

Pretend Play untuk Melatih Soft Skill Anak

by Rosa Imani Khan

Submission date: 08-Jun-2021 09:08AM (UTC+0400)

Submission ID: 1602647562

File name: 2683-12337-1-PB.pdf (105.46K)

Word count: 2580

Character count: 16210

Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak

Rosa Imani Khan¹, Linda Dwiyantri²
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2}
rossa_rose@unpkediri.ac.id

ABSTRAK

Soft skill merupakan kemampuan untuk berinteraksi secara nyaman dengan orang lain. *Soft skill* juga dapat dimaknai sebagai atribut pribadi yang dapat mempengaruhi hubungan, komunikasi dan interaksi dengan orang lain serta keterampilan tentang hidup pribadi dan bermasyarakat. Dibutuhkan upaya sadar, komitmen dan latihan yang berkelanjutan untuk meningkatkan *soft skill* individu. *Soft skill* mungkin dapat dipelajari, namun tidak dengan cara belajar layaknya mengenyam bangku sekolah, melainkan dengan lebih banyak berinteraksi dengan orang lain serta melatih kepekaan lingkungan. Oleh karena itu, *soft skill* perlu dilatih sejak usia dini karena pada masa ini perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensi berjalan sangat cepat dan menjadi landasan bagi perkembangan selanjutnya. Anak sangat dekat dengan mainan. Anak dapat menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain karena dunia anak memang dunia bermain. Belajar paling efektif bagi anak adalah melalui kegiatan bermain, namun tidak semua alat bermain mampu melatih *soft skill* anak. Permainan yang dapat melatih *soft skill* anak adalah *pretend play*. *Pretend play* adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura. Dalam *pretend play*, alat bermain yang dipakai akan menunjang unsur "pura-pura". Melalui *pretend play*, seorang anak akan melakukan upaya representasi mental, meta kognisi, interaksi, komunikasi dan empati. Hal ini dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kemampuan psikologis, sosial dan komunikasi yang merupakan unsur dari *soft skill*. Jika anak memainkan *pretend play* secara berulang-ulang, maka akan dapat menguatkan stimulasi *soft skill* dalam dirinya.

Kata kunci: *pretend play*, *soft skill*, anak

ABSTRACT

Soft skill is the ability to interact comfortably with others. *Soft skills* can also be interpreted as personal attributes that can affect relationships, communication and interaction with others as well as skills about personal and social life. It takes conscious effort, commitment and ongoing training to improve individual *soft skills*. *Soft skills* may be learned, but not by learning like going to school, but by interacting with others and practicing environmental sensitivity. Therefore, *soft skills* need to be trained from an early age because at this time the development of language skills, creativity, social awareness, emotional, and intelligence runs very fast and becomes the foundation for further development. Children are very close to toys. Children can spend most of their time playing because the world of children is indeed the world of play. The most effective learning for children is through play activities, but not all play tools are able to train children's *soft skills*. Games that can train children's *soft skills* are *pretend play*. *Pretend play* is a form of game that contains elements of pretending. In *pretend play*, the play equipment used will support the "pretend" element. Through *pretend play*, a child will make efforts to mental representation, meta-cognition, interaction, communication and empathy. This can be used as capital to develop psychological, social and communication abilities that are elements of *soft skills*. If the child plays *pretend play* repeatedly, it will be able to strengthen the *soft skill* stimulation in him.

Keywords: *pretend play*, *soft skills*, children

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kesadaran akan pentingnya kualitas sumber daya manusia semakin tinggi. Peralihan situasi ekonomi industri menuju masyarakat industri informasi berimplikasi pada pekerjaan dewasa ini yang lebih menekankan pada komunikasi, integritas dan fleksibilitas. Persaingan dalam dunia industri yang kian ketat membutuhkan pekerja yang tidak hanya memiliki *hard skill* tetapi juga *soft skill* yang memadai [18]. Tuntutan dunia kerja terhadap para tenaga kerjanya juga semakin berat. Bila sebelumnya tuntutan dunia kerja hanya menekankan pada kemampuan teknis spesifik yang dibutuhkan sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang ada (*hard skill*), saat ini kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar (*soft skill*) juga dianggap sama pentingnya. Bahkan terdapat hasil riset yang menyatakan bahwa sebesar 77% pemilik lowongan pekerjaan sepakat untuk menjadikan *soft skill* sebagai bahan pertimbangan yang bernilai sama penting dengan *hard skill* dalam proses perekrutan tenaga kerja [10].

