

**PSIKOLOGI BERMAIN**  
**MODUL PERTEMUAN SESI 9**  
**LITA PATRICIA LUNANTA, M.PSI**  
**MANFAAT INTELEKTUAL BERMAIN**

Apa sebenarnya yang diketahui mengenai manfaat intelektual dari bermain? Hanya sedikit penelitian tentang bagaimana bermain dapat mempengaruhi perkembangan kognitif di kemudian hari. Kebanyakan penelitian yang dilakukan sifatnya korelasional dimana tidak jelas variabel mana yang menjadi penyebab dan akibat.

Beberapa hal yang diharapkan dari modul ini, antara lain

- Mahasiswa dapat mengidentifikasi bahan mainan yang paling mungkin memfasilitasi perkembangan intelektual anak selama masa pra sekolah
- Mahasiswa mengenai keunggulan dari permainan balok dalam menolong anak-anak memahami konsep pengukuran, klasifikasi logis, kesetaraan dan keseimbangan, dan mengembangkan kesadaran spasial
- Mahasiswa memahami konsep konservasi dan manfaatnya untuk perkembangan inteligensi anak dan menjelaskan bagaimana pemahaman terhadap konsep konservasi dapat difasilitasi dengan bermain dengan materi tertentu seperti tanah liat dan air
- Mahasiswa mengenali keuntungan intelektual dari aktivitas yang kreatif
- Mahasiswa memahami pengaruh bermain pada pemecahan masalah, baik konvergen maupun divergen
- Mahasiswa mengidentifikasi karakteristik pribadi dari anak-anak yang kreatif dan mengenali keterikatan antara pola bermain anak dan kreativitas yang mereka miliki pada masa kanak-kanak.

Aspek intelektual termasuk adanya pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, dayacipta, kemampuan berbahasa, serta daya ingat.

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, berpikir (reasoning) atau nala.

Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia prasekolah mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan "serius". Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Misalkan saja untuk memperkenalkan warna dan ukuran bisa digunakan kegiatan bermain memancing ikan yang terdiri dari bermacam-macam warna dan ukuran.

Anak juga bisa belajar bermacam-macam hal melalui cerita yang ia dengar, buku-buku yang ia lihat, menonton televisi, menjelajahi lingkungan sekitarnya sehingga hal-hal yang tidak didapat di rumah atau di sekolah bisa dipenuhi dengan pengalaman yang ia peroleh dari lingkungan lain. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain.

Ia akan merasa bahwa kalau mampu menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, akan memberikan perasaan puas pada anak dapat diberikan kesempatan untuk mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang ia buat, cerita yang ia ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Pengalaman ini bisa diberlakukan kalau anak sudah terjun dalam dunia kerja di usia dewasa, dalam dunia kerja ia tidak akan bosan untuk mencoba berkarya dan menciptakan sesuatu yang khas.

Dengan teman-teman sebaya anak perlu berkomunikasi, pada mulanya melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak perlu dapat memahami kata-kata yang diucapkan oleh teman-teman dan mampu mengemukakan keinginan, pendapat serta perasaannya. Ia akan banyak belajar kata-kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata yang dimiliki. Anak juga dapat bermain pantun, bernyanyi dan sebagainya yang juga dapat memperkaya perkembangan bahasa serta menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes.

Adapun topik yang hendak dibahas pada materi ini, antara lain:

## BAHAN MAINAN

BALOK

TANAH LIAT

AIR

CREATIVE MOVEMENT

## BERMAIN DAN PERKEMBANGAN LITERASI

BERMAIN, KREATIVITAS, DAN PEMECAHAN MASALAH

PENDEKATAN DALAM PEMECAHAN MASALAH

Object Play

Fantasy Play

## **BAHAN MAINAN**

Sejumlah bahan mainan dan aktivitas telah diidentifikasi sebagai aktivitas yang menstimulasi perkembangan intelektual, antaranya balok, tanah liat, air, musik, dan gerakan kreatif.

