



## PENGARUH *PLAY PRETEND* TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK

*The Effect of Play Pretend to Children's Social and Emotional Development*

Siti Indatul Laili

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

### Riwayat artikel

Diajukan: 23 September 2025

Diterima: 29 Oktober 2025

### Penulis Korespondensi:

- Siti Indatul Laili
- Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

email:

[sitiindatul9@gmail.com](mailto:sitiindatul9@gmail.com)

### Kata Kunci:

Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosional, *Play pretend*.

### Abstrak

Keluarga menjadi tempat belajar dan sumber ilmu anak karena keluarga adalah lingkungan sosial pertama dan terdekat bagi anak. Desain penelitian ini adalah one group pra-post test design, yang diakukan dengan cara peneliti menilai perkembangan sosial dan emosional sebelum play pretend. Kemudian melakukan play pretend dan selanjutnya menilai lagi perkembangan sosial dan emosional anak. Populasi penelitian ini adalah semua Ibu dan anak usia 18-60 bulan sebanyak 30 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Sampel penelitian ini adalah semua Ibu dan anak usia 18-60 bulan di Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang sebanyak 30 anak. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner. Penelitian ini dilakukan di Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024. Pengolahan data dilakukan dengan editing, coding, scoring, tabulating, dan analisis data dengan tabel silang. Kemudian menyajikan hasil penelitian yang diinterpretasikan dengan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan responden yang memiliki perkembangan sosial dan emosional positif setelah melakukan play pretend. Play pretend dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional dengan cara melakukan interaksi sehingga mampu mengenali bahwa orang lain memiliki keyakinan, niat, pikiran, dan perasaan yang berbeda. Anak juga dapat mengetahui, mengatur, dan mengendalikan emosinya dengan lebih baik.

### ABSTRACT

*Family can be a place of learning and a source of knowledge for children because it is the first and closest social environment for them. The design of this research is a one-group pre-post test design, which involves assessing social and emotional development before play pretend, then conducting play pretend, and finally reassessing social and emotional development. The population in this research is all mothers and children aged 18-60 months in Dukuhmojo Village, Mojoagung District, Jombang Regency, totaling 30 children. The sampling technique used in this research is total sampling, where the entire population is used as the research sample. The instrument used in this research is a questionnaire. This research was conducted in Dukuhmojo Village, Mojoagung District, Jombang Regency, in October 2024. Data processing was performed through editing, coding, scoring, tabulation, and data analysis using cross tabulation feature. The results are presented in percentages. The research shows an increase in respondents with positive social and emotional development after conducting pretend play activities. Play pretend can enhance social and emotional development by facilitating interactions, enabling children to recognize that others have different beliefs, intentions, thoughts, and feelings. Children can also better understand, regulate, and control their emotions.*

## PENDAHULUAN

Keluarga adalah unit terkecil dalam sebuah masyarakat, yang terdiri dari ayah, ibu, adik, dan kakak. Keluarga bisa menjadi sumber serta media pembelajaran bagi anak, terutama anak usia 18 hingga 60 bulan. Hal ini karena keluarga merupakan lingkungan sosial pertama yang dikenal oleh anak. Dalam lingkungan ini, anak mulai membangun persepsi tentang berbagai hal, baik yang ada di luar dirinya sendiri maupun tentang dirinya. Salah satu bentuk interaksi dalam keluarga adalah melalui bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Namun, bagaimana pun, sebagian orang tua mungkin berpikir bahwa ketika anak sedang bermain pura-pura atau *play pretend*, seperti bermain peran dokter atau membangun rumah, anak hanya sedang mencari kesenangan semata, tanpa makna yang terlalu besar.

Menurut Joan Freeman, seorang psikolog dari Inggris, bermain adalah kegiatan yang membantu anak tumbuh secara sempurna di berbagai aspek seperti fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Al Hasnan, 2020). Karena itu, bisa disimpulkan bahwa melalui bermain, anak mulai belajar mengenai lingkungan sekitarnya dengan menggunakan semua indranya. Dalam proses berinteraksi di dalam keluarga, tentu saja terdapat berbagai pendapat mengenai suatu peristiwa, sehingga setiap anggota keluarga diharapkan dapat saling memberi dan menerima pemikiran serta solusi dari anggota keluarga lainnya.

Penelitian yang dilakukan Khan, Rosa imani menunjukkan bahwa *play pretend* adalah jenis permainan yang melibatkan unsur berpura-pura. Dalam permainan ini, alat yang digunakan dapat membantu anak untuk melakukan kegiatan pura-pura. Melalui *play pretend*, anak berusaha merepresentasikan mental, meta kognisi, berinteraksi, berkomunikasi, dan memiliki empati. Keterampilan ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan psikologis, sosial, dan komunikasi (Khan, 2020). Hasil kajian awal di Dusun Wonoayu Timur pada bulan Juli 2023 menunjukkan bahwa saat ini permainan anak mulai dipengaruhi oleh permainan modern yang bersifat individual. Permainan ini hanya fokus pada aspek kognitif dan tidak menyentuh aspek afeksi, perasaan, atau emosi karena tidak melibatkan interaksi langsung dengan orang lain, seperti penggunaan gadget.

