pada Kelompok Eksperimen (KE), yaitu 27.5, yang lebih tinggi dibandingkan dengan Kelompok Kontrol (KK) yaitu -27.5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *pretend play* efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia prasekolah.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari kegiatan *pretend play* terhadap kemampuan bahasa anak usia prasekolah. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata selisih skor *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok partisipan, dengan *gain-score* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol ($27.5 > -27.5$). Kegiatan *pretend play* memberikan efek besar terhadap kemampuan bahasa anak usia prasekolah, ditunjukkan oleh ukuran efek perlakuan dengan nilai r sebesar 0.90, yang melebihi kriteria efek besar ($r > 0.50$). Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak dalam aspek kemampuan bahasa ekspresif, reseptif, dan artikulasi.

Partisipan yang mengikuti kegiatan *pretend play* sebagai kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor kemampuan bahasa pada *posttest*. Kegiatan *pretend play* yang mengandung interaksi verbal mendorong perkembangan bahasa anak usia prasekolah. Banyak dialog terjadi antara anak-anak dalam konteks *pretend play*, yang didasari oleh interaksi terkait kegiatan sehari-hari, seperti merencanakan untuk makan atau berbelanja [4]. *Pretend play* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan alat peraga, bahasa, dan komunikasi nonverbal untuk merekonstruksi pengalaman masa lalu secara imajinatif, sehingga menghasilkan representasi baru yang belum pernah dialami sebelumnya [26].

Anak-anak yang sering terlibat dalam bermain pura-pura cenderung mengalami perkembangan yang lebih baik dalam kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif dibandingkan dengan anak-anak yang jarang melakukan aktivitas tersebut [27]. Permainan pura-pura dilakukan berdasarkan panduan dan tema yang ditentukan di setiap sesi, menggunakan skenario yang membantu anak menghasilkan tindakan verbal dan nonverbal secara terstruktur. Anak-anak dalam permainan pura-pura biasanya mengangkat tema dan

cerita yang familiar, tetapi mereka yang memiliki imajinasi lebih tinggi cenderung menghasilkan kisah yang lebih inovatif dan kreatif [13].

Setiap tema *pretend play* dilengkapi skenario awal yang dirancang untuk membantu anak mengembangkan skenario lain dengan meniru peran dan tugas orang-orang di sekitarnya. Dalam permainan ini, anak-anak memanfaatkan pengalaman sebelumnya untuk menciptakan situasi imajiner, memainkan berbagai peran, serta menerapkan aturan perilaku yang sesuai dengan peran yang mereka pilih [28]. Skenario awal pada setiap tema serta arahan cerita yang menggunakan objek tertentu membantu anak memahami alur cerita melalui kemampuan bahasa reseptif, sekaligus mendorong untuk mengembangkan cerita lainnya. *Pretend play* menuntut keterampilan bahasa reseptif dan ekspresif [29]. Melibatkan objek dan alur cerita dalam bermain membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam permainan pura-pura.

Berdasarkan hasil observasi yang ditunjukkan dalam penelitian, bahwa terdapat anak yang terlihat kurang aktif atau tidak sepenuhnya bebas dalam bermain ketika diberikan tema tertentu. Pembatasan tema dalam permainan pura-pura dapat membuat penceritaan menjadi lebih terbatas, sehingga anak kurang leluasa dalam mengeksplorasi cerita sesuai keinginannya. Anak-anak menunjukkan permainan pura-pura yang lebih terbatas, ketika diberi seperangkat mainan yang membatasi interaksi mereka [18]. Permainan yang lebih terstruktur ini mengurangi variasi dalam perilaku gestur dan verbal yang ditampilkan. Sehingga, tema bermain yang lebih bervariasi dapat mendorong anak lebih aktif dalam permainan berbasis bahasa. Permainan kooperatif, khususnya, memerlukan keterampilan dan kemampuan bahasa yang mendukung alur cerita permainan [29].

