

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN *THEORY OF MIND* PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Anindya Purnama, S.Sos., M.Si
FKIP, Universitas Ronggolawe Tuban
anindya.rianto@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the application methods play a role to improve Theory of Mind (TOM) to preschoolers. The study involved subjects were 32 children in kindergarten Bina Anak Sholeh (BAS) Tuban by dividing into two groups: the experimental group and the control group. The age range of children involved in the study ranging from 49-62 months of age. The average age of children was 54.9 months with comparison subjects by sex is a tad as many as 17 people (53%) while girls of 15 people (47%). Methods of data collection theory of mind to use the test consisted of 10 item question and measurement refers to the theories Wellman and Liu are the aspects of false belief includes the diverse desires, diverse belief, knowledge access, contents false belief, explicit false belief, belief emotion, and real-apparent emotion. Before the test the validity of data analysis based on professional judgment and item discrimination power of test results, while Test reliabilias using Cronbach's alpha with SPSS 22:00. The results showed that there was an increase in the ability of theory of mind in children of preschool age through methods play a role. This is indicated by an increase in theory of mind abilities score of 77% with the strong category.

Keywords: *Theory Of Mind, Method Role Playing*

1. PENDAHULUAN

Usia prasekolah merupakan kajian yang sangat menarik untuk dibahas dan sangat dilirik pada dunia pendidikan dan lembaga pengembangan penelitian ilmiah saat ini. Menurut Santrock (2011) usia prasekolah berdasarkan periode perkembangan berada pada rentang periode dari akhir masa bayi sampai umur lima atau enam tahun. Masa ini disebut juga sebagai “periode kritis” yaitu suatu periode dimana terjadi perkembangan otak

yang sangat pesat. Sebagaimana dikemukakan Halfon, et al. (2001) bahwa selama tiga tahun pertama, jumlah koneksi antar neuron di otak seorang anak meningkat menjadi 1.000 trilyun, yang kemudian akan berkurang separuh pada usia 15 tahun dan stabil hingga usia dewasa. Pada periode kritis ini anak membutuhkan stimulasi yang tepat. Bila seorang anak memperoleh stimulasi yang tepat pada periode kritis, maka koneksi antar neuron pada area-area di otak akan

terbangun. Sebaliknya, koneksi baru akan lebih sulit tercipta bila stimulus diberikan setelah periode kritis terlewati.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk mendapat stimulasi pada anak usia prasekolah adalah kemampuan *theory of mind*. Menurut Miller (2006) pada usia 3 hingga 5 tahun adalah usia penting untuk perkembangan *theory of mind*. Selanjutnya, Doherty (2009) berpandangan bahwa *theory of mind* adalah kemampuan anak dalam memahami pikiran, perasaan diri sendiri dan orang lain, hal ini akan berfungsi bagi anak untuk memahami, menerangkan atau memprediksi perilaku apa yang diinginkan dan diyakini. Oleh karena itu, kemampuan *theory of mind* pada anak usia prasekolah memiliki peran penting dan strategis terkait hubungannya dengan orang lain. Pada periode ini, anak mulai melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya, sehingga membutuhkan kemampuan kognisi sosial untuk memahami lingkungannya. Kognisi sosial tersebut mengacu pada pemahaman seseorang terkait dunia sosial yang ada disekitar, mulai dari diri sendiri dan orang lain dalam istilah-istilah psikologis, seperti keyakinan, niat, harapan, emosi, keinginan, dan lain sebagainya (Overton dalam Carpendale & Lewis, 2010).

Singkatnya, ketika seorang anak telah memiliki kemampuan *theory of mind* maka ia akan mampu berinteraksi secara cepat dengan orang lain (Astington & Gopnik, dalam Barr, 2006; Hughes & Lecce, 2010).

Hal tersebut diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryanti (2009) dan Walker (2005) bahwa kemampuan *theory of mind* yang dimiliki anak dapat membentuk kompetensi sosial. Artinya, semakin baik kemampuan *theory of mind*, maka semakin baik pula kompetensi sosialnya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Slaughter, Dannis & Pritchard (2002) menyimpulkan bahwa anak-anak usia prasekolah dengan kemampuan *Theory of Mind* yang tinggi cenderung lebih diterima oleh teman-temannya. Di samping itu, menurut Frye dan Moore (1991) *Theory of Mind* juga berimplikasi secara luas pada aspek kognitif, bahasa, dan sosioemosional. Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan *theory of mind* berkaitan erat dengan berbagai aspek perkembangan, khususnya dalam relasi interpersonal.

