



**MODUL PSIKOLOGI BERMAIN
(PSI 303)**

**MODUL PERTEMUAN 7
Review UTS**

DISUSUN OLEH:

Lita Patricia Lunanta, M. Psi.

Universitas
Esa Unggul

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

Dalam modul ini, kita akan membahas review sebelum Ujian Tengah Semester yang berisi materi dari sesi pertama hingga ke enam.

Pertama-tama kita akan membahas mengenai karakteristik bermain

Karakteristik bermain, antara lain:

- Intrinsically motivated, dilakukan hanya karena aktivitasnya
- Freely chosen, dipilih secara bebas
- Pleasureable, menyenangkan
- Nonliteral, tidak apa adanya, ada unsur imajinasi
- Actively engaged, pelakunya terlibat aktif (fisik&psikologis)



Beberapa teori yang membahas mengapa seseorang bermain, dapat dirangkum dalam table berikut ini:

Theory	Theorists	Alasan Bermain	Manfaat
Surplus Energy	H. Spencer	Untuk melepaskan tenaga	Fisik
Renewal of energy	GTW Patrick	Untuk menghindari rasa bosan ketika fungsi motorik tubuh sedang restorasi	Fisik
Recapitulation	GS Hall	Untuk menghidupkan kembali masa lalu dari manusia (evolutionary history)	Fisik
Practice for adulthood	K. Groos	Untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berfungsi sebagai orang dewasa	Fisik Kognitif

Berbagai teori ini adalah teori klasik yang masing-masing memiliki sisi lemah. Teori yang tersebut di atas tidak dapat menjelaskan aspek-aspek tertentu dari perilaku bermain.

Adapun beberapa teori psikologi yang khusus membahas bermain, antara lain terangkum dalam table ini. Teori-teori di bawah ini dianggap sudah lebih baik menjelaskan mengenai perilaku bermain walaupun ada sudut pandang yang berbeda terhadap bermain itu sendiri.

Theory	Theorists	Alasan Bermain	Manfaat
Psychoanalytic	S. Freud, A. Freud, Erikson	Untuk mengurangi kecemasan dengan memberikan anak kendali terhadap dunia dan untuk mengekspresikan impuls dalam cara yang dapat diterima lingkungan	Emosi Sosial
Cognitive development	J. Bruner, J. Piaget, B. Sutton-Smith	Untuk memfasilitasi perkembangan kognitif Untuk mengkonsilitasi belajar yang telah dilakukan sambil membuka kesempatan untuk proses belajar baru dalam atmosfer yang santai	Intelek Sosial
Arousal modulation	D.E. Berlyne, G. Fein, H. Ellis	Untuk menjaga tubuh dalam kondisi arousal yang optimal Untuk menghilangkan kebosanan Untuk mengurangi ketidakpastian	Emosi Fisik

Contextual	L. Vygotsky	Untuk merekonstruksi kenyataan tanpa pengaruh situasi atau halangan	Kognitif
------------	-------------	---	----------

Selanjutnya kita akan membahas mengenai perilaku bermain pada binatang dan bandingannya dengan manusia. Bermain tidak dapat diobservasi pada semua jenis binatang, hanya binatang tertentu saja. Seperti halnya pada manusia, bermain secara umum hanya terlihat pada anak binatang. Adapun jenis permainan yang paling mudah dibandingkan dengan manusia adalah dalam hal manipulasi benda dan permainan fisik. Walaupun demikian, perbandingan antara manusia dan binatang dalam bermain sifatnya terbatas, tidak mungkin semua bisa dibandingkan.

Perbedaan budaya dalam bermain

- Setiap budaya memiliki penekanan nilai yang berbeda dalam aktivitas mereka
- Bermain memiliki fungsi yang berbeda untuk budaya yang berbeda
- Perbedaan pandangan ini mempengaruhi cara anak-anak mereka bermain karena orang tua akan lebih mengarahkan cara bermain sesuai dengan nilai yang dianggap penting.

Pengaruh perbedaan budaya terutama juga bisa dilihat dalam permainan simbolik

Variasi budaya dapat dilihat dari

- isi (content) *symbolic play* yang dilakukan anak
Tergantung dari pengalaman sehari-hari dalam budaya tersebut
- Fungsi permainan simbolik
Ada penekanan yang berbeda dalam permainan simbolik pada budaya yang berbeda

- Jumlah (amount) permainan simbolik

Perbedaan status sosial ekonomi juga berkorelasi dengan bagaimana anak bermain simbolik, walaupun belum ditemukan mengapa perbedaan ini terjadi.

