

# **PENGARUH METODE BERMAIN PURA-PURA (*PRETEND PLAY*) TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**Dessy Murdianti, Dian Veronika Sakti Kaloeti**

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

[dessymurdianti4@gmail.com](mailto:dessymurdianti4@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Era globalisasi identik dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan sehingga manusia dituntut memiliki kreativitas yang tinggi. Berdasarkan Global Creativity Index (CGI) 2015 tingkat kreativitas orang Indonesia menempati posisi ke-67 dari 139 negara. Sehingga diperlukan metode yang dapat mengembangkan kreativitas. Terutama kreativitas pada anak usia dini karena masa tersebut berada pada masa *golden age*. Tujuan penelitian untuk menguji pengaruh metode bermain pura-pura (*pretend play*) dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini pada anak TK. Penelitian ini merupakan *quasi experiments* dengan *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa TK PGRI 33 Ngesrep dengan usia berkisar 5-6 tahun, yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Pengumpulan data dilakukan menggunakan tabel observasi yang terdiri dari 16 indikator kreativitas anak usia dini yang dikembangkan dari tiga aspek kreativitas menurut Hatimah. Uji validitas perangkat dan alat eksperimen dilakukan oleh tiga orang psikolog sebagai *expert judgement*. Sedangkan, uji reliabilitas dianalisis menggunakan SPSS 20.0 dengan hasil *Cronbach's Alpha* sebesar ( $r=.969$ ), dengan reliabilitas antar rater (ICC) sebesar ( $r=.887$ ). Hasil uji Friedman ( $p=.000$ ) menunjukkan perbedaan yang signifikan dari *pretest*, *posttest*, dan *follow-up* atau dapat diartikan metode bermain pura-pura (*pretend play*) berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini. Kemudian, perbandingan antara kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) diperoleh berdasarkan hasil Uji Mann Whitney yang menunjukkan hasil tidak signifikan pada *pretest* ( $p=.138$ ) atau tidak ada perbedaan, tetapi terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *posttest* ( $p=.043$ ) dan *follow-up* ( $p=.003$ ).

**Kata Kunci:** *pretend play*, kreativitas, anak usia dini.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era globalisasi identik dengan kemajuan teknologi dan pengetahuan. Hal tersebut menuntut manusia untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Pentingnya mengembangkan kreativitas menurut Fakhriyani (2016), yaitu karena kreativitas dapat mempengaruhi kehidupan seseorang, seperti berpengaruh kepada ide seseorang, kemampuan memecahkan masalah, maupun berpengaruh pada prestasi akademik. Selain itu, kreativitas memungkinkan suatu bangsa yang berkembang dapat mengikuti perubahan yang terjadi dan menghadapi permasalahan-permasalahan yang semakin kompleks, baik sebagai pribadi maupun sebagai kelompok atau suatu bangsa (Munandar, 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Moghadam, Poshtareh, Ahmadi, dan Goodarzi (2016), yang mengungkapkan bahwa sebuah negara tidak hanya harus fokus membantu anak-anak dalam mengembangkan secara mental, melainkan juga harus membantu anak-anak dalam mengembangkan kreativitas, yang merupakan komponen penting dalam kehidupan seorang anak tersebut. Kreativitas juga merupakan bentuk perwujudan aktualisasi diri yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam kehidupan manusia (Maslow dalam Munandar, 2014). Selain itu, kreativitas juga merupakan kemampuan untuk mencapai kepuasan diri yang tidak dapat diukur melalui keuntungan materil (Biondi dalam Munandar, 2014).

Alasan-alasan tersebut menggambarkan betapa banyaknya keuntungan yang diperoleh dari adanya kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh manusia. Dengan demikian, maka diperlukan cara untuk dapat mengoptimalkan kemampuan kreativitas tersebut, terutama pada anak usia dini.

Kreativitas tentunya berbeda dengan kecerdasan. Perbedaan tersebut terletak pada belahan otak kiri atau kanan. Belahan otak kiri mempunyai fungsi kemampuan logis, analitis, bertahap dan linier, serta berpikir konvergen. Sedangkan, belahan otak kanan berkenaan dengan fungsi intuitif, holistic, non linier, imajinatif, artistik, simbolis, berpikir divergen yang merupakan aspek pembentuk kreativitas (Sujiono & Sujiono, 2013).