Penelitian juga menunjukkan bahwa anak lebih aktif saat terlibat dalam *pretend play*, di mana kreativitas dalam permainan mendorong anak untuk lebih terlibat dalam aktivitas sosial. Partisipasi kreatif anak-anak dalam *pretend play* tidak hanya berkaitan erat dengan pengembangan kreativitas dan kemampuan sosial mereka, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri secara bebas, yang sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk berbicara dan berkomunikasi [30]. Peran yang dimainkan anak-anak dalam *pretend play* biasanya terinspirasi dari apa yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari atau dari cerita dan karakter, seperti peran seorang ibu, anak, atau teman yang mereka jadikan model untuk ditiru. Selain itu, dalam *pretend play* juga mencakup substitusi objek (misalnya, menggunakan tongkat sebagai pedang), permainan replika (misalnya, menceritakan cerita dengan boneka), dan permainan peran (misalnya, mengenakan kostum sebagai pahlawan super) [31]. Peran-peran ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi dan mengembangkan kemampuan

berbahasa melalui interaksi sosial yang dilihat dalam kehidupan mereka.

Dalam konteks ini, teman bermain memiliki peran yang penting dalam membantu anak mencapai tingkat bermain yang lebih aktif serta melatih kompetensi sosial mereka dalam bermain pura-pura. Teman bermain juga berfungsi sebagai panutan atau inspirasi dalam kegiatan bermain [32]. Teman bermain berperan dalam mengarahkan perilaku anak sesuai dengan konteks sosial tertentu, memperkenalkan norma, nilai, kebiasaan, dan keyakinan melalui komunikasi verbal dan nonverbal [33]. Peran ini mendukung *pretend play* dengan merangsang imajinasi anak sekaligus mengasah kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif. Tanpa model, anak sering kesulitan melakukan substitusi objek kecuali adanya petunjuk langsung. Dalam permainan pura-pura, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif mereka melalui peran dan dialog, tetapi juga meningkatkan kemampuan bahasa reseptif saat memahami dan merespons ucapan atau instruksi dari teman bermain.

Anak-anak yang sebelumnya bermain sendiri mulai menunjukkan minat untuk beralih ke permainan sosial, yang melibatkan lebih banyak interaksi dengan orang lain. Permainan pura-pura sosial melibatkan konteks interaksi sosial, sementara permainan pura-pura soliter dilakukan secara individu [34]. Pada awalnya anak cenderung bermain sendiri (permainan soliter), namun kemudian berkembang hingga menjadi tertarik untuk bermain kooperatif yang melibatkan kerjasama dan berbagai peran yang dimainkan [35]. Anak-anak yang mulai terlibat dalam permainan sosial cenderung mengembangkan keinginan untuk lebih aktif dalam berkomunikasi. Seiring dengan bertambahnya usia, anak-anak prasekolah seharusnya dapat berpartisipasi dalam permainan sosial, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang dewasa.

Partisipan dalam kelompok kontrol terlibat dalam kegiatan bermain yang tidak melibatkan komunikasi secara aktif, seperti bermain *puzzle* dan lego atau blok, yang dikenal sebagai permainan konstruktif. Permainan konstruktif yang melibatkan bahan seperti balok, *puzzle*, atau objek lainnya mendukung perkembangan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah pada anak. Melalui kegiatan ini, anak-anak terdorong untuk bereksplorasi, menyusun berbagai struktur, serta meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, sekaligus melatih fleksibilitas dalam berpikir dan bernalar [36]. Sementara itu, dalam *pretend play*, anak-anak didorong untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam peran yang mereka ciptakan. Komunikasi dan kolaborasi terjadi dalam setiap tahap permainan pura-pura [37]. Hal ini menjelaskan mengapa kegiatan *non-pretend play* yang dilakukan oleh kelompok kontrol, yang tidak melibatkan komunikasi secara signifikan, tidak menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan bahasa pada kelompok tersebut.

