



PENGEMBANGAN *THEORY OF MIND* MELALUI BERMAIN DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK USIA PRASEKOLAH

Mukhlisin

Fakultas Ekonomi, Universitas Pamulang
dosen01226@unpam.ac.id

ABSTRAK

This study aims to (1) Describe and analyze in depth how the Development of Theory of Mind in children can be done through pretend play, (2) any character that allows developing with pretend play. This study uses library research because the data source is text from various available literature such as books, and journals related to character education especially for preschoolers. Because this study focuses on character education for preschoolers through games, the main object is preschoolers. Therefore, the method used is descriptive method. The results of the study are the development of the child's ability to understand the mental status of themselves and the mentality of others through pretend play. With the Theory of Mind a child can predict behavior, explain behavior, and manipulate behavior. Character that allows developing through pretend play is tolerance, empathy, creativity, confidence, and emotional intelligence.

Keywords : Mind, Playing, Child Characters

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan dan menganalisa secara mendalam bagaimana Pengembangan Theory of Mind pada anak bisa dilakukan melalui pretend play, (2) karakter apa saja yang memungkinkan berkembang dengan *pretend play*. Penelitian ini menggunakan penelitian ke-pustakaaan (*library research*) karena sumber datanya adalah teks dari berbagai literatur yang tersedia seperti buku, serta jurnal yang terkait dengan pendidikan karakter khususnya untuk anak usia prasekolah. Karena penelitian ini fokusnya adalah pendidikan karakter anak usia prasekolah melalui permainan, maka obyek utamanya adalah permainan anak usia prasekolah. Oleh sebab itu, metode yang digunakan adalah metode diskriptif. Hasil dari penelitian adalah berkembangnya kemampuan anak dalam memahami status mental diri dan mental orang lain dengan melalui pretend play. Dengan *Theory of Mind* seorang anak dapat memprediksi perilaku, menerangkan perilaku, dan memanipulasi perilaku. Karakter yang memungkinkan berkembang melalui pretend play ini adalah toleransi, empati, kreatif, percaya diri, dan kecerdasan emosi.



Kata Kunci: *Mind, Bermain, Karakter Anak*

Pendahuluan

Anak prasekolah sangat dekat dengan bermain. Hampir seluruh waktu anak dilakukan untuk bermain. Sifat bermain yang berulang-ulang akan memberikan faktor pembiasaan bagi anak. Ketika sebuah aktivitas sudah menjadi kebiasaan, maka yang terjadi selanjutnya kegiatan tersebut akan dapat menjadi bagian dari pribadi anak, mengingat kepribadian terbentuk dari kebiasaan. Mengapa dalam bermain terdapat unsur pengulangan? Hal tersebut karena dalam bermain memberikan efek yang menyenangkan bagi anak yang bermain. Mc. Cune & Feuson menyampaikan bahwa bermain memiliki kriteria antara lain mengejar kesenangan sendiri, lebih fokus pada arti atau proses daripada akhir, mengarah pada eksplorasi objek agar dapat melakukan sesuatu dengan objek, tidak dipertimbangkan sebagai sebuah usaha yang serius sebab tidak ada hasil realistik yang diharapkan, tidak diperintah oleh aturan-aturan dari luar dan dikarakteristikkan dengan pemakaian waktu yang aktif dari pemain. Jadi bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, sehingga ada keinginan untuk mengulangi. Peran aktif dari pemain memberikan efek pada

penguatan aspek yang dirangsang dari bermain.

Melihat definisi dan kriteria bermain tersebut di atas, maka terlihat bahwa ketika anak bermain, anak melakukan aktivitas dan larut dalam aktivitas tersebut. Keefektifan pendidikan dan sosialisasi pada anak prasekolah tentunya akan dapat diraih ketika para orang dewasa yang dekat dengan kehidupan anak prasekolah memperhatikan apa yang menjadi alat mainan anak-anak. Tidak semua alat bermain mampu mengembangkan karakter anak. Jenis mainan akan terkait dengan aspek perkembangan yang ingin dituju. Seperti misalnya, ketika anak bermain bongkar pasang maka aspek yang dituju dari bermain lebih kepada aspek kognitif dan sedikit psikomotorik. Jadi pemberian mainan pada anak prasekolah perlu diperhatikan dengan baik agar tujuan pemberian mainan menjadi tepat guna.