Kreativitas sendiri diartikan sebagai suatu kemampuan seorang individu dalam berpikir menggunakan cara-cara baru dan berbeda untuk memecahkan masalah secara unik dan sesuai (Santrock, 2014). Pendapat lain diungkapkan oleh Gallagher (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010), menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang dilaksanakan seorang individu baik berupa ide ataupun produk baru, atau kombinasi antar keduanya yang akhirnya akan melekat di dirinya. Sedangkan, Semiawan (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010), mengartikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memberikan ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, kreativitas dapat disimpulkan sebagai proses mental seorang individu dalam bentuk ide ataupun produk secara baru dan berbeda dalam memecahkan masalah. Sebenarnya kreativitas sudah dimiliki oleh setiap individu sejak masa anak-anak. Seperti yang diungkapkan oleh Pamungkas (2015), bahwa kreativitas sebagai salah satu potensi yang dimiliki anak

yang perlu dikembangkan sejak usia dini, sebab dalam segi pendidikan potensi kreatif seseorang masih bisa dikembangkan sehingga perlu dipupuk sedini mungkin karena bila tidak dipupuk potensi tersebut tidak mampu berkembang, bahkan akan menjadi potensi yang terpendam dan tidak dapat terwujud kemampuannya. Sejalan dengan pendapat tersebut. Fakhriyani (2016) juga menyatakan bahwa pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif dan perlu digaris bawahi bagaimana cara untuk mengembangkan kemampuan dari potensi tersebut. Kreativitas bukan kemampuan yang telah dimiliki sejak lahir, tetapi sebuah kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan. Kreativitas anak usia dini tentunya berbeda dengan kreativitas yang dimiliki oleh orang dewasa. Santrock (2012), menyatakan kreativitas anak usia dini ditandai dengan kemampuan membentuk imajinasi mental dan konsep yang tidak hadir dihadapannya. Anak usia dini memiliki sifat kreatif, bebas, dan penuh fantasi. Imajinasi anak-anak pada usia dini bekerja sepanjang waktu. Selain itu, kemampuan mental mereka dalam memahami dunia nyata juga meningkat.

Kreativitas pada anak-anak didorong oleh fitrahnya sebagai manusia yang berpikir. Kreativitas anak muncul karena anak perlu membangun konsep dan strategi dalam memecahkan masalah sesuai intelektualnya. Hal ini sesuai berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 26 September 2017 kepada seorang guru di TK X yang menyatakan bahwa seorang siswa yang memiliki kreativitas mampu memecahkan masalah dalam aktivitasnya. Hal ini berdasarkan pengamatan beliau saat melihat seorang siswa yang sedang bermain tangga lengkung. Siswa tersebut mampu menuruni tangga tersebut tanpa

bantuan orang lain dengan membalikkan badannya terlebih dahulu tidak seperti teman sebayanya yang masih harus dibantu. Selain itu, beliau juga menambahkan pendapatnya tentang anak yang memiliki kreativitas cenderung memiliki daya tangkap yang lebih baik, sedangkan anak yang kurang kreatif terlihat lebih pasif dan kurang berinisiatif. Hal ini dapat terlihat saat kegiatan belajar mengajar di kelas. Anak yang memiliki kreativitas cenderung dapat mengambil peran dalam kegiatan menggambar bebas. Anak yang kreatif dapat menuangkan banyak idenya yang dapat terlihat dari banyaknya gambar yang dibuat, sedangkan anak yang kurang dalam kreativitas lebih cenderung pasif dan menunggu arahan. Pandangan ini sejalan dengan penelitian (Kandler, Riemann, Angleitner, Spinath, Borkenau, & Penke, 2016) yang menyatakan bahwa orang-orang dengan kepribadian ekstrovert lebih cenderung untuk mengungkapkan berbagai ide inovatif dengan konteks sosial mereka daripada orang introversi, sehingga orang-orang ekstrovert dianggap lebih kreatif. Sayangnya, masih terdapat juga beberapa kendala dalam mengembangkan potensi kreativitas pada masa anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 26 September 2017 kepada seorang guru di TK X juga diperoleh bahwa masih ada anggapan mengenai kreativitas hanya sebuah kemampuan yang diwarisi oleh orang-orang yang jenius. Dalam sebuah penelitian (Kandler dkk, 2016), menyatakan bahwa hereditas memiliki pengaruh terhadap kreativitas tetapi cenderung lebih rendah pengaruhnya dibandingkan dengan kepribadian seseorang dan kemampuan kognitif. Penelitian tersebut juga menyatakan bahwa hereditas mempengaruhi kreativitas hanya saja tidak secara langsung terhadap pemikiran ataupun perilaku kreatif. Penelitian ini juga