Permainan konstruktif melibatkan aktivitas bermain dengan objek untuk menciptakan hasil karya tertentu, seperti membangun sesuatu menggunakan balok atau *puzzle* [38]. Dalam permainan konstruktif, fokus anak lebih pada objek yang dibangun, dengan sedikit komunikasi atau interaksi sosial. Sebaliknya, permainan pura-pura yang lebih beragam memungkinkan anak berperan sebagai karakter atau sosok tertentu. Pada permainan pura-pura, anak-anak menggunakan alat peraga seperti boneka, miniatur, atau benda lain untuk membangun dunia imajiner, mendukung pengembangan peran dan skenario yang mereka ciptakan, serta selaras dengan fokus sosial dan interaksi dalam permainan tersebut [28]. Dalam hal ini, banyaknya interaksi yang terjadi dalam *pretend play* sangat mendukung perkembangan bahasa anak, dibandingkan permainan konstruktif yang cenderung terbatas pada aktivitas fisik tanpa komunikasi verbal yang signifikan.

Kegiatan *pretend play* melatih kemampuan bahasa anak melalui komunikasi yang terjadi, mendorong penggunaan bahasa secara aktif. Seiring dengan meningkatnya kompleksitas *pretend play*, anak-anak mulai terlibat dalam permainan peran yang meniru situasi kehidupan nyata. Dalam aktivitas ini, mereka menciptakan narasi, mengekspresikan emosi, dan memperkaya penggunaan bahasa mereka. Selain memperluas kosakata, anak-anak juga mengasah keterampilan tata bahasa serta kemampuan pragmatik, yaitu kemampuan untuk menyesuaikan penggunaan bahasa sesuai dengan konteks sosial [39], [40]. Dibandingkan dengan anak-anak yang tidak terlibat dalam kegiatan *pretend play*, mereka tidak menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa karena tidak melibatkan komunikasi verbal maupun nonverbal.

4. Kesimpulan

Pretend play memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia prasekolah, terbukti dari perbedaan skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen, *pretend play* mendorong perkembangan bahasa ekspresif dan reseptif, serta melatih keterampilan komunikasi melalui peran, interaksi sosial, dan imajinasi. Skenario sosial dalam *pretend play* membantu anak mengembangkan narasi, kosa kata, dan komunikasi verbal serta nonverbal. Sebaliknya, permainan konstruktif seperti *puzzle* atau blok pada kelompok kontrol tidak mendukung perkembangan bahasa secara signifikan karena lebih berfokus pada aspek fisik tanpa interaksi verbal. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk membandingkan *pretend play* dengan jenis permainan lain untuk mengevaluasi pengaruhnya pada kemampuan bahasa dan mengeksplorasi tema yang lebih beragam dan dekat dengan dunia anak untuk stimulasi yang lebih efektif.