Kondisi ini terasa logis karena hasil penelitian menunjukkan bahwa *soft skill* menyumbangkan sebesar 75% bagi keberhasilan pekerjaan, sedangkan sisanya yakni 25% adalah sumbangsih dari *hard skill* [1]. Bahkan tenaga kerja lulusan lembaga pendidikan yang kurang memiliki *soft skill*, umumnya tidak akan mampu bertahan dalam menghadapi dunia kerja. Penjelasan tersebut rupanya sejalan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum DEPDIKNAS yang menyatakan bahwa kunci kesuksesan terdiri dari 80% *mindset soft skill* dan 20% *technical skill* (*hard skill*) [14]. Hal ini didukung pula oleh hasil penelitian dari Harvard University Amerika Serikat yang menjelaskan bahwa ternyata keberhasilan seseorang di masyarakat tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, melainkan lebih ditentukan oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain atau yang sering disebut sebagai karakter (*soft skill*) [13].

Soft skill juga berhubungan dengan kesehatan mental seseorang. Peningkatan *soft skill* pada individu dapat mengembangkan kesehatan mentalnya. *Soft skill* merupakan kemampuan afektif yang memudahkan seseorang untuk memahami kondisi psikologis diri sendiri, mengatur ucapan, pikiran, dan sikap serta perbuatan yang sesuai dengan norma masyarakat,

berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan, sehingga memudahkannya untuk bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan [17].

Melihat peran pentingnya *soft skill* untuk kehidupan, maka sudah sepatutnya diupayakan agar *soft skill* berkembang dalam diri individu. Pengembangan *soft skill* penting dilakukan sejak individu berusia dini. Periode usia dini (usia 0 – 8 tahun) merupakan periode yang sangat penting. Sedemikian belainya periode ini hingga sering disebut sebagai *the golden age* (usia emas). Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengalaman yang didapat pada periode ini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya dan mempengaruhi produktivitas kerja di masa dewasa [9].

Dunia anak sangat dekat dengan dunia bermain. Anak bahkan sangat menikmati untuk menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Oleh karena itu, kegiatan bermain merupakan sarana belajar yang paling efektif bagi anak, termasuk sarana yang dapat melatih *soft skill*. Namun tidak semua alat atau kegiatan bermain mampu melatih *soft skill* anak. Permainan yang memungkinkan untuk mewujudkan *soft skill* yang memadai dalam diri anak adalah *pretend play* [4]. Kajian literatur ini dilakukan guna menggali lebih dalam lagi tentang bagaimana *pretend play* mampu melatih *soft skill* dalam diri anak.

Pretend Play

Pretend play merupakan bentuk permainan yang mengandung unsur berpura-pura. Permainan ini tidak sama dengan *role play*, karena dalam *pretend play* selain memiliki sejumlah aturan, digunakan pula sejumlah peralatan yang menunjang permainan. Jadi, kalau dalam *role play* lebih ditekankan pada peran yang dimainkan, maka dalam *pretend play* lebih pada peralatan yang dipakai untuk menunjang unsur “pura-pura” dalam permainan.

Setting dalam *pretend play* dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari peralatan dan aktivitas yang terkait. Kelompok-kelompok tersebut antara lain: 1. Permainan rumah; 2. Permainan pasar; 3. Berkemah; 4. Permainan rumah sakit; 5. Permainan kantor; 6. Memandikan bayi; 7. Permainan pesta ulang tahun; 8. Permainan melakukan perjalanan [4].