Menurut Vygotsky, nilai penting dari mainan adalah mereka menolong anak memisahkan diri mereka dari realitas yang konkrit dan membedakan benda yang sebenarnya dan benda yang menjadi representasi atau khayalan. Kemampuan melakukan representasi, seperti menganggap kardus bekas menjadi mobil-mobilan, adalah karakteristik utama dari fungsi intelektual dalam masa kanak-kanak awal, dan permainan simbolik adalah jenis permainan yang paling membutuhkan atau tergantung pada perkembangan kognitif.

Alat permainan dengan fungsi yang berbeda berkontribusi secara berbeda pula untuk perkembangan kognitif anak.

- Fluid construction toy  
Mainan yang bersifat cairan, misalnya cat dan tanah liat, yang dapat digunakan untuk menciptakan produk yang tidak spesifik. Kontribusinya pada *perceptual performance*.
- Structured construction toy  
Mainan seperti balok, lego, puzzle, yang bentuknya tetap dan tidak berubah. Kontribusinya pada perkembangan verbal, persepsi, kuantitatif, dan ingatan.
- Microsymbolic toy  
Mainan miniatur hidup, seperti mobil-mobilan, truk, boneka, bangunan-bangunan, yang dapat meningkatkan daya ingat anak. Kontribusinya pada daya ingat, persepsi, dan keterampilan kuantitatif.
- Macrosymbolic toy  
Peralatan permainan yang ukurannya sesuai dengan anak, seperti alat bantu untuk bermain peran. Kontribusinya pada daya ingat, persepsi, dan keterampilan kuantitatif.

Kita akan melihat beberapa bahan dari mainan dan aktivitas yang biasanya ditemukan pada anak prasekolah dan mencoba menggambarkan manfaat intelektualnya masing-masing.

### **BALOK**

Balok mengajarkan anak mengenai ukuran, konsep matematika mengenai kesetaraan, keseimbangan, dan klasifikasi logis, dan menolong anak-anak mempelajari ruang dengan lebih dewasa.

Anak yang bermain dengan balok dapat memahami prinsip pengukuran karena mereka menggunakan balok sebagai unit pengukuran. Balok juga berkaitan dengan konsep matematika lain seperti ekuivalensi, yaitu bahwa

ukuran-ukuran balok tersebut dapat dibagi-bagi dan membutuhkan unit-unit kecil yang beda-beda. Anak juga belajar mengenai konsep spasial yang lebih matang lewat bermain balok. Mereka dapat membayangkan posisi mereka dalam konteks spasial dan dapat mengukur tiga dimensi. Pemahaman anak-anak yang bermain balok lebih baik dalam gambaran dua maupun tiga dimensi, serta konsep luas dan isi/volume, karena mereka menciptakan struktur dua dan tiga dimensi dengan tangannya sendiri.

Kemudian, ketika membereskan balok, biasanya balok diletakkan sesuai kelompoknya, anak belajar untuk mengklasifikasi sesuai dengan ciri yang sama, ukuran, warna, atau bentuk misalnya.

## **TANAH LIAT**

Tanah liat mengajarkan anak bagaimana mengenali bahwa jumlah tetap sama walaupun bentuk berbeda-beda, suatu keterampilan yang disebut konversi. Anak belajar mengenai jumlah atau kuantitas. Anak belajar menyadari bahwa walaupun bentuk/penampilan berubah-ubah, jumlah dari bahan dasarnya tetap sama.

Hal ini merupakan transisi dari pemikiran yang berdasarkan persepsi kepada berpikir logis yang dimiliki anak lebih tua dan orang dewasa

## **AIR**

Bermain dengan air menolong anak-anak belajar mengenai konsep terapan dan tergelam, pengukuran, dan konservasi cairan.

Bermain air dapat meningkatkan pemahaman akan pengukuran, seperti halnya bermain dengan tanah liat. Selagi bermain menuangkan air dari satu tempat ke tempat lain, anak belajar pengukuran. Lebih lanjut lagi, mereka akan belajar mengenai konservasi, pemahaman akan jumlah jika bendanya adalah cairan. Mereka juga belajar berpikir bolak balik (reversible), yang mana merupakan suatu elemen penting dalam penalaran logis. Anak belajar bahwa jika mereka membalikkan aksi mereka, misalnya menuang kembali air dari kontainer A ke B dan kembali ke A, kondisi materialnya bisa kembali ke keadaan awal.