Daftar Rujukan

- [1] Al-Harbi, S. S. (2020). Language Development and Acquisition in Early Childhood. *Journal of Education and Learning*, 14(1), 69-73. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.14209>
- [2] Zahra, S., & Sit, M. (2024). Eksplorasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Analisa Faktor, Indikator, dan Tahapan Perkembangan. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 278-288. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i2>
- [3] Herawati, N. H., & Katoningsih, S. (2023). Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1685-1695. <https://doi.org/10.3.1004/obsesi.v7i2.4122>
- [4] Riad, R., Allodi, M. W., Siljehag, E., & Bölte, S. (2023). Language Skills and Well-Being in Early Childhood Education and Care: A Cross-Sectional Exploration in A Swedish Context. *Frontiers in Psychology*, 14, 1202819. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202819>
- [5] Lurie, L. A., Hagen, M. P., McLaughlin, K. A., Sheridan, M. A., Meltzoff, A. N., & Rosen, M. L. (2021). Mechanisms Linking Socioeconomic Status and Academic Achievement in Early Childhood: Cognitive Stimulation and Language. *Cognitive Development*, 58, 101045. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2021.101045>
- [6] Alya, A. P., & Mulyani, D. (2023). Analisis Penyebab Keterlambatan Berbicara pada Salah Satu Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 29-34. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.1778>
- [7] Novela, V., Yasril, A. I., Winas, L. N., Abbas, K., & Novinces, L. (2024). Analisis Pelaksanaan Stimulasi Deteksi Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK) pada Balita di Kota Padang. *Human Care Journal*, 9(2), 314-326. <https://doi.org/10.25077/jka.v8i4.1133>
- [8] Kalland, M., & Linnavalli, T. (2023). Associations Between Social-emotional and Language Development in Preschool children. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 67(5), 791-804. <https://doi.org/10.1080/00313831.2022.2070926>
- [9] Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan Dampak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) terhadap Perilaku Anak Studi Kasus Anak Usia 3-5 Tahun: Kajian Psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>
- [10] Owens, R. E. (2020). *Language Development: An Introduction* (10th ed). Pearson Education, Inc. <https://www.pearsonhighered.com/assets/preface/0/1/3/5/0135206049.pdf>
- [11] Khairani, N., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5942-5952. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5383>
- [12] Jaggy, A. K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The Impact of Social Pretend Play on Preschoolers' Social Development: Results of An Experimental Study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13-25. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>
- [13] Gleason, T. R., & White, R. E. (2023). Pretend Play as Abstraction: Implications for Early Development and Beyond. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 147, 105090. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105090>
- [14] Smith-Nielsen, J., Stuart, A. C., Wendelboe, K. I., Egmo, I., Roos, C. O., & Væver, M. S. (2024). The Significance of Parental Mentalizing for Four-Year-Old Children's Solitary Pretend Play. *Plos One*, 19(1), e0297671. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0297671>
- [15] Creaghe, N., Quinn, S., & Kidd, E. (2021). Symbolic Play Provides a Fertile Context for Language Development. *Infancy*, 26(6), 980-1010. <https://doi.org/10.1111/inf.12422>
- [16] Hà, T. A. (2022). Pretend play and Early Language Development-Relationships and Impacts: A Comprehensive Literature Review. *Journal of Education*, 202(1), 122-130. <https://doi.org/10.1177/0022057420966761>
- [17] Iqbal, Z., Shakil, T. I., & Zahoor, I. (2023). Investigating the Role of Pretend Play in Developing Creativity Among Preschoolers. *International Journal of Innovation in Teaching and Learning (IJITL)*, 9(2), 35-47. <https://doi.org/10.35993/ijitl.v9i2.2944>
- [18] Mohan, M., Celshiya, R., Karuppali, S., Bhat, J. S., & Anil, M. A. (2022). Pretend Play in Pre-Schoolers: Need for Structured and Free Play in Pre-Schools. *South African Journal of Childhood Education*, 12(1), 1092. <https://doi.org/10.4102/sajce.v12i1.1092>
- [19] Kızıldere, E., Aktan-Erciyes, A., Tahiroğlu, D., & Göksun, T. (2020). A Multidimensional Investigation of Pretend Play and Language Competence: Concurrent and Longitudinal Relations in Preschoolers. *Cognitive Development*, 54, 100870. <https://doi.org/10.1016/j.cogdev.2020.100870>
- [20] Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>
- [21] Campbell, S., Greenwood, M., Prior, S., Shearer, T., Walkem, K., Young, S., ... & Walker, K. (2020). Purposive Sampling: Complex or Simple? Research Case Examples. *Journal of research in Nursing*, 25(8), 652-661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- [22] Ita, E., Laksana, D. N. L., & Kembo, M. R. (2021). Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 55. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- [23] Pradini, S. (2016). *Penyusunan Alat Ukur Kemampuan Bahasa pada Anak Usia Prasekolah*. Fakultas Psikologi, Universitas Padjajaran. <https://pustaka.unpad.ac.id/archives/141100>
- [24] Wall Emerson, R. (2023). Mann-Whitney U Test and T-Test. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 117(1), 99-100. <https://doi.org/10.1177/0145482X221150592>
- [25] Cantica, O., Abdillah, M. H., & Anggraini, F. (2023). Analisis Produksi Padi di Provinsi Jambi dan Riau Menggunakan Uji Mann-Whitney. *Multi Proximity: Jurnal Statistika*, 2(1), 32-38. <https://doi.org/10.22437/multiproximity.v2i1.25610>
- [26] Whitebread, D., & O'Sullivan, L. (2020). Pretend Play in Young Children and The Emergence of Creativity. In *Creativity and the Wandering Mind* (pp. 205-230). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816400-6.00009-2>
- [27] Vyshedskiy, A., & Khokhlovich, E. (2022). Pretend Play Predicts Receptive and Expressive Language Trajectories in Young Children with Autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 1-18. <https://doi.org/10.1101/2022.04.04.22273397>
- [28] Richard, S., Clerc-Georgy, A., & Gentaz, E. (2023). Pretend Play-Based Training Improves Some Socio-Emotional Competences in 5-6-Year-Old Children: A Large-Scale Study Assessing Implementation. *Acta Psychologica*, 238, 103961. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103961>
- [29] Holmes, R. M., Kohm, K., Genise, S., Koolidge, L., Mendelson, D., Romeo, L., & Bant, C. (2022). Is There a Connection Between Children's Language Skills, Creativity, and Play?. *Early Child Development and Care*, 192(8), 1178-1189. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>