Faktor yang mungkin berpengaruh antara lain terhadap perbedaan ini, antara lain

- Pekerjaan orang tua,
- Pemasukan keluarga
- Pendidikan

Namun, semua hal ini tidak dapat disimpulkan, yang mana sebenarnya yang berpengaruh dan bagaimana sebenarnya pengaruhnya. Hanya ada asumsi bahwa orang tua yang pendidikannya tinggi dan pemasukannya lebih baik cenderung lebih bermain dengan anaknya.

Pengaruh budaya juga sangat kelihatan dalam permainan kompetitif. Budaya tertentu tidak mendorong anak-anak untuk melakukan kompetisi sama sekali.

Permainan kompetisi memiliki beberapa tipe

- Permainan keterampilan fisik
- Permainan kesempatan (chance)
- Permainan strategi

Pemilihan jenis permainan kompetisi menggambarkan situasi budaya.

Bisakah dibayangkan budaya seperti apa yang mendukung permainan jenis tertentu?

Kompetisi vs Kerjasama

Kompetisi memang baik tetapi sebaiknya diikuti juga dengan kerjasama.

Terlalu banyak kompetisi akan bersifat merusak anak

- Kompetisi yang sehat bersifat *task-oriented competition*

- Kompetisi yang kurang sehat bersifat *other-referenced competition* Kompetisi yang bersifat task-oriented focus kepada aktivitasnya, sedangkan kompetisi yang bersifat other-referenced focus kepada pemainnya sehingga cenderung kurang sehat.

Bermain pada bayi

Menyangkut topik bermain pada bayi, sebenarnya apakah bayi dapat dikatakan bermain? Kapan kita dapat mengatakan bayi sedang bermain? Apa beda bermain dan mengeksplorasi

Eksplorasi dan bermain

Beberapa hal yang dapat membedakan apakah bayi sedang melakukan eksplorasi atau sedang bermain, antara lain:

1. Jumlah stereotipe dalam perilaku mereka
 - Eksplorasi melibatkan perilaku stereotipe, metodenya biasanya sama; dalam bermain anak lebih fleksibel dan santai
2. Fokus perhatian
 - Perhatian fokus kepada objek eksplorasi dan intens; dalam bermain tidak butuh konsentrasi tinggi
3. Kondisi afeksi anak
 - Eksplorasi bersifat netral atau cenderung negatif, bermain bersifat gembira dan positif

Tipe bermain bayi

Jenis permainan yang dilakukan bayi jangan dibayangkan sebagaimana anak usia sekolah sedang bermain. Bermain pada bayi, antara lain bentuknya:

1. Sensorimotor/practice play
 - Aktivitas yang ditemukan secara tidak sengaja dan dilakukan secara berulang-ulang

2. Play with objects
 - Manipulasi objek yang dilakukan sudah dengan tujuan
3. Symbolic/make-believe play
 - Menggunakan representasi mental, imajinasi

Dalam hal “Play with Object”, terdapat perkembangan sesuai dengan penambahan usia bayi

1. 0-3 bulan
 - Belum memanipulasi objek tapi stimulasi indera dengan berbagai objek dapat dilakukan
2. 3-6 bulan
 - Kira-kira mulai usia 5 bln. Variasi mainan penting
3. 6 bulan- 1 tahun
 - Bukan pada objeknya tapi cara memainkannya. Mulai membedakan cara memperlakukan objek
4. Tahun kedua
 - Menggabungkan objek, menggunakannya dengan tepat, mulai bersifat simboli

Kemudian, untuk jenis permainan simbolik, bisa berbeda-beda juga seiring dengan penambahan usia bayi.

Jenis Permainan Simbolik dapat dilihat dalam table berikut ini:

Usia	Alat Permainan
0-3 bulan	Sensory stimulasi: bell, gambar berwarna, mainan yang digantung, mainan yang mengeluarkan suara/musik
3-6 bulan	Mainan yang dapat di pegang, dipencet, diraba, dan digigit: mainan kain, balok lembut, mainan gigit-gigitan
6-12 bulan	Buku gambar berwarna, mainan yang ditumpuk, spons, cermin, mainan yang dapat bereaksi dengan aktivitas anak
12-18 bulan	Mainan yang didorong dan tarik, bola, balok susun, puzzle sederhana, mainan yang dapat dikendarai
18-24 bulan	Mainan untuk pasir dan air: sendok, sekop, ember. Buku cerita, balok berbagai ukuran, boneka, mainan miniatur

Simbolik Play

Simbolik Play muncul sekitar 12-13 bulan dan sangat memerlukan keterlibatan orang tua.