*Play pretend*, atau bermain pura-pura, adalah jenis permainan di mana anak berpura-pura menjadi seseorang atau melakukan sesuatu yang tidak nyata. Saat anak bermain pura-pura menjadi tokoh tertentu atau menjadikan suatu benda sesuai keinginannya, sebenarnya anak sedang mencoba memahami peran sosial dan emosional dalam kehidupan nyata. Anak akan belajar tentang hal-hal yang terjadi di dunia dan bagaimana bisa menjadi orang lain. Selain itu, anak juga belajar empati, bekerja sama dengan orang lain, bertanggung jawab, serta berbagi tugas. Dengan bermain peran, anak juga belajar bagaimana merasakan dan menyampaikan perasaan seperti senang atau sedih. Anak juga bisa belajar mengendalikan impuls, memahami nilai-nilai etika dan sopan santun, serta mengurangi sifat agresifnya. Makin kompleks permainan yang dimainkan anak, makin kompleks pula proses berpikir dan belajarnya. Oleh karena itu, orang tua harus selalu mendukung anak saat bermain sambil belajar, agar anak tumbuh menjadi seseorang yang percaya diri dan perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Meskipun ada beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa *play pretend* bisa membantu meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak, akan tetapi belum diketahui dengan jelas tentang pengaruh jangka panjang *play pretend* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Tujuan penelitian ini adalah membuktikan pengaruh *play pretend* terhadap perkembangan sosial dan emosional anak.

## METODE

Desain penelitian ini adalah *one group pra-post test design*, dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dengan menilai perkembangan sosial dan emosional sebelum *play pretend*. Kemudian melakukan *play pretend* dan selanjutnya menilai lagi perkembangan sosial dan emosional anak dengan cara menyebarkan kuesioner kepada Ibu (Nursalam, 2016).

Populasi dalam penelitian ini adalah Semua Ibu dan anak usia 18-60 bulan di Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang sebanyak 30 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah Semua Ibu dan anak usia 18-60 bulan di Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang sebanyak 30 anak. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang dibagi menjadi 2 kategori, yaitu: Kategori Perkembangan Sosial (5 item) dan Kategori Perkembangan Emosional (5 item). Setiap item pertanyaan memiliki skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu: Sangat Sesuai (4 poin), Sesuai (3 poin), Kurang Sesuai (2 poin), dan Tidak Sesuai (1 poin). Untuk menghitung skor, dapat dilakukan dengan menjumlahkan skor dari setiap item pertanyaan dan dihitung menggunakan skor T. Kemudian, skor T diinterpretasikan berdasarkan kategori skor yang telah ditentukan yaitu jika  $\geq 50$  maka positif dan  $< 50$  maka negatif. dan sudah dilakukan uji validitas menggunakan uji *Pearson Correlation* dengan hasil 100% valid dan uji reliability menggunakan uji *Cronbach's Alpha* dengan hasil valid. Penelitian ini dilakukan di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penerapan *play pretend*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial dan emosional. Pengolahan data dilakukan dengan editing, coding, skoring, analisis data dengan tabel silang. Kemudian menyajikan hasil penelitian yang diinterpretasikan dengan prosentase (Arikunto, 2016). Penelitian ini telah memenuhi standar etika penelitian yang berlaku dengan nomor 03/KEP/UBS-PPNI/X/2025.

## HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin Anak di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1	Laki- Laki	12	40
2	Perempuan	18	60
	Total	30	100

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa sebagian besar 18 (60%) responden Perempuan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia Anak di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024.

No	Usia	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1	Todler	9	30
2	Pra Sekolah	21	70
	Total	30	100

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar 21 (70%) responden berusia Pra Sekolah. Pasien memiliki gaya hidup cukup sehat (35,0%), diikuti gaya hidup sehat (30,0%) dan tidak sehat (35,0%) , dengan rata-rata 15,4 yang menunjukkan kategori cukup sehat.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Status gizi Anak di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024.

No	Status Gizi	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1	Sangat Kurang	0	0
2	Kurang	1	3
3	Normal	29	97
4	Lebih	0	0
	Total	30	100

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar 29 (97%) status gizi anak normal.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Pendidikan Ibu di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024.

