



Peningkatan Pemahaman Orang Tua Tentang *Play*

Pretend

Siti Indatul Laili

Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Bina Sehat PPNI Mojokerto

*Corresponding author Email : sitiindatul9@gmail.com

Received: 17 Januari 2025. Revised: 23 Februari 2025 Accepted: 27 Februari 2025

ABSTRACT

During the toddler stage, children's play enters a phase where all play activities are done purely for fun and are not necessarily realistic. Toddlers consider their toys to be alive, like themselves, where toys can cry, laugh, get hungry, and more. The goal is to enhance understanding of pretend play. The implementation method includes preparation, implementation with pre-counseling evaluation of partners' understanding, counseling, and post-counseling evaluation. This community service activity was conducted in Dusun Wonoayu Timur, Dukuhmojo Village, Mojoagung District, Jombang Regency on October 16, 2024. Before the counseling, 14 (47%) partners had a good understanding of pretend play, and after the counseling, it increased to 30 (100%). This shows an improvement in participants' understanding of efforts to develop toddler curiosity in the era of Society 5.0 through pretend play activities. Through counseling, an educational approach can be implemented, enabling systematic, planned, and directed learning with active participation from individuals, groups, or communities to solve problems while considering socio-economic factors, leading to positive changes in individuals, groups, or communities.

Keywords: Understanding, Pretend Play

ABSTRAK

Pada masa balita tahapan bermain anak masuk pada fase bermain artinya semua aktivitas bermain yang dilakukan hanya sekedar bermain untuk mencari kesenangan dan tidak sesungguhnya. Balita menganggap mainnya hidup seperti dirinya, dimana alat mainnya bisa nangis, tertawa, lapar dan lain sebagainya. Tujuan meningkatkan pemahaman tentang seperti play pretend. Metode pelaksanaan meliputi: persiapan, pelaksanaan dilakukan dengan evaluasi pemahaman mitra sebelum penyuluhan, pemberian penyuluhan, dan evaluasi pemahaman mitra sesudah penyuluhan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Dusun Wonoayu Timur, Desa Dukuhmojo, Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang pada 16 Oktober 2024. Pemahaman mitra pada kategori baik sebelum diberikan penyuluhan tentang seperti play pretend 14 (47%) dan setelah diberikan penyuluhan meningkat menjadi 30 (100%). Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman peserta tentang upaya mengembangkan curiosity balita di era society 5.0. Melalui kegiatan play pretend. Melalui penyuluhan dapat terjadi pendekatan edukatif atau belajar secara sistemik, terencana, dan terarah yang disertai dengan peran serta aktif dari individu, kelompok atau masyarakat untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan faktor sosial ekonomi sehingga dapat terjadi proses perubahan dalam diri individu, kelompok, atau masyarakat menjadi lebih baik.

Kata Kunci: Pemahaman, play pretend

PENDAHULUAN

Desa Dukuhmojo, Kec. Mojoagung, Kab. Jombang Prov. Jawa Timur dulunya merupakan hutan belantara yang kemudian sebagian hutan digunakan untuk pemukiman dan yang lainnya digunakan sebagai ladang untuk menanam kebutuhan makanan sehari-hari. Dengan perkembangan zaman, desa Dukuhmojo mampu mengikuti perkembangan IPTEKS yang ada seperti adanya



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

listrik, internet dan lain sebagainya. Kondisi tersebut secara otomatis dapat mempengaruhi aktivitas masyarakat sehari-hari termasuk aktivitas balita.

Saat ini di Desa Dukuhmojo terdapat 265 balita, aktivitas yang dilakukan balita dalam kesehariannya adalah bermain. Melalui bermain anak juga belajar, berpikir, berinteraksi dan terlibat secara aktif dengan lingkungannya. Banyak jenis permainan yang mereka lakukan seperti jalan-jalan, bersepeda dan lain sebagainya. Selama aktivitas bermain, tentunya sangat membutuhkan peran orang tua. Orang tua harus memahami jenis permainan yang sesuai dengan jenis kelamin, usia, dan tahapan tumbuh kembang anak.

Pada masa balita tahapan bermain anak masuk pada fase bermain artinya semua aktivitas bermain yang dilakukan hanya sekedar bermain untuk mencari kesenangan dan tidak sesungguhnya. Balita menganggap mainnya hidup seperti dirinya, dimana alat mainnya bisa nangis, tertawa, lapar dan lain sebagainya. Disamping itu masa balita masuk pada fase perkembangan sosial dan bahasa sehingga saat bermain butuh teman agar terjadi proses interaksi. Berkembangnya sosial diri seseorang akan menumbuhkan keinginan untuk melakukan bermain dengan orang lain (Suminar, 2019).