Soft Skill

Soft skill merupakan kemampuan afektif yang memudahkan seseorang untuk memahami kondisi psikologis dirinya sendiri, mengatur ucapan-komunikasi, pikiran, sikap dan perbuatan yang sesuai dengan norma yang berlaku sehingga mudah berinteraksi/bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. *Soft skill* terdiri dari 3 (tiga) faktor utama, antara lain:

1. Kemampuan psikologis, yakni kemampuan untuk memahami diri sendiri dan orang lain yang dapat membuat seseorang bertindak sesuai dengan pemikirannya, termasuk kemampuan kontrol dan konsep diri.
2. Kemampuan sosial, yakni kemampuan untuk berinteraksi dan membawa diri dalam lingkungan.
3. Kemampuan komunikasi, yakni kemampuan menyampaikan pesan/informasi baik tertulis, tidak tertulis, verbal maupun non verbal [17].

Anak

Salah satu tahap perkembangan hidup manusia adalah tahap kanak-kanak. Potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini ini. Sedemikian bernilainya masa ini hingga usia dini sering disebut sebagai *the golden age* (usia emas). Anak usia dini ialah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan secara pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan [15].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa anak ialah masa yang sangat bernilai bagi perkembangan kualitas individu. Hasil penelitian menjelaskan bahwa perkembangan intelektual anak berlangsung sangat pesat di tahun-tahun awal kehidupan. Sekitar 50% variabilitas inteligensi orang dewasa telah terjadi saat berusia 4 (empat) tahun. Peningkatan sebesar 30% berikutnya terjadi di usia 8 (delapan) tahun dan sisanya yakni 20% terjadi di pertengahan atau akhir dasawarsa kedua [8]. Hal ini diperkuat dengan hasil riset para ahli pendidikan bahwa pembentukan potensi belajar tiap individu terjadi dengan tahapan sebagai berikut: 1) 50% pada usia 0-4 tahun; 2) 40% pada usia 4-8 tahun; 3) 30% pada usia 8-18 tahun; 4) 20% pada usia 18-25 tahun; dan 10% pada usia 25-50 tahun [12].

Hasil-hasil studi di atas memberikan bukti bahwa pada rentang usia anak, khususnya usia dini, merupakan periode awal yang paling bernilai dan mendasar sepanjang rentang kehidupan manusia. Pada masa ini, semua potensi manusia sedang berkembang dengan sangat cepat, tak terkecuali *soft skill* anak. Perlu dipahami bahwa *soft skill* anak dapat terus terasah menjadi lebih baik di masa mendatang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya [9]. *Soft skill* dapat dikembangkan melalui pembiasaan yang dilakukan oleh anak di setiap harinya, sehingga dapat mengakar dalam diri anak [4].

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa sarana stimulasi dan belajar terbaik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Namun tidak semua alat atau kegiatan bermain mampu melatih *soft skill* anak. Permainan yang memungkinkan untuk mewujudkan *soft skill* yang memadai dalam diri anak adalah *pretend play*.

Pretend play adalah jenis permainan aktif, yakni permainan yang memunculkan kesenangan karena individu melakukannya (kesenangan muncul akibat kegiatan bermain tersebut) [3]. *Pretend play* memungkinkan anak untuk memberikan arti terhadap obyek dan perilaku, sehingga akan berkembang representasi simbol, yaitu anak dapat memberikan simbol terhadap apa yang dilihat dan dimainkannya [7].

Pretend play merupakan permainan yang mengajak anak untuk berpura-pura, yang lebih menekankan pada penggunaan alat-alat permainan, misalnya permainan sekolah, pasar, belanja, memasak, dokter, rumah sakit, dan lain-lain. *Setting* yang dipilih untuk dimainkan biasanya sesuai dengan minat anak dan perkembangan jaman. Anak yang memainkan *pretend play* juga bebas berdialog mengenai apa yang sedang mereka mainkan. Dari sinilah anak akan belajar salah satu unsur dari *soft skill* yakni kemampuan menyampaikan pesan dan berkomunikasi [2].