Rendahnya kemampuan *theory of mind* pada anak usia prasekolah dapat memberikan dampak yang negatif terutama dalam hal keterampilan



bersosialisasi (Doherty, 2009; Hughes & Leekam, 2004). Penelitian yang dilakukan oleh Carroll Izard, Ph.D. dari University of Delaware di Newark juga menunjukkan bahwa anak-anak yang kemampuan *theory of mind rendah* akan rentan terhadap masalah-masalah perilaku dan pembelajaran di usia lebih besar, misalnya perilaku *bullying* yang dilakukan oleh anak terhadap sesamanya karena kurang bisanya anak untuk berbaur dengan teman sebayanya, perilaku kurang adanya kesadaran untuk mematuhi norma dan bersikap acuh pada sesamanya (Syaaf, 2013).

Berdasarkan kajian permasalahan-an tersebut, pemberian stimulasi perkembangan *theory of mind* pada anak usia prasekolah menjadi menarik untuk dikaji. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan meneliti tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan *theory of mind* pada anak usia prasekolah.

Perkembangan *theory of mind* berdasarkan hasil kajian yang ekstensif dipengaruhi oleh banyak hal. Faktor sangat berpengaruh secara empiris adalah bermain peran. Hal ini terbukti pada penelitian Astington dan Jenkins (1995) menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain peran bersama teman sebaya,

dibandingkan dengan bermain peran sendirian, secara nyata lebih berkorelasi dengan kemampuan *theory of mind*. Selanjutnya, penelitian Schwebel, Rosen, dan Singer (1999) juga menunjukkan bahwa bermain peran lebih terkait dengan kesuksesan *theory of mind*. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan meneliti tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan *theory of mind* pada anak usia prasekolah.

2. KAJIAN LITERATUR

a. Pengertian *theory of mind*

Theory of mind sering disingkat dalam TOM, menurut Premack & Woodruff (1978) sesuai dengan konsep aslinya diartikan sebagai kemampuan untuk memperkirakan kondisi mental diri sendiri dan orang lain. Istilah *theory of mind* sendiri berasal dari salah satu pendekatannya yaitu "*theory-theory*". Menurut Barr (2006) penggunaan kata tersebut merujuk pada kemampuan anak untuk membuat teori tentang pikiran mereka sendiri dan pikiran orang lain. Selanjutnya, Harris dalam Santrock (2011) menyatakan bahwa penelitian mengenai *theory of mind* berarti memandang seorang anak sebagai "ilmuwan kecil" (*little scientists*) yang mencoba untuk menjelaskan, memprediksi, dan



memahami pikiran, perasaan, serta ucapan orang lain. Oleh karena itu, Astington dalam Fagnant & Crahay (2011) menyatakan bahwa dalam usaha untuk menyingkap apa itu “*mind* (pikiran)” seorang anak harus menemukan dua hal penting, yaitu :

1. Apa arti pikiran (kebutuhan, hasrat, emosi, intense, dll; “pikiran” adalah totalitas dari kondisi-kondisi mental ini; dengan kata lain, totalitas dari representasi ini).
2. Apa yang “pikiran” lakukan (representasinya misalnya “pikiran” memproduksi kondisi mental).

Berdasarkan beberapa teori tersebut, maka *theory of mind* merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan kemampuan anak dalam memahami kondisi mental diri sendiri dan orang lain mencakup pemahaman akan pikiran, perasaan, keyakinan, keinginan, dan kondisi-kondisi internal lainnya yang akan digunakan anak untuk memperkirakan apa yang dipikirkan orang lain berdasarkan atribut yang dilihat sebelumnya, sehingga dapat memprediksi tindakan apa yang akan dimunculkan orang tersebut (Wellman, Cross & Watson, 2001).