menunjukkan kreativitas lebih banyak dipengaruhi oleh perkembangan anak itu sendiri dan pengaruh lingkungan. Penelitian yang dilakukan Ahmadi, Mustaffa, dan Ahmadi (2014), memperkuat bahwa faktor lingkungan, gen, dan keluarga mempengaruhi tingkat kreativitas anak-anak mereka, penelitian ini juga menunjukkan hasil bahwa anak-anak dengan orang tua yang mengembangkan hambatan kreativitas seperti mengasuh secara berlebihan kepada anak-anak mereka sehingga mendorong anak-anak tersebut menjadi bergantung kepada orang tuanya, membelikan berbagai macam mainan, bahkan membiarkan anak-anak memiliki komputer atau televisi di kamarnya sendiri dapat memberikan efek negatif terhadap proses peningkatan kreativitas. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh (Moghadam, Poshtareh, Ahmadi, dan Goodarzi, 2016), yang menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki kreativitas dengan tingkat yang lebih rendah saat berada di lingkungan orang tua yang menerapkan hambatan kreativitas. Sedangkan anak-anak yang tumbuh di lingkungan dengan orang tuanya yang hanya menerapkan sedikit atau bahkan tidak menerapkan hambatan kreativitas tersebut memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi.

Hambatan-hambatan tersebut menyebabkan rendahnya kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Guilford (dalam Munandar, 2014) yang menyatakan terdapat banyak keluhan yang sering didengar mengenai lulusan perguruan tinggi yang cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, tetapi tidak mampu jika dituntut untuk memecahkan masalah dengan cara yang baru. Berdasarkan *Global Creativity Index* (GCI) 2015 (Florida dalam Wibowo, 2016), Indonesia menempati posisi ke-67 dari 139 negara

dalam penelitian. Indonesia juga masih sangat tertinggal dibandingkan dengan negara tetangga, yaitu Singapura yang menempati posisi ke-7 dan Malaysia pada posisi ke-24. Penelitian ini berdasarkan tiga aspek ukur utama, antara lain adalah *technology, talent, tolerance* (3T). Selain itu, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (dalam Rachmawati & Kurniati, 2010) yang mengemukakan tingkat kreativitas anak-anak usia sepuluh tahun di berbagai negara, termasuk Indonesia. Penelitian tersebut melibatkan lima puluh anak dari Jakarta dan hasilnya menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan dengan negara lain, seperti Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, Cina, Kamerun, dan Zulu.

Melihat rendahnya kreativitas yang berada di Indonesia dan mengingat keuntungan yang telah dipaparkan dari adanya kemampuan kreativitas yang dimiliki seseorang, maka perlu diadakan upaya untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas tersebut melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, mengasuh, membimbing, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan pada anak yang baru lahir sampai anak berusia delapan tahun (Mursid, 2015). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003).