## **CREATIVE MOVEMENT**

Gerakan kreatif menstimulasi anak untuk mengkodekan informasi mengenai dunia secara fisik dan secara intelektual, dan untuk menyadari bahwa ada banyak cara untuk mendapatkan dan mengetahui sesuatu.

Konsep *enactive representation*, informasi mengenai dunia dapat dikodekan dalam gerakan fisik, alih-alih atau bersama-sama dengan dikodekan secara mental. Beberapa contoh antara lain mengendalikan mobil, mengendarai sepeda, memainkan piano, mengikat tali sepatu.

Gerakan kreatif adalah penggunaan tubuh secara bebas (tidak ada salah dan benar), hal ini merupakan cara bermain khas anak-anak, bebas tanpa aturan. Hampir semua subjek dapat diajarkan melalui gerakan, misalnya belajar membaca dengan bermain drama. Informasi yang dikodekan dalam gerakan fisik dan mental akan lebih mudah diingat juga. Lebih lagi, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dengan melibatkan aktivitas fisik.

## **BERMAIN DAN PERKEMBANGAN LITERASI**

Bermain dan bahasa sama-sama tergantung pada penggunaan representasi mental, dan tidak mengherankan bila ada hubungan yang makin berkembang diantara keduanya. Tidak mengejutkan juga bila bermain berkaitan dengan perkembangan literasi, terutama dalam make-believe play yang dilakukan oleh anak pra sekolah.

Baik make-believe play maupun literasi/membaca memerlukan bahasa yang keluar dari konteks (dekontekstualisasi), yang artinya bahwa kata-kata sering digunakan untuk benda/objek yang tidak ada pada saat dibicarakan. Selain itu, keduanya melibatkan kemampuan untuk berpindah diantara beberapa sudut pandang (frame of reference)

Memainkan adegan/tema dari cerita yang dibacakan kepada mereka seperti membuat cerita tersebut lebih dipahami oleh anak dan menolong pendengarnya mengingatnya dengan baik. Ketika anak secara teratur terlibat dalam permainan peran yang berkaitan dengan cerita-cerita yang dibacakan kepada mereka, mereka keliatannya berkembang dalam kemampuan untuk memahami bahasa lisan.

## **BERMAIN, KREATIVITAS, DAN PEMECAHAN MASALAH**

Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat suatu hal dalam cara baru dan berbeda, kemampuan untuk belajar dari pengalaman masa lalu dan mengaplikasikan hasil belajarnya pada situasi baru. Kreativitas juga adalah penggunaan pendekatan yang tidak tradisional dalam memecahkan masalah, kemampuan untuk mengambil informasi dan kemudian mengembangkan informasi tersebut. Pada akhirnya, kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang unik dan original.

Kreativitas berkaitan dengan tiga elemen:

1. Personality characteristic  
Sikap terhadap diri sendiri dan dunia yang dicirikan dengan fleksibilitas mental, spontanitas, rasa ingin tahu, dan persistensi.
2. Intellectual process  
Cara berpikir dan pendekatan terhadap pemecahan masalah
3. Creative product  
Kontribusi original yang memuat apresiasi, pemahaman, dan perbaikan kondisi manusia.

## **Encouraging Convergent and Divergent Thinking**

Make sure that preschool children are given a supply of both fluid construction toys (paint, clay ) and structured construction toys (Lego, puzzle)

In evaluating children's play materials, adults should be mindful of the type of thinking the materials are intended to encourage. Materials that encourage convergent thinking and problem solving are those that can be used to arrive at one correct solution. Materials that encourage divergent thinking are those that do not lead to one correct solution but instead offer a range of possibilities for their use. Children of 2-3 years are not yet at the stage of intentionally making anything, but many 4 years old and most 5 year olds are fairly product oriented when they play. It is false distinction to assume that children are process oriented and dont care about products while it is adults who force a product orientation on preschoolers. Product and process are both important. Single and multiple solution problems are both important.

Therefore, for the older preschooler, and adult should keep in mind whether or not the material being used will lead the child to seek a correct solution or to recognize that there is not one correct solution.