Menurut Barr (2006) dan Hughes & Leekam (2004) menyatakan bahwa perkembangan *theory of mind* pada anak ada 4 fase yaitu: fase pertama adalah usia bayi, fase kedua usia dibawah 3 tahun, fase ke tiga usia 3 tahun, fase keempat usia 4 tahun dan fase kelima usia diatas 5 tahun. Fase terpenting dalam perkembangan *theory of mind* adalah fase keempat yaitu usia 4 tahun dimana anak mulai memasuki fase pemahaman akan konflik atau representasi mental yang beragam. Pada usia ini anak sudah dapat menjelaskan perilaku orang lain berdasarkan keyakinannya yang salah (*false belief*), sehingga anak mampu memahami bahwa orang lain dapat memiliki keyakinan yang salah atau berlawanan dengan kenyataan. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka telah mampu untuk berfikir melalui sudut pandang orang lain.

Menurut Wellman, Cross & Watson (2001) menyatakan bahwa penelitian mengenai *theory of mind* sering kali menempatkan tugas-tugas *false belief* sebagai dasar yang penting dalam penelitian sosial-kognitif. Demikian pula pada penelitian ini akan menggunakan tugas-tugas *false belief* menurut Wellman & Liu (2004)



sebagai skala pengukuran *theory of mind* yang meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

- (1) *Diverse desires* yaitu orang yang berbeda dapat memiliki keinginan (*desire*) yang berbeda terhadap hal yang sama.
- (2) *Diverse belief* yaitu orang yang berbeda dapat memiliki keyakinan (*belief*) yang berbeda terhadap situasi yang berbeda.
- (3) *Knowledge access* yaitu sesuatu yang bisa jadi benar, namun seseorang mungkin saja tidak mengetahui hal tersebut.
- (4) *Contents false belief* yaitu orang lain dapat memiliki keyakinan yang salah.
- (5) *Explicit false belief* yaitu bagaimana seseorang akan mencari dan memberikan orang tersebut keyakinan yang salah.
- (6) *Belief emotion* yaitu mengerti perasaan orang lain, walaupun diberi keyakinan yang salah.

Real-apparent emotion yaitu orang dapat merasakan satu hal tapi dapat menunjukkan emosi yang berbeda.

b. Metode bermain Peran

Menurut Masitoh (dkk) pengertian bermain peran atau bermain berpura-pura adalah bermain yang

menggunakan daya khayal, dengan memakai bahasa berpura-pura, bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, bermain peran merupakan aktivitas yang menyenangkan berupa permainan yang menggunakan daya khayal dalam memakai bahasa, tingkah laku, peralatan dan situasi tertentu.

Masitoh, dkk., (2013) menyatakan bahwa ada tiga bentuk bermain berpura-pura yaitu minat pada personifikasi, bermain berpura-pura menggunakan alat dan bermain berpura-pura dalam situasi tertentu. Pada penelitian ini menggunakan bentuk metode bermain peran menggunakan alat tertentu yaitu alat permainan dokter, keluarga dan jual beli. Adapun prosedur atau langkah-langkah bermain peran pada penelitian ini juga mengacu pada teori yang dikemukakan Masitoh, dkk., (2013) yaitu: menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain, menentukan jenis kegiatan bermain, menentukan tempat dan ruang bermain, menentukan bahan dan peralatan bermain dan menentukan urutan langkah/aturan bermain.



Alat-alat bermain yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada kajian tentang tema-tema dan alat main bermain peran. Alat main yang digunakan biasanya peralatan makan, boneka, serta perangkat alat main dengan tema tertentu lainnya (Essa, 2003; Wolfgang & Wolfgang, 1992). Adapun beberapa alat main yang digunakan pada penelitian ini adalah:

Tabel 1 Peralatan Bermain Peran

No.	Tema	Ragam alat bermain peran
1	Dokter	Baju dokter-dokteran, stetoskop, kotak obat, jarum suntik mainan, kertas resep, pensil, boneka
2	Keluarga	Boneka, mainan dot bayi, kompor, piring, sendok, garpu, gelas, teko, meja dan kursi
3	Jual Beli	kalkulator, uang mainan, buah-buahan, sayur-sayuran, keranjang belanja

Vygotsky (1967) menyatakan main peran disebut juga main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi pada anak usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran juga mengindikasikan perkembangan *theory of mind* pada anak usia

prasekolah. Seperti yang dikemukakan Doherty (2009) bahwa kemampuan bermain pura-pura atau bermain simbolik merupakan *precursor* atau penanda awal munculnya keterampilan *Theory of Mind*. Hal ini dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh Youngblade dan Dunn (1995) dengan hasil bahwa kemampuan berpura-pura muncul terlebih dahulu dan berkaitan erat dengan penguasaan *Theory of Mind* di tahap usia selanjutnya. Hal ini juga diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Astington dan Jenkins (1995) menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain peran bersama teman sebaya, dibandingkan dengan bermain peran sendirian, secara nyata lebih berkorelasi dengan kemampuan *Theory of Mind*. Selanjutnya, penelitian yang sama juga dilakukan oleh Schwebel, Rosen, dan Singer (1999) dengan hasil bahwa bermain peran lebih terkait dengan kesuksesan *theory of mind*.

