

PERKEMBANGAN PERMAINAN PURAPURAPADA AWAL MASA KANAKKANAK



Oleh: Dewi Ratih A. W (05810113)

Psychology

Dibuat: 2010-06-21 , dengan 7 file(s).

Keywords: Kata kunci : permainan pura-pura, awal masa kanak-kanak

ABSTRAKSI

Bermain merupakan aktivitas yang sering dilakukan anak dalam kegiatannya sehari-hari. Pada awal masa kanak-kanak, permainan pura-pura merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan anak. Permainan pura-pura adalah jenis bermain anak prasekolah yang sudah memasuki tingkat perkembangan intelektual, emosi, dan usia yang lebih tinggi, dimana aktifitas yang dilakukan adalah meniru pengalaman-pengalaman dan kejadian-kejadian yang mereka temui di lingkungannya sehari-hari. Proses peniruan terhadap realita sehari-hari itu sering kali menggunakan simbol mereka dianggap cukup mewakili obyek atau orang atau suatu aktifitas yang sedang mereka tiru. Permainan tersebut sangat penting dan memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak dimasa-masa berikutnya. Untuk itulah peneliti tertarik untuk melihat bagaimana perkembangan permainan pura-pura pada awal masa kanak-kanak (prasekolah). Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survey. Subyek penelitian adalah orang tua yang memilikia anak usia 2-6 tahun yang dibagi menjadi 4 kelompok usia yakni usia 2-3, 3-4, 4-5, dan 5-6 tahun yang masing-masing berjumlah 10 orang. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dan analisis data menggunakan presentase.

Berdasarkan hasil penelitian, seiring bertambahnya usia anak permainan pura-pura pada awal masa kanak-kanak (usia 2-6 tahun) mengalami perkembangan. Perkembangan permainan pura-pura dapat dilihat dari beberapa hal seperti tema permainan, peran yang dimainkan, alat yang digunakan, tahapan bermain pura-pura, dan frekuensi bermain pura-pura. Semakin bertambah usia anak, permainan pura-pura semakin mendekati kesempurnaan. Kesempurnaan dapat terlihat dari alat yang digunakan dan peran yang dimainkan. Semakin bertambahnya usia anak akan lebih memilih tema permainan pura-pura yang lebih sosiodramatik daripada hanya sekedar bermain simbolik, hal tersebut terlihat dengan munculnya peran yang bervariasi dalam satu tema dan alat yang digunakanpun menjadi beranekaragam. Mereka lebih banyak menggunakan alat permainan dan semakin bertambahnya usia alat yang lebih sering digunakan benda asli daripada mainan. Selain itu semakin bertambahnya usia anak, anak cenderung lebih bermain secara sosial daripada sendiri. Mereka tidak hanya asyik dengan mainannya sendiri, namun sudah mulai berkomunikasi, berbagi dengan teman bermainnya. Dilihat dari frekuensi bermain pura-pura, pada usia 4 tahun frekuensi bermain anak mengalami peningkatan daripada usia-usia sebelumnya dan mengalami penurunan pada usia 5 tahun karena pada akhir masa prasekolah, anak mulai beralih pada permainan konstruktif.

ABSTRACT

Plays at is activity that is often is done child in the everyday activity. In the early of childhood,

game pretends is one of game type that is often do played child. Game pretends is type to play at child before school which has entered level of intellectual development, emotion, and higher level age, where activity done is imitate experiences and events which they meet in everyday area. Imitation process to everyday reality of that often applies symbol and assumed enough representing object or people or an activity is be imitated. The game of vital importance and has many benefits for development of child of in a period of the next. For that is a researcher interest to see how development of game pretends in the early of childhood (before school).

Researcher applies quantitative research type with method survey. Research subject is old fellow who is having child of age 2-6 years divided to become 4 group of age namely age 2-3, 3-4, 4-5, and 5-6 years each amounted to 10. Data collecting method applies questionnaire and data analysis to apply presents.

Based on result of research, along increasing of age child of game pretends in the early of childhood (age 2-6 years) experiences development. Development of game pretends is visible from some things like game theme, role-played, equipment applied, step plays at pretending, and frequency plays at pretending. Increasingly getting old child, game pretends increasingly comes near perfection. Perfection can do seen from equipment applied and role-played. Increasingly increasing of age child of would more opting of game theme pretend which more sosiodramatic than just plays at symbolic. The thing seen with role appearance varying in one themes and equipment applied also becomes multifarious. They is using more playthings and increasingly increasing of equipment age that a more regular do applied by original object than toys. Besides increasingly increasing of child age, child of tending to more plays at socially than self tends tends. They are not only absorbed in own toy, but has started communicates and shares with the playfellow. Seen from frequency to play at pretending, at the age of 4 year, frequency plays at child is experiencing improvement than ages before all and experiences degradation at the age of 5 year because by the end of a period of before school, child of starting changes over at constructive game.