Berkembangnya bermain dengan mengandalkan teknologi, sering dianggap sebagai jenis mainan yang modern. Namun demikian bermain yang mengandalkan teknologi lebih menfokuskan pada perkembangan kognitif dan kurang mengasah pada



aspek afeksi, sehingga anak menjadi cenderung egois. Anak yang bermain dengan menggunakan teknologi dengan cara berkelompok, namun tujuannya tetap untuk berkompetitif dalam meraih kemenangan diri sendiri. Anak yang bermain mainan jenis ini secara terus menerus, maka anak akan menjadi lebih individual dan kurang memperhatikan orang lain. Tentunya generasi selanjutnya bukanlah anak yang demikian yang menjadi harapan orang dewasa sekarang.

Seperti diketahui kecerdasan emosi (EQ) diyakini cukup berperan pada keberhasilan seseorang dibandingkan dengan kecerdasan intelektual (IQ). Goleman menuliskan bahwa kecerdasan emosi sifatnya lebih lentur dibandingkan dengan kecerdasan intelektual, karena EQ dapat berkembang melalui proses belajar dan pengalaman diri seseorang. Unsur-unsur dalam kecerdasan emosi meliputi pemahaman terhadap diri sendiri (*personal insight*) disiplin diri (*self discipline*) dorongan (*drive*) pemahaman tentang hubungan dengan orang lain (*interpersonal insight*), dan kecakapan sosial (*social agility*). Apabila dilihat secara garis besar akar kekuatan dalam kecerdasan emosi (EQ) adalah kemampuan anak dalam memahami dirinya sendiri dan bagaimana anak

memahami orang lain. Dari unsur pemahaman terhadap diri dan orang lain inilah yang nantinya akan mengasah kecakapan sosial anak. Status mental yang mengembangkan pemahaman diri dan pemahaman orang lain ini dapat dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan *theory of mind*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian ke-pustakaian (*library research*) karena sumber datanya adalah teks dari berbagai literatur yang tersedia seperti buku, serta jurnal yang terkait dengan pendidikan karakter khususnya untuk anak usia prasekolah. Karena penelitian ini fokusnya adalah pendidikan karakter anak usia prasekolah melalui permainan, maka obyek utamanya adalah permainan anak usia prasekolah.

Oleh sebab itu metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah salah satu metode penelitian yang banyak digunakan pada penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu kejadian. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011) “ penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk



memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau feno-mena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual". Dari paparan di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan sesuatu fenomena. Dengan demikian, penulis beranggapan bahwa metode penelitian deskriptif sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis. Karena dalam penelitian ini, penulis berusaha mendeskripsikan sebuah masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan karakter pada anak usia prasekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara dokumentasi, pencatatan berupa pengumpulan data primer dan sekunder dengan cara mencatat data yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan *Theory of Mind*

Theory of Mind adalah kemampuan anak dalam memahami status mental

dirinya dan orang lain. Status mental ini akan berfungsi bagi anak untuk memahami, menerangkan atau memprediksi perilaku melalui apa yang diinginkan dan diyakini. Doherty menyatakan dengan memahami keyakinan dalam dirinya maka seorang anak akan mampu :

1. Memprediksi Perilaku, artinya dengan TOM anak memiliki perilaku yang dapat diramalkan. Jika diketahui apa yang diinginkan dan diyakini, maka perilaku dapat dikenali. Hal ini karena perilaku dilakukan untuk memuaskan yang diinginkan dan juga karena adanya keyakinan kalau hal itu benar. Ketika anak berkembang TOM-nya, maka ia akan mampu memprediksi perilaku orang lain dan akan mampu memperkirakan apa yang dilakukan selanjutnya.
2. Menerangkan Perilaku, artinya ketika anak mampu berkembang TOM-nya, maka anak akan mampu memaknai perilaku seseorang. Jika seseorang melakukan sesuatu yang berbahaya, aneh atau sesuatu yang tidak biasanya, maka hal itu dapat ditelusuri dari apa keyakinan dan keinginannya. Anak yang terasah TOM-nya akan mampu memaklumi sebuah perilaku, karena perilaku dilihat dari apa yang



melatarbelakangi yaitu keyakinan dan keinginan dari orang tersebut.

3. Memanipulasi Perilaku, artinya bahwa dengan TOM anak mampu membuat perilaku untuk meyakinkan orang lain agar berperilaku dan kemudian mengambil keuntungan dari perilaku yang dilakukannya. Demikian juga sebaliknya anak akan mampu mendeteksi bahwa perilaku yang dilakukan oleh orang lain hanya pura-pura dan tidak sungguh-sungguh.