Berdasarkan uraian teori diatas maka penting diadakan penelitian yang mengkaji tentang kemampuan *theory of mind* melalui metode bermain peran pada anak usia prasekolah. Adapun hipotesis penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dapat



meningkatkan perkembangan *theory of mind* pada anak usia prasekolah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model eksperimental kuasi (*quasi-experimental research*) dengan desain penelitian eksperimen dua kelompok *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel tergantung (Y) adalah kemampuan *theory of mind* dan variabel bebas (X) adalah metode bermain peran. Subyek pada penelitian ini adalah siswa TK A Bina Anak Sholeh kelas A1 dan A2 dengan jumlah 32 anak dengan rentang usia anak yang terlibat dalam penelitian ini mulai dari usia 49-62 bulan. Usia rata-rata anak adalah 54,9 bulan dengan perbandingan subjek berdasar jenis kelamin adalah anak laki-laki sebanyak 17 orang (53 %) sedangkan anak perempuan sebanyak 15 orang (47 %). Selanjutnya, dibagi dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan metode bermain peran dokter, keluarga, dan jual beli yang didasarkan pada sebuah modul permainan, meliputi 4 tahap yaitu tahap pra bermain, bermain, penutup dan evaluasi.

Skala pengukuran kemampuan *theory of mind* disusun sendiri oleh peneliti

menggunakan adaptasi kompilasi tugas-tugas dari Wellman & Liu (2004). Adapun *blueprint* alat ukur *theory of mind* sebagai berikut:

Tabel 2 Blueprint Alat Ukur *Theory of Mind*

No	Indikator TOM	Nomor	Jumlah
1	<i>Diverse desires</i>	1,2	2
2	<i>Diverse belief</i>	3,4	2
3	<i>Knowledge ignorance</i>	5	1
4	<i>Content false belief</i>	6,7	2
5	<i>Explicit false belief</i>	8,9	2
6	<i>Belief emotion</i>	10	1
7	<i>Real-apparent emotion</i>	11	1
Jumlah total		11	11

Pada setiap siklus menggunakan cerita/skenario yang dijalankan pada metode bermain peran dan masing-masing memiliki pertanyaan kontrol dan pertanyaan target. Pertanyaan kontrol hanya digunakan untuk menguji pemahaman atau ingatan anak tentang cerita yang disajikan. Kemudian, pertanyaan target sebanyak 11 aitem berguna untuk mengetahui kemampuan *Theory of mind* anak yang diberikan pada saat pretes dan postes. Pemberian skor hanya dilakukan pada saat anak menjawab pertanyaan target. Skor bergerak antara 0

(jawaban salah) dan 1 (jawaban benar). Oleh sebab itu, tujuan utama dari penggunaan alat tes ini adalah untuk melakukan kategorisasi kemampuan anak baik yang berhasil ataupun gagal.

Sebelum dilakukan analisa data harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional ataupun melalui *professional judgement* (Azwar, 2014) dan hasil uji daya diskriminasi aitem melalui SPSS 22. Pengujian reliabilitas kemampuan *theory of mind* ini dilakukan dengan *internal consistency* yaitu mencobakan instrumen sekali saja kemudian data dianalisis menggunakan SPSS.22 (Azwar, 2014). Analisis data kemampuan *theory of mind* siswa dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah total skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor tertinggi tiap aitem x Jumlah aitem x Jumlah responden}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan rumus skor data kemampuan *theory of mind* kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Adapun kriteria yang diterapkan oleh Riduwan (2009) adalah:

- 0 – 20% = sangat lemah
- 21% - 40% = lemah

41% - 60% = cukup

61% - 80% = kuat

81% - 100% = sangat kuat

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Kemampuan *theory of mind* diukur dengan menggunakan test yang terdapat 11 aitem pertanyaan untuk dijawab secara lisan oleh anak, berdasarkan hasil uji daya diskriminasi aitem melalui SPSS 2.2 yang dinyatakan valid hanya 10 aitem yang selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yaitu sebesar 0,966 dengan berupa kategori tinggi. Selanjutnya, data hasil kemampuan *theory of mind* siswa menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *theory of mind* pada kelas eksperimen dengan gain sebesar 33, sedangkan pada kelas kontrol terdapat peningkatan kemampuan *theory of mind* dengan gain hanya sebesar 10. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan *theory of mind* dengan menggunakan metode bermain peran.