Hasil penelitian Mulyani, Elin, Mardianto pada anak usia prasekolah di Kota Padang menunjukkan Penerapan *pretend play* efektif dalam meningkatkan perkembangan *theory of mind* pada anak usia pra sekolah (Mulyani and Mardianto, 2023).

Untuk mengasah perkembangan sosial balita bisa dimulai dari keluarga, misalnya orang tua terlibat langsung dalam aktivitas bermain. Permainan yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang balita adalah *play pretend*. *Pretend play* atau bermain pura-pura diyakini bisa memberikan pengaruh positif pada kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan sosial emosional anak. Berpura-pura dapat sebagai hasil dari fantasi dan mimpi-mimpi dari pada sebagai permainan (Suminar, 2019).

Sebagian besar aktivitas balita adalah bermain. Selama aktivitas bermain, tentunya sangat membutuhkan peran orang tua. Orang tua harus memahami jenis permainan yang sesuai dengan usia dan tahapan tumbuh kembang anak seperti *play pretend*.

Berdasarkan hal tersebut, permasalahan mitra adalah kurangnya pemahaman orang tua tentang *play pretend*. dengan demikian perlu adanya penyuluhan tentang *play pretend* untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang *play pretend*.

METODE PELAKSANAAN

Secara keseluruhan, kegiatan “Peningkatan pemahaman orang tua tentang *play pretend*” dilaksanakan dengan metode pendekatan sebagai berikut:



1. Persiapan

Langkah yang dilakukan yaitu melakukan kerja sama dengan ketua RT untuk memberitahukan kepada orang tua balita untuk mengikuti penyuluhan yang dilakukan secara luring. Waktu memberikan penyuluhan dilakukan pada Hari yang sudah disepakati pada 16 Oktober 2024.

2. Pelaksanaan, meliputi:

- a. Evaluasi pemahaman mitra sebelum penyuluhan tentang *play pretend*.
- b. Pemberian penyuluhan tentang *play pretend*.
- c. Evaluasi pemahaman mitra sesudah penyuluhan tentang *play pretend*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Pemahaman

No	Pemahaman	Sebelum		Sesudah	
		F	%	F	%
1.	Baik	14	47	30	100
2.	Cukup	12	40	0	0
3.	Kurang	4	13	0	0
Total		47	30	100	30

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan pemahaman mitra pada kategori baik sebelum diberikan penyuluhan tentang tentang *play pretend* sebanyak 14 (47%) dan setelah diberikan penyuluhan meningkat menjadi 30 (100%). Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman peserta tentang *play pretend*.

Menurut departemen kesehatan tahun 2004, promosi atau pendidikan kesehatan adalah sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bersama masyarakat melalui pembelajaran dari, oleh, untuk, dan bersama masyarakat, agar mereka dapat menolong dirinya sendiri serta mengembangkan kegiatan yang bersumber daya masyarakat yang sesuai dengan sosial budaya setempat dan didukung oleh kebijakan publik yang berwawasan kesehatan (Gejir *et al.*, 2021).

Penyuluhan merupakan bagian dari tindakan promosi kesehatan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman seseorang sebagai individu, kelompok, atau masyarakat sehingga dapat merubah perilaku untuk menjaga kesehatan. Melalui kegiatan penyuluhan terjadi pendekatan edukatif atau belajar secara sistemik, terencana, dan terarah yang disertai dengan peran serta aktif dari individu, kelompok atau masyarakat untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan faktor sosial ekonomi. Belajar merupakan proses perubahan dalam diri individu, kelompok, atau masyarakat menjadi lebih baik (Susilowati and Susilowati, 2016).





KESIMPULAN

Terdapat peningkatan pemahaman peserta tentang *play pretend* dimana pemahaman mitra pada kategori baik sebelum diberikan penyuluhan sebanyak 14 (47%) dan setelah diberikan penyuluhan meningkat menjadi 30 (100%).

DAFTAR PUSTAKA

- Gejir, I.N. *et al.* (2021) *Implementasi Proses Pembelajaran dalam Penyuluhan Kesehatan Bagi Tenaga Kesehatan*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Mulyani, E. and Mardianto, M. (2023) 'Efektivitas Pretend Play terhadap Perkembangan Theory of Mind pada Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), pp. 3966–3973.
- Suminar, D.R. (2019) *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Airlangga University Press.
- Susilowati, D. and Susilowati, D. (2016) 'Promosi kesehatan'.