Selain dari tiga alasan tersebut sebagai unsur penguat dari keyakinan, maka untuk memunculkan sebuah perilaku perlu didukung dari unsur keinginan. Keyakinan dan keinginan adalah dua unsur yang membuat perilaku dapat dianalisis dari fungsinya memprediksi perilaku, menerangkan perilaku, dan memanipulasi perilaku. Anak yang berkembang TOM-nya akan mampu mengembangkan status mentalnya dalam memprediksi, menerangkan, dan memanipulasi perilaku baik dari sisi dirinya dan dalam memahami perilaku orang lain. Dengan kata lain dalam TOM lebih melihat pada aspek yang melatarbelakangi sebuah perilaku dan bukan pada perilaku itu sendiri. Dasar pemikiran utama dalam TOM adalah bahwa orang berperilaku untuk memenuhi keinginannya dan didasari oleh keyakinannya. Jadi ketika

menggunakan TOM untuk mengetahui tentang perilaku berarti adalah proses dalam memahami mengapa perilaku itu dilakukan dan dasar keyakinan apa yang mengantarkannya. Akibatnya dengan TOM anak akhirnya berkembang ketrampilan dalam memaknai dan memahami perilaku orang lain.

Rangsangan tentang perkembangan TOM dapat dilakukan sejak dini. Anak pada saat berusia 28 bulan menurut Bretherthon & Beeqhly terlihat mulai muncul status mental tentang dirinya dan orang lain. Anak-anak mulai dengan spontan mengekspresikan persepsi, perasaan, dan pengetahuannya. Anak pada saat awal penghidupannya cenderung mengatakan hal-hal tentang dunia internalnya dan hal tersebut adalah gambaran tentang persepsi, keinginan dan kebutuhan anak secara umum dan merupakan gambaran yang bersandar pada kognisi yaitu berpikir dan mengingat. Dengan demikian ketika anak mulai berkembang TOM-nya maka anak harus menguasai terlebih dahulu meta representasi, yaitu kemampuan dalam menghadirkan kembali apa-apa yang pernah dilihatnya.

Lebih lanjut perkembangan TOM dapat dilihat dari ketika anak mengkonstruksi kapasitas yang dapat



menerangkan tentang status mental seperti intensi, emosi, keinginan, dan keyakinan sampai menggunakan informasi status mental untuk menginterpretasikan perilaku orang lain dan mengatur interaksi sosial. Barr menyebutkan bahwa TOM dapat dipahami dalam konstruksi sosial, hanya saja focus risetnya pada proses kognisi.

Perkembangan TOM terjadi pada anak usia prasekolah karena ketika anak menginjak usia diatas 7 tahun, anak akan mampu memahami realitas dengan baik dan mampu melihat mana yang pura-pura dan mana yang tidak secara tegas. Secara garis besar perkembangan TOM dapat dirangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1

Tahap Perkembangan Theory of Mind

Usia	Aspek Theory of Mind
6-12 Bulan	Tertarik dan menatap pada objek dan manusia secara bergantian. Menggunakan kata pertama kali.
12-24 Bulan	Mengenali ketertarikan orang lain dan mengekspresikan dengan kata. Mengenali bahwa orang lain memiliki ketertarikan yang berbeda.
30-36 Bulan	Awal mulai bermain simbolis dan khayal. Mulai menggunakan status mentalnya dengan fungsi mental yang sesungguhnya. Membedakan antara bermain pura-pura dan arti sesungguhnya. Berpengalaman dalam bermain simbolis dan khayal.
37-48 Bulan	Berkembang kemampuan dalam memahami bagaimana sesuatu dilihat dalam prespektif yang berbeda.



	Mulai memahami sesuatu dapat digantikan dengan yang lainnya atau mampu mengkombinasikan.
49-60 Bulan	Mampu secara konsisten memahami bahwa orang lain memiliki keyakinan lebih dari satu keyakinan dalam benaknya.