Hasil analisis data presentase skor kemampuan *theory of mind* dapat diketahui bahwa kondisi awal kemampuan *theory of mind* kedua kelas setara yaitu berada pada kategori cukup yang ditunjukkan dengan hasil pretes



untuk kelas eksperimen sebesar 54% sedangkan kelas kontrol 53%. Kemudian, setelah dilaksanakan penerapan metode bermain peran pada kelas eksperimen hasil postes menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *theory of mind* siswa yaitu sebesar 77% dengan kategori kuat. Kelas kontrol juga mengalami kenaikan dengan hasil postes sebesar 60% dengan kategori cukup. Hasil selisih antara pretes dan postes yaitu sebesar $23\% > 7\%$, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan *theory of mind* yang lebih tinggi dengan menggunakan metode bermain peran. Adapun hasil selisih kemampuan *theory of mind* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digambarkan dalam diagram, sebagai berikut:



Gambar 1 Diagram Selisih Kemampuan *Theory of Mind* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil yang didapat maka nampak adanya kesamaan antara

penelitian ini dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya bahwa kemampuan *theory of mind* anak prasekolah dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Penelitian ini semakin memperkuat hasil penelitian yang dilakukan oleh Astington dan Jenkins (1995) bahwa anak-anak yang bermain peran bersama teman sebaya, dibandingkan dengan bermain peran sendirian, secara nyata lebih berkorelasi dengan kemampuan *theory of mind*. Penelitian ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Schwebel, Rosen, dan Singer (1999) yang menyatakan bahwa bermain peran lebih terkait dengan kesuksesan *theory of mind*.

Penjelasan ilmiah tentang peningkatan perkembangan *theory of mind* pada anak usia prasekolah terjadi ketika anak-anak mulai mengembangkan kemampuan bermain peran dengan temannya. Pada saat bermain peran terjadi interaksi yang kemudian memunculkan kognisi sosial anak. Hal ini relevan dengan pendapat Carpendale & Lewis dalam Overton, (2010) bahwa kognisi sosial tersebut mengacu pada pemahaman seseorang terkait dunia sosial yang ada disekitar, mulai dari diri sendiri dan orang lain

dalam istilah-istilah psikologis, seperti keyakinan, niat, harapan, emosi, keinginan, dan lain sebagainya. Penelitian ini juga mendukung konsep Vygotsky yang menjelaskan bahwa pentingnya interaksi sosial di dalam perkembangan sosial kognisi anak. Artinya, anak-anak akan aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya melalui interaksi sosial (Santrock, 2011). Demikian pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aryanti (2009) dan Walker (2005) bahwa kemampuan *theory of mind* yang dimiliki anak dapat membentuk kompetensi sosial. Artinya, semakin baik kemampuan *theory of mind*, maka semakin baik pula kompetensi sosialnya.

Pada penelitian ini memang penulis akui masih terbatas bahwa peningkatan perkembangan *theory of mind* pada anak usia prasekolah melalui metode bermain peran, padahal menurut Hughes & Leekam (2004) cara berfikir seseorang tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan sekitar. Konsep dasar inilah yang kemudian menjadi kajian penting yang harus diperhatikan bahwa faktor lingkungan sekitar juga akan berpengaruh terhadap cara berfikir seseorang termasuk

perkembangan *theory of mind* pada anak prasekolah.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan *theory of mind* pada anak usia prasekolah, karena anak akan belajar bagaimana memahami sudut pandang dan kondisi-kondisi internal orang lain, yang bisa berbeda dengan dirinya. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya agar melakukan penelitian lebih dalam mengenai korelasi faktor lingkungan sekitar terutama interaksi dengan orang tua terhadap perkembangan *theory of mind*.

