

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Direktorat PAUD dalam Mutiah (2015) pendidikan anak usia dini menempati posisi yang mendasar dan menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak usia dini adalah manusia yang memerlukan bantuan dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang terdapat dalam dirinya. Setiap anak itu unik dan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda.

Ciri-ciri anak unik dan aktif dalam beberapa aspek. Anak kecil cenderung mempunyai ciri khas yang ingin tahu, egosentris, suka berpetualang, kurang konsentrasi, tinggi imajinasi, dan senang berteman (Dewi, 2023). Disebutkan juga bahwa terdapat enam dimensi perkembangan anak usia dini, antara lain aspek moral dan agama, aspek fisik-motorik, aspek kognitif, aspek linguistik, aspek sosial-emosional, dan aspek seni (Widiatmika, 2015).

Keterampilan anak dalam berperilaku sosial harus diperoleh sejak dini untuk memberikan landasan bagi berkembangnya keterampilan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, dan tentunya semua itu tidak lepas dari aspek pembangunan sosial (Suryani dkk, 2022). Berinteraksi dengan teman sangat diperlukan bagi anak usia dini untuk menciptakan suasana yang baik dalam bersosialisasi, karena teman berperan besar dalam perkembangan sosial di lingkungan dan membantu mengembangkan keterampilan sosial anak.

Dalam capaian pembelajaran jenjang PAUD disebutkan bahwa keterampilan sosial yang memadai untuk berinteraksi dengan teman sebaya.

Interaksi sosial merupakan dasar terbentuknya kenyataan sosial, yang dipengaruhi oleh motivasi dan tindakan individu. Salah satu cara mengembangkan perilaku sosial anak adalah dengan memberi waktu yang cukup melalui bermain, anak belajar bersosialisasi dan menyelesaikan masalah (Fadillah & Fahmi, 2022). Pada usia 5–6 tahun, anak mulai menunjukkan sikap toleransi, kerja sama, disiplin, dan empati sebagai ciri perkembangan sosialnya (Azizah & Syafi'i, 2022).

Mengingat pentingnya kegiatan bermain, anak harus didorong untuk mengembangkan keterampilan berinteraksi dengan lingkungan. Lingkungan yang baik mendukung tumbuh kembang anak dan sebagai proses belajar beradaptasi dengan lingkungan. Dalam melakukan kegiatan interaksi sosial anak usia dini menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa merupakan salah satu parameter tumbuh kembang anak.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Simanjuntak dkk (2023) menjelaskan bahwa berbicara adalah sebuah proses penyampaian maksud kepada orang lain dalam berbagai konteks. Komunikasi yang dilakukan anak akan membangun hubungan sosial yang baik dengan temannya. Berbicara merupakan cara berkomunikasi kepada sesama yang tidak hanya melibatkan koordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan linguistik yang berkembang sepanjang hidup anak. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak usia dini masih tergolong rendah (Sripatin dkk, 2023). Untuk memahami kondisi tersebut, peneliti

melakukan tahapan persiapan awal melalui observasi langsung, wawancara, dan penyebaran angket di TK Dharma Utama guna mengidentifikasi permasalahan secara lebih objektif.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati perilaku 20 anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti memperhatikan bagaimana anak-anak menanggapi pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, serta berinteraksi dengan teman sekelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak cenderung pasif dalam berbicara. Banyak anak yang hanya diam ketika diminta menjawab pertanyaan, berbicara tanpa kalimat lengkap, atau tampak ragu-ragu ketika berbicara di depan teman. Interaksi sosial pun terbatas, anak lebih sering bermain sendiri daripada berinteraksi dalam kelompok.

Pada wawancara dengan guru kelas, guru menyatakan bahwa masih terdapat anak-anak yang belum aktif dalam berbicara maupun berinteraksi sosial. Anak-anak tersebut lebih sering menjadi pendengar, belum mampu menjawab pertanyaan secara lisan, dan kurang percaya diri saat berbicara di depan teman sebayanya. Guru juga menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung bersifat satu arah, sehingga belum mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap kemampuan berbicara anak, terutama dalam konteks interaksi sosial.