Both convergent and divergent thinking have value and contrary to what is often believed, both are involved in the creative process. For the reason children's should have the opportunity to play with both convergent and divergent materials.

### **PENDEKATAN DALAM PEMECAHAN MASALAH**

Pengalaman bermain dengan mainan-mainan dan material yang tepat menolong anak menjadi pemecah masalah konvergen yang baik. Mereka dapat menggunakan informasi secara efektif untuk sampai kepada solusi tunggal yang tepat.

Bermain dengan material open-ended, di lain pihak, cenderung menstimulasi anak untuk menjadi lebih kreatif secara umum.

Suatu hubungan yang jelas dapat dilihat antara kemampuan untuk berfantasi dan kemampuan untuk menyelesaikan persoalan yang divergen, yang memiliki solusi bermacam-macam.

Singkatnya, masalah yang hanya memiliki satu solusi membutuhkan kemampuan pemecahan masalah konvergen, kemampuan untuk menggabungkan berbagai informasi untuk mendapatkan satu solusi yang benar.

Masalah yang memiliki banyak alternatif solusi membutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah divergen. Hal ini meliputi kemampuan untuk melihat suatu masalah dalam sudut pandang yang tidak dilihat oleh orang lain, berpikir tidak konvensional, dan menemukan banyak alternatif solusi.

Pemecahan masalah divergen banyak dihubungkan dengan kreativitas, sedangkan pemecahan masalah konvergen dihubungkan dengan tes inteligensi dan tes-tes di kelas, yang biasanya menuntut satu jawaban benar.

Kedua tipe pemecahan masalah ini diperlukan untuk proses kreatif

### **Object Play**

Ada hubungan antara pendekatan anak dalam pemecahan masalah dengan karakteristik permainan mereka. Pengalaman memecahkan masalah secara divergen rupanya mempengaruhi cara bermain anak. Lingkungan yang kaya akan berbagai macam bahan permainan dan pilihan yang bervariasi dapat memfasilitasi berpikir divergen pada anak kecil.

### **Fantasy Play**

Seperti halnya object play, bermain fantasi atau make-believe juga berkaitan dengan pemecahan masalah divergen. Hubungan antar kedua hal ini tidak sederhana dan tidak pasti yang mana yang menjadi penyebab. Kemungkinan memang saling timbal balik dan saling mempengaruhi. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah divergen tetapi keterampilan dalam pemecahan masalah juga turut meningkatkan kualitas permainan peran.

Dalam konsep desentrasi, yaitu kemampuan untuk membayangkan objek atau situasi menjadi hal lain sambil tetap memahami bentuk dan identitas aslinya, anak dapat berimajinasi dan tetap memahami situasi asli/yang nyata.

## **Review**

1. Mainan balok penting untuk sumber informasi mengenai konsep jumlah dan spasial. Apakah pembelajaran anak mengenai konsep ini akan menjadi terbatas ketika ia tidak pernah bermain dengan balok? Bagaimana informasi mengenai manfaat/nilai permainan dengan balok berkaitan dengan penemuan bahwa (a) anak perempuan tidak terlalu suka bermain dengan balok (b) anak lelaki-laki secara umum memiliki hasil yang lebih baik dalam tugas spasial dan kuantitatif
2. Apakah contoh sehari-hari bahwa belajar itu bisa terjadi dari kegiatan fisik? Apakah benar pendidik sering mengabaikan fakta bahwa anak dapat belajar melalui aktivitas fisik?
3. Beberapa psikolog berpendapat bahwa anak dapat menghasilkan saja menghasilkan produk oringinal tetapi tidak terlalu kreatif, mengingat definisi kreatif itu membutuhkan kontribusi original pada "apresiasi, pengertian, atau perbaikan kondisi manusia". Apakah anda setuju bahwa hasil karya anak-anak

tidak terlalu kreatif? Apakah perbedaannya dengan kreativitas yang dilakukan orang dewasa?

4. Apakah kita dapat berpendapat bahwa bermain penting untuk kreativitas? Apakah ada sesuatu yang dapat dikategorikan sebagai “playful” dalam pekerjaan artis dewasa yang kreatif?

### Referensi

Hughes, F. 2010. Children, Play, and Development, 4th Edition. USA: Sage Publication