6. REFERENSI

- Aryanti, Z. (2009). *Hubungan kemampuan mengenali ekspresi wajah dalam komunikasi nonverbal dan kemampuan theory of mind dengan kompetensi sosial pada anak usia 11-12 tahun di SD N Bangirejo II Yogyakarta*. (Tesis tidak dipublikasikan). Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Astington, J., & Jenkins, J. (1995). Theory of mind development and social understanding. *Cognition and Emotion*, 9, 151–165.
- Azwar, S. (2014). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barr, R. (2006). *Developing social understanding in a social context*.



- Dalam McCartney, K. & Phillips, D. (Eds.). *Blackwell handbook of early childhood development* (hal. 188-207). Oxford: Blackwell Publishing
- Carpendale, J, I. Lewis, C. (2010). The development of social understanding: A relational perspective: Dalam Overton, W. E. & Lerner, R. M. (Eds.). *The handbook of life-span development: Cognition, biology, and methods* (hal. 584-628). New Jersey: John Wiley and Sons.
- Doherty, M. J. (2009). *Theory of mind: How children understand others' thoughts and feelings*. New York: Psychology Press
- Essa, E. L. (2003). *Introduction to early childhood education*. 4th Edition. Kanada: Thomson-Delmar Learning
- Fagnant, A., Crahay, M. (2011). Theories of mind and personal epistemology: Their interrelation and connection with the concept of metacognition. *European Journal of Psychology and Education*. 26:257-271. DOI:10.1007/s10212-010-0045-2.
- Frye, D., & Moore, C. (1991). *Children's theories of mind: Mental states and social understanding*. Hillsdale, New Jersey: Erlbaum.
- Halfon, N., Shulman, E., & Hockstein, M. (2001). Brain development in early childhood. In N. Halfon, E. Shulman, & M. Hockstein. *Building community systems for young children*. UCLA Center for Helthier children, families, and communities.
- Hughes, C., & Lecce, S. (2010). Early social cognition. Dalam Tremblay R. E., Barr R. G., Peters R. D., & Boivin M. (Eds.). *Encyclopedia on early childhood development* (hal. 1-6). Montreal: Centre of Excellence for Early Childhood Development
- Hughes, C., & Leekam, S. (2004). What are the links between theory of mind and social relations? Review, reflections, and new directions for studies of typical and atypical development. *Social Development*, 13(4), 590-621.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Landreth, G.L. (2001). *Innovations in play therapy: issues, process, and special population*. USA: Taylorand Francis Group
- Masitoh, dkk. (2013). *Materi pokok strategi pembelajaran TK*. Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.
- Miller, C. A. (2006). Developmental relationship between language and theory of mind. *American Journal of Speech Language Pathology*, 15, 142-154.
- Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have theory of mind? *Behavioral and Brain Sciences*, 1(4), 515-526.
- Riduwan.(2009). *Rumus dan data analisa statistik*. Bandung. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development: Perkembangan masa hidup. Edisi ketigabelas jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Schwebel, D. C., Rosen, C. S., & Singer, J. L. (1999). Preschoolers'

- pretend play and theory of mind: The role of jointly constructed pretence. *British Journal of Developmental Psychology*, 17, 333–348.
- Slaughter, V., Dennis, M. J., & Pritchard, M. (2002). Theory of mind and peer acceptance in preschool children. *Journal of Developmental Psychology*, 20, 545-564.
- Syaaf, S.(2013). *Melatih anak memahami perasaan orang lain*. (on-line). Diakses pada tanggal 10 Desember 2014 dari <http://female.kompas.com/read/2013/10/20/1422097/Melatih.Anak.Memahami.Perasaan.Orang.Lain>
- Vygotsky, L.S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18.
- Walker, S. (2005). Gender differences in the relationship between young children's peer-related social competence and individual differences in theory of mind. *The Journal of Genetic Psychology*, 166(3), 297–312.
- Wellman, H. M., & Liu, D. (2004). Scaling of theory of mind tasks. *Child Development*, 75(2), 523-541.
- Wellman, H. M., Cross, D., & Watson, J. (2001). Meta-analysis of theory of mind development: The truth about false belief. *Child Development*, 72, 655-684.
- Wolfgang, C. H., & Wolfgang, M. E. (1992). *School for young children: Developmentally appropriate practices*. Boston: Allyn and Bacon