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dijelaskan bahwa tahap perkembangan TOM dimulai ketika anak mulai menyadari adanya orang lain. Pada usia 6 bulan anak mulai berkembang kemampuan “senyum sosial” yaitu senyum yang muncul ketika melihat orang lain, tanda perkembangan senyum sosial ini mulai menandakan terjadinya perkembangan sosial. Pemahaman terhadap orang lain menjadi lebih mendalam ketika anak mulai memanfaatkan bermain sebagai sarana dalam mengembangkan status mental. Pada fase ketiga kurang lebih di usia 30-36 bulan ketika anak mulai belajar berbicara dan menggunakan kata-kata tersebut dalam bermain, maka semakin berkembang pemahaman anak terhadap orang lain. Pada fase keempat yaitu saat usia 37 sampai 48 bulan anak mulai menunjukkan toleransi dalam memahami perspektif yang berbeda melalui bermain simbolis dan khayal atau dikenal dengan *pretend play*. Akhirnya pada fase akhir yaitu usia 49

bulan sampai 60 bulan, anak akan mulai mampu secara konsisten memahami bahwa orang lain mempunyai keyakinan yang lebih dari satu. Pemahaman ini menjadi dasar menguatnya kemampuan anak dalam memahami orang lain dengan perspektif yang berbeda-beda. Perkembangan yang didapatkan pada fase ini anak mulai mampu berempati dan tidak berpusat pada dirinya sendiri lagi. Rangsangan tersebut dapat dikembangkan melalui bermain.

Apakah semua mainan mampu mengembangkan pemahaman terhadap orang lain? Tentu saja tidak. Bermain *pretend play* terkait dengan perkembangan *theory of mind* telah teruji di beberapa penelitian.

Perkembangan *Theory of Mind* dan *Pretend Play*

Pretend play adalah seperangkat mainan yang didalamnya membuat anak memiliki kemampuan mentransformasi obyek dan perilaku secara simbolis. Dalam penelitiannya Berguno



membuktikan bahwa dalam menjalankan *preten play* anak melakukan dua hal yang perlu dipahami yaitu *pretense* dan perilaku bermain itu sendiri. Dengan demikian dalam pretend play terdiri dari dua hal yaitu play (bermain) dan pretence (berpura-pura). *Pretend play* juga bukan hanya sekedar bermain peran (*role play*) karena fokusnya juga pada proses simbolisasi dari alat mainan yang digunakannya.

Kwon, menyatakan bahwa dalam melakukan *pretend play*, seorang anak akan belajar cara mengekspresikan, mengontrol dan mencontoh emosi yang Nampak, serta memahami perkembangan emosi yang lainnya. Dalam tindak lanjutnya akan membantu anak dalam mempelajari emosinya maupun emosi orang lain, sehingga skhirnya akan dapat mengarah pada perkembangan emosi yang sehat. Dalam *pretend play* anak mengembangkan dua pengetahuan yaitu pengetahuan sesuai fakta yaitu yang sesuai dengan kenyataannya misalnya pisang adalah buah yang berwarna kuning dan yang kedua adalah pengetahuan yang terkait dengan simbolisasi objek yaitu yang tidak sesuai kenyataan misalnya pisang digunakan sebagai telepon. Ketika anak telah mencapai berpura-pura, maka sebenarnya anak telah mencapai representasi *simbol*. Ketika anak

memahami peran sebagai yang sakit, maka anak melihat atau mempunyai pengetahuan tentang perilaku orang yang sakit dan kemudian mengembangkannya dengan pengetahuan symbol lainnya, misalnya cara menangis, teriak, merintih, dan sebagainya.

Kapan anak telah dapat dikatakan melakukan permainan pura-pura atau *pretend play*? Menurut McCune-Nicolich terdapat beberapa tahapan perkembangan dalam pretend play yang dapat digunakan sebagai dasar mengobservasi perilaku bermain anak apakah perilaku anak telah mencapai pretend play. Tahap-tahap tersebut dijelaskan dalam uraian sebagai berikut :

1. Tahap 0, Pola Prasimbolis
Tidak melakukan permainan pura-pura. Anak menunjukkan pemahaman terhadap penggunaan objek dan bentuk objek. Sifat dari objek lebih dianggap sebagai stimulus yang serius oleh anak daripada sebagai alat permainan.
2. Tahap 1, Pola Simbolis untuk Diri



Dalam melakukan permainan pura-pura anak sudah dapat melihat keterkaitan langsung antara mainan dan menampakkkan kesadaran bahwa permainan itu hanya pura-pura.

3. Tahap 2, Permainan Simbolis Berpola Tunggal

Anak mengembangkan permainan dalam kondisi di luar aktivitasnya sendiri, yaitu anak mulai memainkan peran atau aktivitas orang atau pun objek lain.