Selanjutnya, pada tahap angket yang diberikan kepada guru dan orang tua, diketahui bahwa sebagian besar anak belum terbiasa menyampaikan pendapat secara lisan dalam kegiatan pembelajaran, dan hanya sedikit anak yang berani berbicara dengan percaya diri dalam situasi kelompok. Guru juga menyebutkan bahwa anak-anak lebih mudah berbicara ketika bermain secara bebas atau

berpura-pura menjadi tokoh tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain, terutama bermain, memiliki potensi sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara anak yaitu, faktor neurologi, faktor struktural dan fisiologi, yang terakhir adalah faktor lingkungan (Dhieni, 2018). Beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi aktifnya berbicara maupun keterlambatan keterampilan berbicara anak. Lingkungan pendidikan, dalam hal ini taman kanak-kanak, berperan penting dalam memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan bahasa anak. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang perkembangan tersebut adalah melalui *pretend play* atau bermain pura-pura, di mana anak dapat berpura-pura menjadi tokoh dalam cerita dan mengekspresikan diri secara lisan.

Pretend play adalah bentuk permainan yang di dalamnya anak berpura-pura menjadi seseorang atau tokoh dalam cerita. Berbeda dengan *role play* yang biasanya menggunakan skrip dan struktur tertentu, *pretend play* bersifat lebih spontan, bebas, dan mengandalkan imajinasi anak (Bodrova & Leong, 2015). Melalui metode pembelajaran *pretend play*, anak dilatih untuk mengungkapkan ide, harapan, dan keinginan sesuai imajinasinya dalam cerita. serta mengembangkan sikap percaya diri dan berinteraksi dari peran yang diberikan.

Pada permainan *pretend play* umumnya dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau atribut nyata. Namun, dalam penelitian ini mengadaptasi *pretend play* tanpa menggunakan atribut nyata, melainkan menggunakan media gambar dari aplikasi *Let's Read*. Aplikasi *Let's Read* menyediakan berbagai cerita bergambar yang menarik dan sesuai dengan anak

usia dini. Melalui gambar tersebut, anak dapat berimajinasi dan memerankan tokoh dalam cerita dengan versinya sendiri. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan keberanian berbicara dan kemampuan berinteraksi sosial secara alami.

Hal ini dipertegas oleh pendapat (Moeslichatoen, 2017), berpura-pura anak dapat melatih kemampuan bahasa anak cara mendengarkan bunyi, mengucapkan kata, memperluas kosa kata, serta menyusun kalimat sesuai dengan struktur bahasa. Keefektifan metode *pretend play* juga terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Astuti (2020), yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak secara signifikan. Anak-anak dalam penelitian tersebut lebih lancar dalam berbicara, mampu menyusun kalimat yang lebih kompleks, dan menunjukkan peningkatan dalam keberanian berbicara di depan teman-temannya. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa *pretend play* dapat menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak.

Dengan mengacu pada temuan tersebut, peneliti meyakini bahwa penerapan *pretend play* dalam penelitian ini, meskipun tanpa alat peraga fisik dan hanya menggunakan media visual dari aplikasi *Let's Read*, tetap memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini, sekaligus membangun interaksi sosial yang positif. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk mengekspresikan imajinasi mereka dalam bentuk bahasa lisan, sambil berlatih berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman sebaya dalam suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan penulis tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh *Pretend Play* terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini dalam Interaksi Sosial di TK Dharma Utama”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Anak usia dini masih takut dan mempunyai keterbatasan dalam berekspresi dengan keterampilan berbicara yang mereka miliki.
2. Metode yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan bahasa anak sehingga anak sulit untuk berinteraksi.
3. Anak masih belum bisa berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, seperti bermain sendiri meski memiliki banyak teman di sekitarnya. Mereka tidak mampu mengendalikan perilaku dan emosinya.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada keterampilan berbicara dan interaksi sosial anak usia dini di kelompok B1 dan B2 TK Dharma Utama. Fokus penelitian adalah anak yang masih takut berbicara, kurang berekspresi, dan belum mampu berinteraksi sosial secara optimal. *Pretend play* dilakukan melalui kegiatan bercerita menggunakan media gambar dari aplikasi *Let's Read*, khususnya cerita bertema hewan pada Level 2 dan 3, tanpa menggunakan alat peraga fisik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah

dalam penelitian ini adalah “*Apakah terdapat pengaruh pretend play terhadap keterampilan berbicara anak usia dini dalam interaksi sosial di TK Dharma Utama?*”

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua bentuk manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Berikut adalah uraian manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan ilmiah bagi perkembangan interaksi sosial anak usia dini. Khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui *pretend play*.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat teoretis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi anak usia dini, bagi guru, bagi peneliti, dan bagi peneliti lainnya.

a. Bagi Anak Usia Dini

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak usia dini dalam perkembangan keterampilan berbicara di dalam interaksi sosial. Selain ini anak juga diharapkan dapat berinteraksi sosial lebih percaya diri dengan keterampilan berbicara yang dimiliki.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru

terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam memperhatikan keterampilan berbicara anak usia dini melalui interaksi sosial.

c. Bagi Peneliti

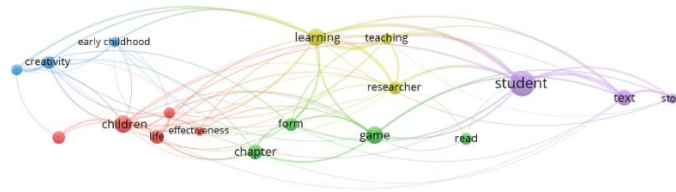
Penelitian ini dapat bermanfaat mengenai *pretend play* yang menjadi sebuah metode yang dapat digunakan oleh anak usia dini dalam perkembangan keterampilan berbicara melalui interaksi sosial.

d. Bagi Peneliti Lain

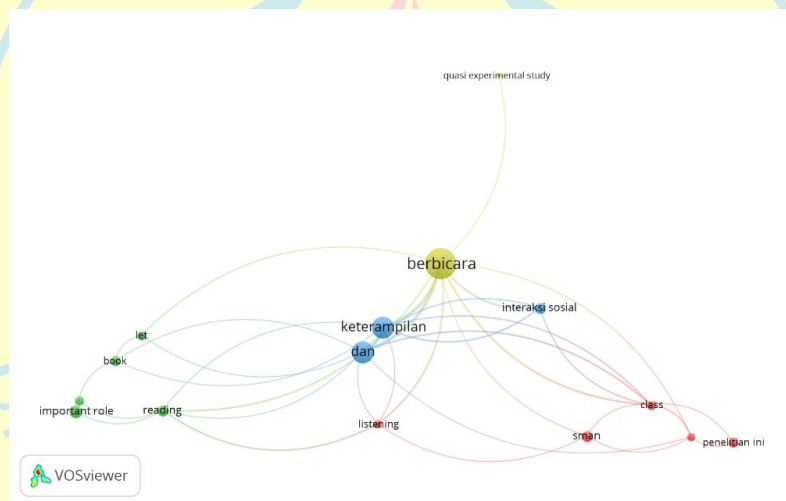
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk menggunakan *pretend play* sebagai metode untuk membantu perkembangan keterampilan berbicara, selain itu penelitian ini juga dapat menjadi informasi bagi peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian terhadap keterampilan berbicara di dalam interaksi sosial

1.6 Kebaruan Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian ini menawarkan unsur kebaruan yang lebih kuat dengan memanfaatkan pendekatan eksperimen kuantitatif integrasi *pretend play* dan berbasis media digital *Let's Read* untuk mengembangkan dua aspek sekaligus: keterampilan berbicara dan interaksi sosial. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya fokus pada satu dimensi atau pendekatan non-eksperimental, studi ini mencoba menjembatani kekosongan melalui desain empiris dan interaktif.