Anak usia dini sendiri identik dengan masa *golden age* atau usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan selanjutnya. Pada masa usia dini pula, otak anak-anak (tiga tahun) ukurannya mencapai tiga per empat ukuran otak orang dewasa. Ketika mencapai usia enam tahun, otak anak-anak telah mencapai sekitar 95% ukuran otak orang dewasa (Lenroot & Giedd, dalam Santrock, 2012). Para peneliti juga menemukan bahwa otak anak-anak mengalami pertumbuhan yang cepat dan penyebaran di area tertentu. Jumlah materi otak di beberapa area dapat mengalami peningkatan hampir dua kali lipat selama kurang dari satu tahun, kemudian terdapat pula pengurangan jaringan secara drastis pada sel-sel otak yang tidak diperlukan (Santrock, 2012). Para peneliti juga mengungkapkan telah menemukan pada usia tiga sampai enam tahun, pertumbuhan paling cepat terjadi di area lobus frontal yang melibatkan perencanaan dan pengorganisasian, serta mempertahankan atensi terhadap tugas (Diamond, Casey, & Munakata, dalam Santrock, 2012). Dengan demikian, perkembangan kemampuan kreativitas anak dilakukan pada usia dini karena perkembangan otak yang sangat luar biasa yang dapat membantu mempermudah pengembangannya agar lebih optimal. Dengan pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada usia ini, maka dilakukan usaha-usaha untuk mengoptimalkan kemampuan tersebut. Salah satunya melalui sistem pembelajaran formal. Pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini, umumnya menggunakan tema-tema tertentu. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh peneliti saat melakukan survei pada tanggal 14 september 2017 dan 26

september 2017 di empat taman kanak-kanak (TK) di Semarang. Berdasarkan pernyataan kepala sekolah ataupun guru yang ada di empat sekolah tersebut, mengungkapkan pendidikan di usia dini menggunakan tema-tema dalam penerapan pembelajaran yang harus mencakup semua aspek perkembangan anak usia dini, antara lain aspek kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosi, dan moral. Selain kelima aspek tersebut ada aspek yang ditetapkan pemerintah untuk saat ini yaitu aspek perkembangan kreativitas. Mengingat akan pentingnya aspek tersebut di dalam kehidupan seorang individu ataupun bangsa. Untuk mendukung program pemerintahan tentang kreativitas anak, sekolah-sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum dari pemerintah dengan penyesuaian di setiap sekolah untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki setiap peserta didik, seperti menggambar, mencari jejak, kolase, melipat kertas, menyusun balok, dan menjiplak. Namun, masih terdapat beberapa hambatan yang dihadapi oleh guru-guru, seperti keadaan mood dari peserta didik itu sendiri. Untuk mengatasi kendala tersebut, maka harus dibuat metode pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini. Hal ini bertujuan agar anak merasa nyaman dan senang. Seperti yang diungkapkan oleh Tugrul, Uysal, Gunes, dan Okutan (2014), sekolah yang mampu mengembangkan kreativitas adalah sekolah yang ramah terhadap anak dengan memprioritaskan minat dan kebutuhan anak-anak peserta didiknya yang memungkinkan anak-anak tersebut mengekspresikan minat mereka sendiri secara bebas. Pendapat ini diperkuat oleh Pamungkas (2015), yang menyatakan melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan, seperti bermain, diharapkan mampu merangsang dan mengembangkan kreativitas

anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Pendapat ini juga sejalan dengan Mulyasa (dalam Pamungkas, 2015), yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan kreativitas dan aktivitas peserta didik, melalui beragam pengalaman belajar dan interaksi. Dengan demikian, metode bermain dipilih sebagai intervensi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Intervensi bermain ini dianggap tepat karena bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak usia dini, sama halnya seperti kebutuhan lainnya, seperti kebutuhan makan dan minum, kasih sayang, pakaian, keamanan, dan kenyamanan. Bermain juga dapat menjadi sarana belajar bagi usia dini (Mursid, 2015). Bermain merupakan salah satu hak asasi manusia pada anak usia dini. Banyak manfaat yang diperoleh dari bermain, salah satunya adalah pengembangan kreativitas. Bermain selama masa kanak-kanak memiliki peran paling efektif dalam belajar dan juga memberi kesempatan secara tidak langsung untuk mengembangkan kreativitas. Seperti yang diungkapkan oleh Nurmayani (2014) dengan bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan kreativitas. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Rizia, Yarmohamadiyan, dan Gholami (2011), pendidikan dengan bantuan permainan diakui dapat menjadi efektif dalam pengembangan individu kreatif dan dengan permainan pula dapat menumbuhkan imajinasi, kemandirian, harga diri, dan kreativitas pada siswa. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Anderson dan Bailey (2010), menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dan kritis dari semua perkembangan anak-anak karena dengan bermain anak mampu belajar bersosialisasi, berpikir, memecahkan masalah, menjadi lebih