4. Permainan Simbolis Kombinasi

Dalam kondisi ini dapat melakukan pola kombinasi tunggal yaitu memainkan suatu permainan pura-pura yang berhubungan dengan beberapa aktor. Anak dapat pula memainkan pola kombinasi beragam. Yaitu beberapa peran yang berhubungan satu dengan yang lain dan nada dalam satu rangkaian.

5. Permainan Simbolis Terencana

Anak menunjukkan pola perilaku secara verbal dan non

verbal, berinteraksi dengan peran dan aktivitas anak lain secara baik.

Berdasarkan tahap-tahap tersebut di atas terlihat bahwa permainan pura-pura dapat dikategorikan sebagai permainan individual maupun kelompok. *Stase* 0-2 anak memainkan permainan secara individual, dan pada *stase* 3 dan 4 anak memainkannya secara kelompok. Jadi anak akan mencapai tahap tertinggi dalam bermain *pretend play* ketika bermain dilakukan secara berkelompok. Semakin anak menunjukkan perilaku tahap 4 maka anak telah bermain *pretend play* dengan baik. Apabila aktivitas ini dilakukan secara bertahap dan akhirnya berulang-ulang serta selalu mencapai tahap 4, maka anak akan semakin terasah dalam bermain *pretend play*. Namun demikian dalam bermain *pretend play* yang terkait dengan perkembangan *theory of mind* dapat dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan isi dalam tema bermain yang perkembangannya dapat dilihat dalam penjabaran berikut.

Tabel 2

Dimensi perkembangan Isi Bermain dan *Theory of Mind*

Usia	Isi dalam <i>Pretend play</i>	Hubungan dengan Orang/Benda yang lain (<i>Theory Of Mind</i>)
17-19 Bulan	Kejadian yang dialami pribadi sehari-hari	Bersymbolis dan khayal untuk pribadi
19-21 Bulan	Aktivitas pengasuh	Boneka pasif menerima peran sebagai orang yang biasa ditemui misalnya, ibu atau ayah, dll
2 Tahun	Kejadian yang dialami secara pribadi namun tidak periodik	Berbicara dengan boneka
3 Tahun	Kejadian-kejadian yang anak lihat atau dibaca tetapi bukan pengalaman pribadinya	Boneka berbicara atau diberi suara seolah-olah hidup
4-6 Tahun	Menggunakan tema imajinatif	Memainkan karakter berbagai peran misalnya, ibu, nenek, istri, guru, dll

Berdasarkan tabel 2 tersebut di atas, maka isi dari bermain pretend play pada usia 17 bulan sampai 3 tahun temanya dekat sekali dengan kehidupan anak. Ketika anak berusia 3 tahun, maka anak mulai mengadopsi apapun yang dilihat untuk menjadi bahan isi tema bermain dan bukannya pengalaman pribadinya. Usia 3 tahun inilah awal anak mulai mampu menyimbolkan sesuatu yang dilihat dan didengarnya

dan menuangkannya dalam bermain, misalnya dengan boneka yang digunakan bermain. Namun demikian sifat bermainnya masih soliter, belum terkait dengan orang lain sehingga perkembangan *theory of mind* belum cukup kuat. Ketika anak berusia 4-6 tahun mulai mengembangkan isi bermain imajinatif dengan mulai memainkan berbagai karakter peran. Proses memunculkan peran imajinatif



dan belajar menjiwai adalah proses memasukkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, dirasakan dan dipikirkan tentang peran tersebut. Pengulangan yang dilakukan dalam bermain peran tersebut menjadikan anak belajar mengapa sebuah perilaku terjadi, apa yang melatarbelakangi perilaku, apa yang akan terjadi selanjutnya dari peran orang lain yang dimainkan temannya, dan apa yang akan dia mainkan dalam rangkaian “berpura-pura” dalam bermain, mengingat ketika usia 4-6 tahun pola bermainnya sudah mulai berkelompok.

Penjelasan tersebut membuktikan bahwa bermain pretend play akan mengembangkan rangkaian yang berlanjut terus menerus, khususnya ketika anak bermainnya telah mencapai tahap 4 yaitu bermain simbolis terencana. Semakin terulang semakin menguat pemahaman anak tentang orang lain dan semakin membentuk karakter anak yang mampu memahami dirinya dan orang lain. Pada akhirnya berkembanglah *theory of mind* pada anak.