Pretend play dahulu banyak dimainkan oleh anak-anak. Namun sayangnya saat ini *pretend play* sudah mulai terdesak oleh kemunculan berbagai permainan modern yang bersifat individual, yang hanya menekankan pada aspek kognitif tanpa menyentuh aspek afeksi atau perasaan dan emosi karena tidak melibatkan interaksi langsung dengan orang lain, misalnya *play station*. Padahal jika seorang anak memainkan

pretend play, ia akan belajar unsur *soft skill* yang lain yakni cara mengekspresikan, mengontrol dan mencontoh emosi yang tampak. Melalui *pretend play* anak akan memahami *mental representations*. Dengan kemampuan ini, anak akan memahami bagaimana reaksi orang lain dan apa yang harus dilakukan untuk mengimbangi reaksi orang lain tersebut. Melalui peran-peran yang anak mainkan, anak akan belajar menghayati emosi yang ada dalam peran tersebut [16]. Hal ini akan membantu anak untuk belajar memahami emosi dirinya sendiri maupun emosi orang lain, yang selanjutnya akan mengarahkannya pada perkembangan emosi yang sehat [5].

Lebih lanjut lagi, anak yang bermain *pretend play* akan mengembangkan cara berpikir abstrak yakni pola berpikir tentang “apabila” suatu hal terjadi maka apa yang sebaiknya dilakukan [16]. Ini dapat membuat anak menyadari proses berpikirnya. Anak belajar untuk mengatur dan mengelola aktivitas berpikir yang dilakukannya (meta kognisi) [6].

Sejalan dengan penjelasan di atas, hasil studi lain menjelaskan bahwa jika anak-anak melakukan *pretend play* secara berkelompok, masing-masing akan saling berinteraksi dan berkomunikasi, baik secara verbal maupun non verbal tertentu, sesuai dengan perannya dalam permainan tersebut. Interaksi dan komunikasi inilah yang dapat membantu mengembangkan afeksi anak terhadap orang lain. *Pretend play* dapat menjadi jembatan interaksi sosial antar teman di sekolah. Dalam *pretend play*, anak akan belajar menangkap keinginan teman dalam memainkan peran dan mengekspresikan emosinya dalam situasi sosial atau situasi permainan pura-pura. Anak belajar untuk memahami perasaannya dan perasaan orang lain. Ini akan mengasah empati anak yang membuatnya akan belajar untuk berpikir terlebih dahulu sebelum berucap atau berbuat sesuatu kepada orang lain agar tidak menyakiti orang lain. Dalam hal ini, anak belajar hal yang tepat dan tidak tepat untuk dilakukan dalam situasi sosial, meskipun hanya berpura-pura. Anak jadi belajar tentang kemampuan kontrol diri dan kemampuan membawa diri secara tepat dalam lingkungannya yang juga merupakan unsur dari *soft skill* [11].

SIMPULAN

Dalam rentang usia anak, khususnya usia dini, adalah periode awal yang paling bernilai dan mendasar sepanjang rentang hidup manusia. Pada

masa ini, semua potensi manusia sedang berkembang dengan sangat cepat, tak terkecuali *soft skill* anak. Perlu dipahami bahwa *soft skill* anak dapat terus terasah menjadi lebih baik di masa mendatang manakala diberi rangsangan, bimbingan, bantuan dan perlakuan yang sesuai.

Potensi belajar yang sangat tinggi di usia dini adalah sebuah anugerah. Jangan sampai terlewatkan sia-sia, termasuk mulai untuk melatih *soft skill* anak dengan cara yang tepat demi kualitas masa depan anak yang lebih baik, salah satunya melalui *pretend play*.

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya mengandung unsur berpura-pura. Dalam *pretend play*, alat bermain yang dipakai akan menunjang unsur “pura-pura”. Melalui *pretend play*, seorang anak akan melakukan upaya representasi mental, meta kognisi, interaksi, komunikasi dan empati. Hal ini dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kemampuan psikologis, sosial dan komunikasi yang merupakan unsur dari *soft skill*. Jika anak memainkan *pretend play* secara berulang-ulang, maka akan dapat menguatkan stimulasi *soft skill* dalam dirinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abbas, R., Abdul Kadir, F.A. dan Ghani Azmie, I.A., “Integrating Soft Skills Assessment Through Soft Skills Workshop Program for Engineering Students at University of Pahang: An Analysis”, *International Journal of Research in Social Science*, vol. 2, no. 1, pp. 33-46, 2013.
- [2] Hendrick, J., *Total Learning, Developmental Curriculum for The Young Child*, New York : McGraw-Hill Inc., 1991.
- [3] Hurlock, E.B., *Perkembangan Anak*, Jilid I (Terjemahan), Jakarta : Erlangga, 1993.
- [4] Indrijati, Herdina, et. al., *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Sebuah Bunga Rampai, Jakarta : Prenadamedia Group, 2016.
- [5] Kwon, J.Y. and Yawkey, T.D. “Principles of Emotional Development & Children’s Pretend Play”, *International Journal of Early Childhood*, vol. 32, no. 1, pp. 9-13, 2000.
- [6] Manik, Kristina. “Pengaruh Pembelajaran Metakognitif Berbasis *Soft Skill* dalam