Gambar 1. 1 Hasil Analisis *Network Visualization*

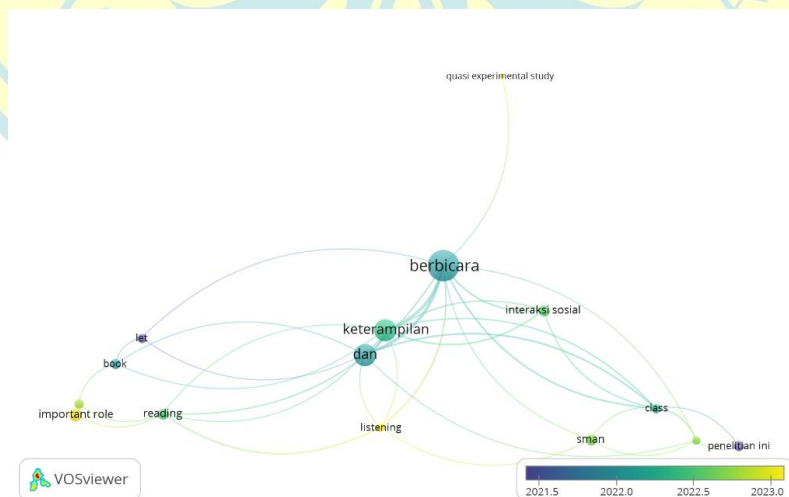


Gambar 1. 2 Hasil Analisis *Network Visualization*

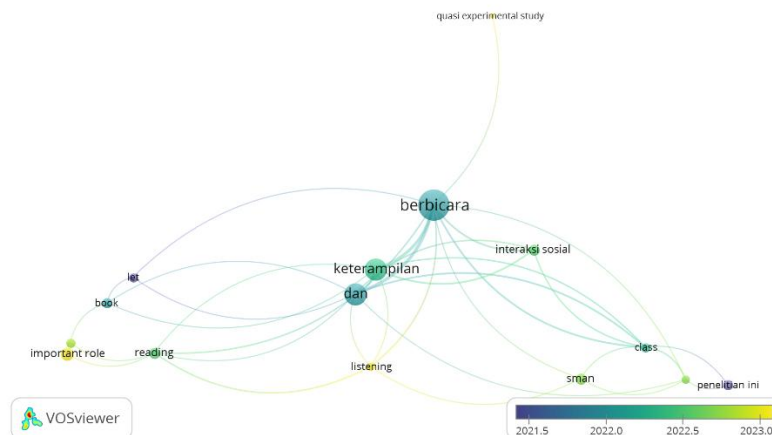
Untuk mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*) dan memperkuat argumen kebaruan, dilakukan analisis bibliometrik terhadap sejumlah artikel yang relevan menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Perangkat lunak bernama VOSviewer dapat digunakan untuk membangun dan melihat jaringan *bibliometric* (Boeriswati et al., 2023). Hasil analisis ini disajikan dalam tiga tampilan utama, yaitu *network visualization*, *overlay visualization*, dan *density visualization*, yang masing-masing memberikan gambaran mendalam tentang

struktur, perkembangan, serta intensitas topik dalam literatur sebelumnya. Pada tampilan *network visualization*, diperoleh informasi bahwa kata kunci utama yang dominan dalam penelitian sebelumnya adalah interaksi, keterampilan berbicara, dan sosial siswa. Ketiga istilah ini muncul dalam garis yang cukup besar, namun keterkaitan antar konsep tersebut tampak belum terjalin secara erat. Hal ini terlihat dari jarak antar node dan jumlah garis penghubung (*edges*) yang relatif sedikit, menunjukkan bahwa penelitian terdahulu cenderung membahas ketiga istilah ini secara terpisah atau dalam konteks yang terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya untuk mengintegrasikan ketiga konsep tersebut secara simultan melalui pendekatan eksperimen, yang meneliti pengaruh strategi *pretend play* berbasis aplikasi *Let's Read* terhadap keterampilan berbicara dan interaksi sosial anak usia dini. Dengan kata lain, penelitian ini menjawab celah dalam literatur dengan menghadirkan desain pembelajaran yang menggabungkan interaksi, berbicara, dan sosial secara terpadu dalam satu kerangka metodologis yang sistematis dan terukur.