Dinamika *Theory of Mind*, Bermain dan Pembangunan Karakter anak

Theory of mind adalah kemampuan anak dalam memahami

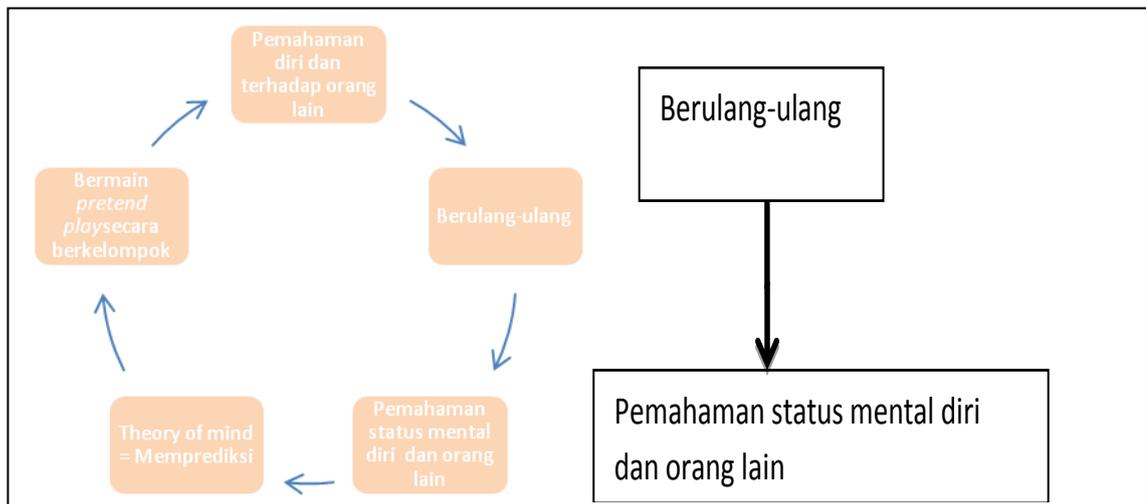
status mental diri dan orang lain, yang pengembangannya dikaitkan dengan proses bermain *pretend play*. Ketika seorang anak mampu mengembangkan kecerdasan emosinya, yang terdiri dari pemahaman terhadap diri, disiplin diri, dorongan, pemahaman terhadap hubungan dengan orang lain dan kecakapan sosial, maka dapat dikatakan anak telah mampu memahami diri sendiri dan orang lain.

Pemahaman terhadap diri adalah kemampuan anak dalam memahami emosi, keinginan dan keyakinan dirinya sendiri. Disiplin diri adalah kemampuan anak dalam menekan impuls-impuls negatif sehingga anak mampu menekannya agar tidak muncul. Misalnya, ketika anak merasa jengkel terhadap perilaku temannya ketika bermain, maka anak berusaha untuk tidak merusaknya karena kesadaran tentang reaksi temannya juga berakibat pada dirinya. Aspek dorongan nampak ketika anak bermain dengan semangat dan berkeinginan untuk bermain. Pemahaman terhadap hubungan dengan orang lain adalah kemampuan anak dalam memahami tentang perilaku orang lain. Sedangkan kecakapan sosial adalah kemampuan anak untuk merasa nyaman dalam berbagai situasi. Semakin lama anak

bermain menunjukkan anak merasa nyaman dengan situasi yang ada.

Melalui *pretend play* anak juga memahami *mental representation* dengan kemampuan ini anak akan memahami bagaimana reaksi orang lain dan apa yang harus dilakukan untuk mengimbangi reaksi orang lain. Dalam bermain *pretend play* anak akan melihat sebuah rangkaian perilaku yang akan dilakukan dan melalui rangkaian perilaku tersebutlah anak mengembangkan peran yang akan dilakukan. Dalam hal ini bahwa dengan adanya pergantian peran tersebut, seorang anak akan melakukan pergantian peran dari yang berkuasa

menjadi anak yang tidak berkuasa. Dan perubahan posisi ini akan membantu anak dalam menghayati posisi yang ada. Contohnya ketika anak melakukan permainan dokter, saat tertentu anak menjadi seorang dokter dan saat yang lain ia akan menjadi pasien. Ekspresi yang dikeluarkan anak ketika memainkan hal tersebut membuktikan bahwa anak telah belajar emosi dan peran yang harus dimainkannya. Oleh karena itu dalam memainkan permainan *pretend play* ini kan menjadi lebih baik dilakukan dalam bermain bersama bukan sendirian. Proses bagaimana *theory of mind* dalam bermain akan mampu membangun karakter anak dapat dilihat dalam gambar dibawah ini.