No	Tingkat Pendidikan Ibu	Frekuensi (f)	Prosentase (%)
1	Tidak tamat SD	0	0
2	SD	0	0
3	SMP	14	47
4	SMA	14	47
5	Perguruan Tinggi	2	6
Total		30	100

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar 14 (47%) tingkat pendidikan Ibu SMA.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Pengaruh Play Pretend terhadap **Perkembangan Sosial dan Emosional Anak** di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada Oktober 2024.

No	Perkembangan Sosial dan Emosional	Pra Test		Post Test	
		n	%	n	%
1	Positif	10	33	24	80
2	Negatif	20	67	6	20
Total		30	100	30	100

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa terdapat peningkatan responden yang memiliki perkembangan sosial dan emosional positif setelah melakukan *play pretend* dari 10 (33%) responden menjadi 24 (80%) responden.

## PEMBAHASAN

Hubungan sosial anak dimulai dari interaksi anak dengan orang tua, pengasuh, keluarga lainnya, orang asing, serta teman sebaya. Pada usia 18 sampai 22 bulan, anak sudah bisa menghibur teman sebaya, anak mampu berbagi mainan dengan orang lain, serta mampu menunjukkan ekspresi ketakutan. Saat berusia 2 sampai 6 tahun, anak secara perlahan belajar untuk menjadi bagian dari masyarakat sosial (Ndari, Vinayastri, & Masykuroh, 2019).

William Fitzstephens mencatat bahwa pada abad ke-13, anak-anak biasa bermain berpura-pura di lapangan setiap minggu sore. Anak laki-laki yang lebih besar bermain dengan berpura-pura berkelahi menggunakan senjata asli, sedangkan anak-anak yang lebih muda bermain dengan berpura-pura berkelahi menggunakan tombak yang telah dilepas mata tombaknya (Suminar, 2019).

Permainan berpura-pura adalah aktivitas di mana anak meniru cara orang lain atau memainkan peran seseorang. Bermain berpura-pura sangat bermanfaat bagi anak karena dapat membantu mengatasi konflik dan rasa cemas, sesuai dengan teori psikoanalitik (Wahyuni & Azizah, 2020).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurhasanah, Sari, & Kurniawan pada tahun 2021 menunjukkan bahwa kegiatan bermain sosial seperti bermain bebas setiap hari sabtu, dan jam pulang sekolah mampu mengembangkan potensi dan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK As-Salam Pekan Arba Tembilahan(Nurhasanah, Sari, & Kurniawan, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila pada tahun 2024 menunjukkan bahwa bermain dengan cara pura-pura atau *play pretend* memberikan manfaat positif terhadap sikap tanggung jawab anak-anak yang berada di kelompok B di TK Rizani Putra, yang berada di Kecamatan Jambi Luar Kota (Salsabila, 2024).

*Play pretend* memberi anak kesempatan untuk mengeksplorasi emosi mereka, sehingga anak dapat mengenali perasaan mereka sendiri dan belajar mengatur serta mengendalikan emosi dengan lebih baik. Misalnya, ketika anak bermain peran, mereka bisa menyampaikan emosi yang mereka rasakan karena tetap berperan sesuai dengan karakter yang mereka pilih.

Selain itu, *play pretend* yang melibatkan teman atau saudara juga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya. Anak akan memilih peran, membuat cerita bersama, dan menyelesaikan konflik yang muncul. Dengan cara ini, anak bisa memahami bahwa orang lain memiliki keyakinan, niat, pikiran, dan perasaan yang berbeda.

## SIMPULAN

Terdapat peningkatan responden yang memiliki perkembangan sosial dan emosional positif setelah melakukan *play pretend* dari 10 (33%) responden menjadi 24 (80%) responden. *Play pretend* memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Melalui *play pretend*, dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan empati. Selain itu, *play pretend* juga dapat membantu meningkatkan perkembangan emosional anak, seperti mengenali dan mengelola emosi, serta mengembangkan kesadaran diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Hasnan, I. M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Kacamata Pada Kelompok B Tk Islah Desa Iwoikondo Kecamatan Loea Kabupaten Kolaka Timur.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khan, R. Imani. (2020). Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak. *Prosiding Seminar Nasionalriset Teknologi Terapan*. Diambil Dari <Https://Jurnal.Untidar.Ac.Id/Index.Php/Senaster/Article/View/2683>
- Ndari, S. S., Vinayastri, A., & Masykuroh, K. (2019). *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 91–102.
- Nursalam. (2016). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Jakarta: Salemba Medika.
- Salsabila, S. (2024). Pengaruh Bermain Pura-Pura (*Pretend Play*) Terhadap Sikap Tanggung Jawab Anak Kelompok B Tk Rizani Putra Kecamatan Jambi Luar Kota. Universitas Jambi.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi Bermain: Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Airlangga University Press.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain Dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 159–176.