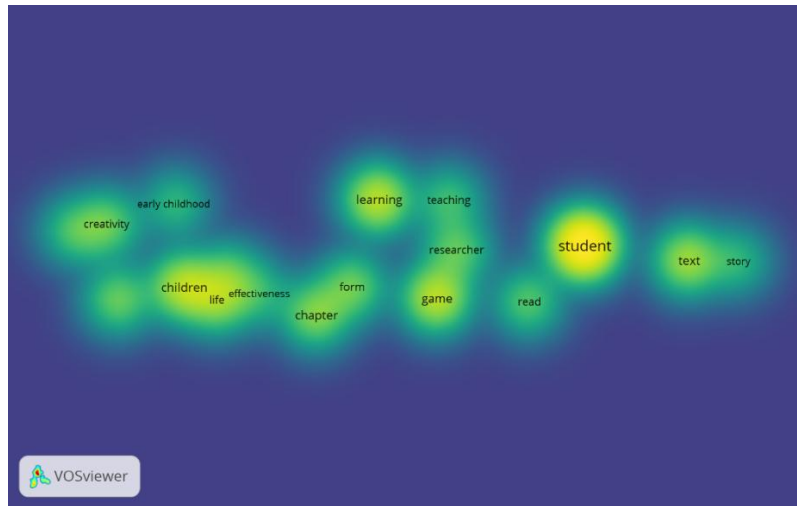
Gambar 1. 3 Hasil Analisis *Overlay Visualization*



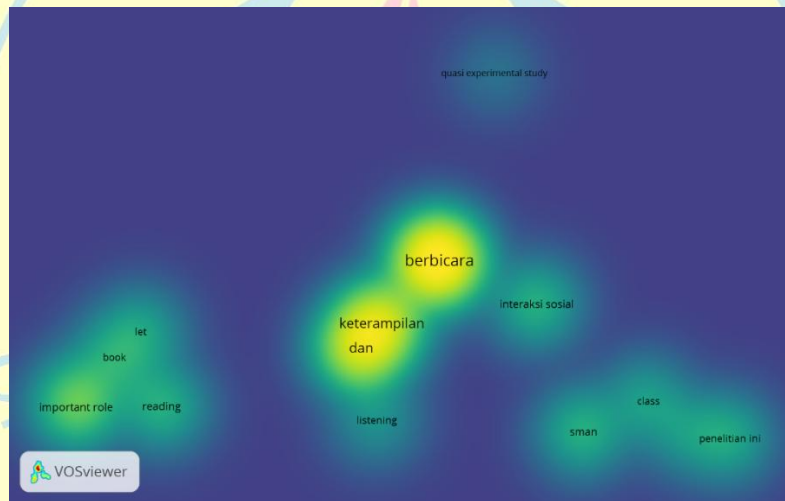
Gambar 1. 4 Hasil Analisis *Overlay Visualization*

Pada Tampilan *overlay visualization* memberikan informasi temporal atau perkembangan waktu terhadap kata-kata kunci yang muncul. Warna yang lebih terang menunjukkan topik yang lebih baru, sedangkan warna lebih gelap menunjukkan topik yang sudah lebih lama dibahas. Dari hasil *overlay* ini, terlihat bahwa istilah keterampilan berbicara dan interaksi sosial mulai banyak dibahas dalam beberapa tahun terakhir, tetapi belum terdapat topik yang secara eksplisit menggabungkan keduanya dalam satu kerangka pembelajaran inovatif.