Gambar 1 *Theory of Mind*, Bermain dan Pembangunan Karakter anak

Berdasarkan gambar 1 tersebut di atas, maka dapat dijelaskan bahwa dalam melakukan permainan *pretend play*

secara berkelompok seorang anak melakukan rangkaian aktivitas bermain yang didalamnya mengandung unsur



memprediksi, menerangkan, dan memanipulasi perilaku sehingga anak mampu memahami diri dan juga memahami orang lain. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan anak prasekolah, sehingga memungkinkan untuk dilakukan secara berulang-ulang. Kegiatan yang berulang-ulang ini akan membentuk kebiasaan anak dan akhirnya menguatkan pemahaman status mental diri dan juga status mental orang lain. Terjadilah pengembangan *theory of mind* anak, yang memberikan dampak membangun karakter anak prasekolah.

Karakter empati dan toleransi anak terbentuk dengan seringnya dalam proses bermain *pretend play* secara berkelompok anak tidak dapat memaksakan kehendaknya pada anak yang lain dan reaksi dalam memainkan peran dan alat mainan yang dilakukan disadari akan berdampak pada anak yang lain. Akibatnya pemahaman terhadap status mental diri dan orang lain ini mendasari terbentuknya toleransi dan empati anak.

Kreatif anak terasah dalam bermain *pretend play* secara berkelompok ketika anak lain melakukan aktivitas tertentu akan membangkitkan ide bagi anak untuk melakukan sesuatu. Kreatif ini juga muncul ketika anak

melakukan proses simbolisasi. Semakin sering simbolisasi dilakukan dalam bermain *pretend play* secara berkelompok akan mearangsang anak tentang pemahaman perilaku orang lain khususnya aspek manipulasi perilaku dalam *pretend play*. Bermain *pretend play* secara berkelompok ini akan merangsang anak dalam melakukan komunikasi dengan anak yang lain. Komunikasi yang dilakukan dan pergantian peran, dimana satu saat anak sebagai orang yang memimpin saat yang lain sebagai anak yang dipimpin oleh temannya, menjadikan anak lebih percaya diri. Selain itu dengan keterampilan dalam memahami emosi diri dan orang lain, akan menjadikan kecerdasan terasah.

Secara keseluruhan gambar 1 menjelaskan bahwa bermain *pretend play* secara berkelompok akan mengaktifkan perkembangan *theory of mind* anak sehingga anak mampu mengembangkan status mental dirinya dan orang lain. Sifat bermain yang terus menerus akan menguatkan dan menjadi kebiasaan. Kebiasaan ini akan menjadi bagian dari pribadi anak. Karakter anak semakin menguat, khususnya karakter yang menyangkut bagaimana sebaiknya berinteraksi dengan orang lain.



Tips Bermain yang Menunjang Perkembangan Theory of Mind

Aplikasi dari pemikiran bagaimana perkembangan *theory of mind* dalam bermain *pretend play* mampu menjadi dasar dalam membangun karakter anak, dapat diuraikan dalam tahap-tahap berikut :

Pertama, dalam pemilihan alat mainan perlu dilihat apakah alat mainan dalam *pretend play* tersebut mampu membuat anak melakukan simbolisasi. Syarat dalam membuat alat-alat mainan *pretend play* harus mampu merangsang anak untuk melakukan simbolisasi sesuai dengan tema dalam bermain.

Tema bermain hasil penelitian Suminar (2008) adalah bermain rumah-rumahan, bermain jual-beli, dokter-dokteran, perjalanan, polis-polisian dan perang-perangan. Alat yang dapat digunakan untuk mendukung bermainnya anak adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain rumah-rumahan digunakan peralatan rumah-rumahan dari kayu serta perabotannya dan boneka atau menggunakan tanda untuk pengganti rumah, disertai peralatan rumah tangga seperti, cangkir, gelas plastic dan lain sebagainya.
- 2) Bermain jual beli digunakan peralatan sayur-sayuran dari plastic, dos-dos pasta gigi, dan sabun bekas, kertas pembungkus, karet, tas belanja, troli plastic, serta uang-uangan.
- 3) Dokter-dokteran digunakan baju dokter, tas dfokter, stetoskop, alat suntik perban, thermometer plastic, dan obat-obatan.
- 4) Perjalanan digunakan topi untuk sopir, peluit, kursi yang diatur berderetan, karcis-karcisan, uang-uangan.
- 5) Perang-perangan digunakan peralatan pendukung pistol, senjata panjang, pedang, sarung, baju tentara.
- 6) Polisi-polisian digunakan peralatan baju polisi, rantai borgol, kursi sebagai penjara, pistol, tongkat.