- [30] Nikkola, T., Kangas, J., & Reunamo, J. (2024). Children's Creative Participation as A Precursor of 21st Century Skills in Finnish Early Childhood Education and Care Context. *Learning and Individual Differences*, 111, 102437. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102437>
- [31] Bonus, J. A., Dore, R. A., Wilson, J. M., Freiburger, N., & Lerner, B. (2023). Of Scientists and Superheroes: Educational Television and Pretend Play as Preparation for Science Learning. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 89, 101603. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2023.101603>
- [32] Kalkusch, I., Jaggy, A. K., Burkhardt Bossi, C., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2022). Fostering Children's Social Pretend Play Competence and Social Skills Through Play Tutoring: What is The Mechanism of Change?. *International Journal of Behavioral Development*, 46(5), 461-471. <https://doi.org/10.1177/01650254221108163>
- [33] Karlsson, M., & Nasi, N. (2023). "This Friend was Nice": Young Children's Negotiation of Social Relationships in and Through Interactions with (Play) Objects. *Learning, Culture and Social Interaction*, 42, 100734. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2023.100734>
- [34] White, R. E., Thibodeau-Nielsen, R. B., Palermo, F., & Mikulski, A. M. (2021). Engagement in Social Pretend Play Predicts Preschoolers' Executive Function Gains Across The School Year. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 103-113. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.03.005>
- [35] Calista, R., & Suryana, D. (2022). Bermain Soliter untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK Al Mursalat 2 Kecamatan Kuranji. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15799-15805. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4479>
- [36] Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool Children's Loose Parts Play and The Relationship to Cognitive Development: A Review of The Literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- [37] Vogt, F., & Hollenstein, L. (2021). Exploring Digital Transformation Through Pretend Play in Kindergarten. *British Journal of Educational Technology*, 52 (6), 2130-2144. <https://doi.org/10.1111/bjet.13142>
- [38] Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media Playdough dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui pada Anak Kelompok B. *Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 3(2), 119-125. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i2.p%25p>
- [39] Stuart, A. C., Gufler, S. R., Thamer, A., & Væver, M. S. (2023). Story Stems in Early Mother-Infant Interaction Promote Pretend Play at 30 Months. *Infant Behavior and Development*, 73, 101893. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2023.101893>
- [40] Bjorklund, D. F. (2024). The Evolution of Pretend Play and An Extended Juvenile Period and Their Implications for Early Education. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 105, 105805. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2024.105805>