dewasa dan yang terpenting anak mampu bersenang-senang. Bahkan Anderson dan Bailey (2010) menambahkan bahwa bermain menghubungkan anak-anak dengan imajinasi, lingkungan, orang tua ataupun keluarga mereka serta dapat memberi manfaat untuk membangun dan memperkuat ikatan antara ibu dan anak. Selain itu, bermainnya orang tua dengan anak dapat membuka pintu untuk menanamkan nilai, meningkatkan komunikasi, memungkinkan mengajarkan dan membantu anak dalam memecahkan masalah. Bermain dapat dikategorikan ke dalam dua jenis, jika dikaitkan dengan perkembangan anak usia dini, antara lain bermain aktif dan bermain pasif (Hurlock dalam Fadlillah, 2014). Dalam bermain aktif dapat menimbulkan kesenangan dari yang dilakukan langsung oleh individu yang bermain tersebut. Bermain pasif, menimbulkan kesenangan dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain, anak tidak terlibat langsung dalam permainan sehingga lebih mengeluarkan sedikit tenaga, tetapi kesenangan yang ditimbulkan hampir sama dengan anak yang bermain langsung. Selain itu, bermain memberi peluang kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan kreatifnya untuk merasakan objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru dan berbeda atau bahkan menemukan hubungan yang baru antara sesuatu hal dengan sesuatu yang lainnya. Dengan bermain juga memberikan kesempatan pada seorang anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif, bahkan berkhayal yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas anak (Kurnia, 2012).

Mengingat bermain merupakan kebutuhan yang sangat mendasar yang harus dipenuhi anak-anak, maka harus ada permainan yang dibuat khusus untuk meningkatkan kreativitas. Penelitian yang dilakukan oleh Jarareh, Mohammadi,

Nader, dan Moosavian (2016) menyatakan bahwa terdapat hasil yang signifikan antara terapi bermain dengan aspek kreativitas yang mencakup inovasi, ekspansi, fluiditas, dan fleksibilitas. Hasil penelitian tersebut menunjukkan kelompok eksperimen pada tahap *posttest* yang mencakup inovasi, ekspansi, fluiditas, dan fleksibilitas mengalami peningkatan dibandingkan dengan tahap *pretest*. Terdapat penelitian lain yang menyatakan bahwa bermain terutama bermain pura-pura atau bermain simbolis yang melibatkan objek tertentu ataupun bermain peran memiliki andil dalam pembelajaran tertentu (Sansanwal, 2014). Sansanwal (2014), juga menyatakan kognisi dan regulasi diri sangat penting untuk bermain di lingkungan pendidikan karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat mengembangkan pemecahan masalah dan kemampuan kreativitas. Hal ini diperkuat oleh Fiorelli dan Russ (2012) yang menemukan bahwa bermain pura-pura (*pretend play*) secara signifikan terkait dengan ukuran kesejahteraan subjektif dan cara mengatasi masalah. Kedua ukuran tersebut merupakan konstruksi penting bagi keseluruhan fungsi anak-anak. Kemudian, Fiorelli dan Russ (2012) juga menjelaskan imajinasi dan organisasi dalam bermain berkaitan dengan cara mengatasi masalah. Dengan kata lain, penemuan ini menunjukkan bahwa seseorang yang melakukan permainan dengan lebih baik memiliki pengaruh positif yang lebih besar dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan mengatasi masalah yang lebih baik. Selain itu, penemuan ini juga mengungkapkan bahwa anak-anak yang menunjukkan imajinasi dalam permainan mereka akan menghasilkan gagasan kreatif dan mengeksplorasi berbagai solusi pemecahan masalah. Anak yang mampu menghasilkan gagasan kreatif ini dengan

mengeksplorasi berbagai solusi juga mampu mengatasi situasi yang menimbulkan stres.