22
Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”, in *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, Yogyakarta, pp. 1061-1066, 2015.

8
[7] Monks, F.J., Knoers, A.M.P. dan Haditono, S.R., *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya* (Revisi-3), Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2004.

9
[8] Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2010.

[9] Noorlaila, Iva, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD. Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*, Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010.

[10] Paolini, A.C., “School Counselor’s Role in Facilitating the Development of Student’s Soft Skill: Intrapersonal and Interpersonal Attributes to Promote Career Readiness”, *Global Journal of Human-Social Science*, vol. 15, no. 10, pp. 1-10, 2015.

[11] Purwandari, “*Pretend Play* sebagai Upaya untuk Mengurangi Penyimpangan Perilaku Anak Tunalaras”, *Jurnal Pendidikan Khusus*, vol. 1, no. 2, pp. 33-47, 2005.

10
[12] Purwanti, Kristi Liani, “Perbedaan Gender terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Menggunakan Otak Kanan pada Siswa Kelas I”, *Jurnal Walisongo*, vol. 9, no. 1, pp. 107 – 122, 2013.

[13] Putra, Ichsan S., *Sukses dengan Soft Skills*, Bandung : ITB Press, 2005.

7
[14] Sudjimat, D.A., “Pengembangan Model Pendidikan *Soft Skill* melalui Pembelajaran pada Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FT UM”, *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, vol. 33, no. 2, pp. 133-142, 2010.

9
[15] Sujiono, Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks, 2009.

20
[16] Suminar, Dewi Retno, “Membangun Karakter Anak melalui *Pretend Play*”, *Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. VI, no. 1, pp. 1-11, 2009.

[17] Thalib, Syamsul Bachri, “Perilaku Kekerasan dan *Soft Skill*: Tinjauan Psikologi Islami dalam Mengembangkan Kesehatan Mental Masyarakat”, *Psikologika Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, vol. 19, no.1, pp. 88-100, 2014.

14
[18] Zehr, M.A., “New Office Economy Putting Greater Demands on Schools”, *Education Week*, vol. 17, no. 23, pp. 7-10, 1998.

Pretend Play untuk Melatih Soft Skill Anak

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	nsprawitoschool.files.wordpress.com	1 %
	Internet Source	
2	repository.uksw.edu	1 %
	Internet Source	
3	Submitted to La Trobe University	1 %
	Student Paper	
4	eprints.uny.ac.id	1 %
	Internet Source	
5	Submitted to Universitas Tidar	1 %
	Student Paper	
6	mamikos.com	1 %
	Internet Source	
7	st-hum.ru	1 %
	Internet Source	
8	arifsuryawan76.files.wordpress.com	1 %
	Internet Source	
9	digilib.uin-suka.ac.id	1 %
	Internet Source	

10	journal.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
11	mgmppaismasmkjatim.com Internet Source	1 %
12	www.e-journal.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	1 %
13	123dok.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Victoria University Student Paper	1 %
15	www.scribd.com Internet Source	1 %
16	journal.ugm.ac.id Internet Source	1 %
17	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
18	publication.petra.ac.id Internet Source	1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
20	burningonesgeneration.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	hdl.handle.net Internet Source	<1 %

22	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
23	id.scribd.com Internet Source	<1 %
24	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
25	sheladivan.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	staff.unila.ac.id Internet Source	<1 %
27	garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	<1 %
28	nathanbulangberbagi.blogspot.com Internet Source	<1 %
29	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
30	stkipmuhtoliti2013.wordpress.com Internet Source	<1 %
31	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Pretend Play untuk Melatih Soft Skill Anak

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5