Penelitian ini menambahkan kebaruan temporal, karena menghadirkan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan terkini, yaitu penggunaan aplikasi digital *Let's Read* dalam kegiatan *pretend play*. Topik ini masih relatif baru dalam peta literatur, sehingga memberikan kontribusi aktual dan kontekstual terhadap perkembangan studi pembelajaran anak usia dini, khususnya yang berbasis teknologi dan berfokus pada aspek komunikasi dan sosial.



Gambar 1. 5 Hasil Analisis *Density Visualization*



Gambar 1. 6 Hasil Analisis *Density Visualization*

Tampilan *density visualization* memperlihatkan intensitas pembahasan topik dalam literatur sebelumnya. Warna kuning menunjukkan daerah yang sering dibahas (tinggi intensitasnya), sedangkan warna biru menunjukkan daerah yang jarang disentuh. Dari hasil visualisasi ini, terlihat bahwa keterampilan berbicara lebih sering menjadi fokus kajian, sementara topik seperti *pretend play*, aplikasi digital, dan pengaruh terhadap interaksi sosial belum banyak diteliti atau muncul dalam wilayah yang kurang padat (biru ke hijau).

Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kekosongan kajian empiris yang secara langsung menguji pengaruh *pretend play* berbantuan aplikasi digital terhadap dua keterampilan utama anak, yaitu berbicara dan berinteraksi secara sosial. Maka dari itu, penelitian ini menempati posisi unik dan strategis, karena tidak hanya mengangkat topik yang belum banyak diteliti (*low-density area*), tetapi juga menggunakan pendekatan eksperimen yang memberikan kekuatan metodologis untuk mengukur pengaruh secara lebih objektif dan terukur.

Hasil visualisasi tersebut juga memperlihatkan bahwa keterkaitan antar konsep masih bersifat longgar dan belum banyak ditemukan riset yang menyatukan ketiganya dalam sebuah desain pembelajaran yang terintegrasi.

Berangkat dari celah-celah tersebut, penelitian ini hadir dengan kebaruan dalam beberapa aspek penting. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan *pretend play* berbasis aplikasi digital *Let's Read* sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai perkembangan zaman. Aplikasi ini tidak hanya menyajikan cerita bergambar, tetapi juga memungkinkan guru dan siswa membangun kembali cerita melalui permainan peran, yang merangsang kemampuan berpikir simbolik anak. Kedua, penelitian ini tidak hanya mengukur keterampilan berbicara anak, tetapi juga secara bersamaan menilai perkembangan interaksi sosial mereka dua aspek yang saling berkaitan dan krusial dalam perkembangan anak usia dini. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan membandingkan kelompok perlakuan dan kontrol, sehingga temuan yang dihasilkan lebih kuat secara metodologis.

Berdasarkan ketiga tampilan visualisasi VOSviewer tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan dalam konteks substansi,

pendekatan, dan teknologi yang digunakan. Secara substansi, penelitian ini mengintegrasikan dua aspek penting perkembangan anak usia dini (berbicara dan interaksi sosial) ke dalam satu strategi pembelajaran. Secara pendekatan, digunakan metode eksperimen yang mengukur pengaruh secara langsung dan kuat secara inferensial. Secara teknologi, pendekatan *pretend play* berbasis aplikasi *Let's Read* merupakan inovasi yang menjembatani literasi digital dengan pengembangan keterampilan komunikasi anak secara menyeluruh.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan strategi pembelajaran PAUD yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis bukti (*evidence-based*), sekaligus mengisi celah dalam peta literatur yang masih jarang dijelajahi.

Secara teoritis, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai efektivitas *pretend play* ini diharapkan menjadi inovasi yang relevan dan aplikatif untuk diterapkan di lingkungan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa yang humanis dan berbasis teknologi. Secara praktis, hasilnya diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berdampak langsung terhadap perkembangan komunikasi anak usia dini dalam lingkungan pendidikan formal.