Ada juga kelebihan dari bermain pura-pura yang diungkapkan oleh Suparman (dalam Halida, 2011), yang menyatakan bahwa bermain pura-pura merupakan kegiatan dari bentuk kreativitas anak melalui daya imajinasi dan fantasi yang memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendiri sehingga dapat membangun kreativitas itu sendiri. Kemudian, Aulina (2015) menjelaskan pengaruh metode bermain pura-pura anak usia dini telah banyak membentuk karakteristik anak. pembentukan karakteristik anak ini diperoleh melalui cara belajar anak yang mampu lebih berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, dan meningkatkan kontrol atas dunianya sendiri. Penelitian lain juga dilakukan oleh Suminar dan Hastjarjo (2016), menunjukkan bahwa bermain pura-pura atau bermain simbolis yang melibatkan imajinasi dalam masa sensitif (usia dini) berkontribusi tinggi terhadap aspek perkembangan sosial dan kognitif. Hal ini membuktikan bahwa usia dini adalah saat yang tepat untuk memberikan permainan berpura-pura karena anak bisa mengembangkan kemampuan kognisi, memahami orang lain, dan memiliki kemampuan interpersonal. Suminar dan Hastjarjo (2016), menambahkan ketika anak-anak berada pada usia sensitif perlu dihindari dari permainan individu seperti permainan yang berdasarkan teknologi.

Selain itu, Fehr dan Russ (2016), menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif antara bermain pura-pura dengan pemikiran berbeda pada anak usia dini. Dimana pemikiran berbeda merupakan salah satu ciri dari kreativitas. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa bermain pura-pura berkaitan dengan

beberapa jenis kreativitas di rentang usia dini. Tetapi peneliti juga menyatakan bahwa hipotesis yang diajukan mengenai penggunaan intervensi bermain dalam studi ini untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini tidak didukung karena penelitian menggunakan metode yang diatur sedemikian rupa sehingga kurang membebaskan anak. Peneliti menyarankan hubungan antara bermain pura-pura dan kreativitas pada usia dini harus terus diteliti karena hal ini adalah kemampuan yang penting untuk dikembangkan di masa anak-anak dan perbaikan selama tahap perkembangan yang unik ini dapat memberikan dampak positif jangka panjang pada perkembangan umum anak. Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Moore dan Russ (2008) yang mengungkapkan bahwa bermain pura-pura mempengaruhi secara signifikan pada kesejahteraan subjektif dan kreativitas pada awal studi atau dengan kata lain bermain dapat meningkatkan kreativitas tetapi hanya dalam jangka pendek, sehingga diperlukan sesi pendorong lanjutan untuk mempertahankan perubahan hasil. Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa proses bermain kognitif, seperti organisasi dan imajinasi, mengganggu proses kreatif pada anak-anak karena adanya percobaan menyesuaikan cerita dengan struktur yang logis. Kemudian juga, adanya kemungkinan beberapa aspek di kelompok kontrol yang secara tidak sengaja memfasilitasi kreativitas, seperti tidak dibatasi oleh alur cerita tertentu pada kelompok kontrol sehingga anak-anak dapat berbicara dan berpikir secara bebas tentang apapun yang mereka inginkan, walaupun sebenarnya telah ada usaha yang dilakukan peneliti untuk membatasi diskusi dengan petunjuk yang telah distandarisasi.

Berdasarkan fakta dan beberapa penelitian yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan metode bermain pura-pura terhadap kreativitas anak usia dini.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh metode bermain pura-pura (*pretend play*) terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh metode bermain pura-pura (*pretend play*) dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam manfaat praktis sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan, pertimbangan, dan pengembangan ilmu psikologi, khususnya psikologi perkembangan anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengoptimalkan potensi kemampuan kreativitas yang dimiliki anak-anak sehingga dapat dipergunakan untuk perkembangan selanjutnya.

### b. Bagi Orangtua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan kepada orangtua mengenai pentingnya kreativitas dalam kehidupan anak dan cara-cara yang dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas tersebut.

### c. Bagi Guru atau Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang dapat diselaraskan dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam pembelajaran anak usia dini.