Dari sejumlah peralatan yang dapat menunjang anak dalam bermain *pretend play* tersebut diatas, fungsinya tidak mengikat. Hanya saja yang terpenting alat bermain tersebut mampu menimbulkan imajinasi anak dalam bermain sesuai tema. Misalnya pisang plastic jika memungkinkan anak



untuk menggunakan sebagai telepon, pistol, ataupun untuk menggerus makanan, akan lebih merangsang anak mengembangkan kreativitasnya.

Selain itu yang perlu diperhatikan juga adalah sejumlah syarat yang diungkapkan oleh para orang tua/pengasuh tentang mainan. Syarat-syarat mainan tersebut antara lain :

- 1) Aman, artinya tidak membahayakan bagi anak.
- 2) Nyaman, artinya ketika anak memainkan anak tidak akan merasakan kesulitan sehingga ia tidak mau lagi memainkan/cepat putus asa, misalnya terlalu berat.
- 3) Menarik, artinya bahwa mainan harus "*eye catching*" sehingga anak cepat tertarik. Hal ini dapat dirangsang dengan pemberian warna-warna yang menarik.
- 4) Tidak mahal, apabila tidak memungkinkan untuk dibeli, maka sebagian besar orang tua memilih tidak berusaha untuk membelinya.

Selama proses bermain *pretend play*, orang tua, guru, dan pengasuh dapat berperan juga dan harus

memperhatikan beberapa hal dibawah ini :

1. Tidak menggunakan suara yang tinggi tetapi menemani anak dengan kelembutan, sehingga anak akan senang bertanya dan memperbaiki sikapnya kalau sikapnya dirasakan salah.
2. Berkomunikasi dengan bahasa tubuh yang sesuai sehingga anak akan tahu kata-kata yang dikeluarkan dalam bermain salah atau tidak. Anak yang gemar memainkan *pretend play* adalah anak usia prasekolah. Pada masa tersebut anak juga sedang belajar berbicara, maka dalam melakukan bermain yang didalamnya ada unsur berpura-pura, anak akan banyak mengucapkan kata-kata. Dalam hal ini pembetulan kata yang diucapkan anak saat bermain akan lebih efektif.
3. Memahami keunikan anak. Anak akan mengeksplorasi diri dengan kelebihan dan keterbatasan yang ada. Ketika anak bermain akan Nampak keunikan masing-masing anak sehingga perlu dipahami potensi yang ada.



Secara eksplisit orang dewasa dapat melakukan proses-proses dibawah ini untuk merangsang anak ketika sedang bermain *pretend play* secara berkelompok, yaitu :

1. Mengubah peralatan bermain
2. Mengubah macam alat mainan
3. Menambah stimulus tema mainan
4. Menengahi ketika terjadi konflik dalam bermain
5. Terlibat aktif dalam proses bermain
6. Mengakhiri proses bermain, khususnya ketika anak telah mencapai tahap 4 dalam bermain *pretend play*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan berbagai hal tersebut di atas, maka dapat disimpulkan ke dalam hal-hal berikut ini:

1. *Theory of Mind* adalah kemampuan anak dalam memahami status mental dirinya dan orang lain. Dengan *Theory of Mind* seorang anak dapat memprediksi perilaku, menerangkan perilaku, dan memanipulasi perilaku.

2. *Theory of Mind* ini dapat dikembangkan melalui *pretend play*.
3. Karakter yang memungkinkan berkembang melalui *pretend play* ini adalah toleransi, empati, kreatif, percaya diri, dan kecerdasan emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abudin Nata. (2013). *Akhlak Tasawuf dan Karakter Mulia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Andrias, H. (2005). *Menjadi Manusia Pembelajar*, Cet. 7, PT Kompas Media Nusantara Jakarta
- Doni, K A. (2010) *Pendidikan Karakter, Strategi Mendidik anak Zaman Global*, Cet. 2 Kompas Gramedia Jakarta.
- Dalimunthe, Riha F. (2010). *Pendidikan Karakter Bangsa*, Bandung, Al Ma'arif
- Handayani M.M dkk. (2008) *Psikologi Keluarga*, Surabaya : Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Latifah, M. (2008). *Peranan Keluarga dalam Pembentukan Karakter Anak*, Jakarta Gunung Mulia.