Simbolik play memiliki 3 elemen:

- *Decentration*,
Sejauh mana anak fokus pada diri sendiri
- *Decontextualization*, dan
Substitusi satu objek dengan objek lain
- *Integration*
Permainan terorganisir dan berpola



Perkembangan permainan simbolik juga berkembang sesuai dengan penambahan usia anak. Perkembangannya dapat dilihat dalam rangkuman table berikut ini:

Tahap	Decentration	Decontextualization	Integration
12 bulan	Kegiatan make-believe berpusat pada diri sendiri, terjadi ketika sendiri, meliputi hal sehari-hari	Substitusi objek digunakan dalam batas realistik	Sedikit keterhubungan antara aktivitas bermain simbolik yang ada
18 bulan	Kegiatan melibatkan benda mati yang menjadi partner dalam bermain simbolik	Substitusi objek menjadi lebih tidak realistik dalam penampilan dan fungsi	Mulai menggabungkan aktivitas yang berhubungan tapi masih single theme
24 bulan	Benda mati sudah menjadi subjek/inisiator juga daripada hanya sekedar penerima tindakan	Substitusi objek bisa tidak mirip sama sekali dengan benda aslinya dan digunakan jauh dari fungsi aslinya	Dua atau lebih aktivitas digabungkan dan melibatkan tema yang berbeda

Apakah anak perlu bermain dengan orang dewasa? Apakah ada manfaat juga untuk orangtua yang mau menghabiskan waktu bermain dengan anaknya?

Manfaat bermain antara anak dan orang dewasa, antara lain:

- Memberi rasa kendali → percaya diri dan pertumbuhan intelektual
- Membangun attachment
- Mendorong bayi mengeksplorasi lingkungan
- Membantu perkembangan bahasa

Bermain dengan teman sebaya

Perilaku sosial dengan teman sebaya semasa bayi masih sangat terbatas. Durasinya sangat singkat, walaupun akan terus bertambah sesuai dengan usia. Perilaku sosialnya sangat sederhana (senyum, bersuara, gerakan tangan)

Selanjutnya kita akan membahas ciri perkembangan dan permainan anak, mulai dari usia 2 tahun hingga remaja

Anak 2 tahun

Mulai menggunakan bahasa secara efektif

Keterampilan motorik kasar sudah berkembang tapi masih terbatas dalam motorik halus

Energetik, bersemangat, antusias

Memiliki kebutuhan besar untuk menunjukkan kemandirian dan kontrol diri

Permainan dan alat permainan yang dilakukan berkaitan dengan motorik kasar

- Ayunan
- Mainan yang dapat dikendarai
- Mainan yang dapat ditarik dan didorong
- Permainan outdoor

Berkaitan dengan permainan sensori

- Clay
- Finger paint

- Water play
- Balok, buku, boneka, dan mainan binatang-binatangan

Anak 3 tahun

Imaginasi/fantasi makin berkembang

Muncul ketakutan yang tidak realistis

Kagum akan peran-peran orang dewasa

Masih keras kepala dan negatif tapi sudah dapat beradaptasi lebih baik dengan teman sebaya dibanding anak 2 tahun.

Mulai menunjukkan tanda-tanda menyukai permainan yang menghasilkan sesuatu hasil

Permainan dan alat permainan yang banyak atau tepat digunakan oleh anak 3 tahun, antara lain:

Bahan-bahan untuk bermain imajinasi (baju bekas, dll)

Mainan miniatur

Puzzle, mainan board games sederhana

Peralatan seni : kuas, cat, marker, krayon, dll., yang dapat memberi rasa berhasil/berprestasi

Anak 4 tahun

Merasa aman, percaya diri

Mebutuhkan perhatian dan persetujuan orang dewasa—memamerkan kemampuan, bercanda, mengambil risiko

Lebih terencana dari anak 3 tahun, tapi hasil karya masih sering terjadi karena tidak sengaja

Keterampilan motorik halus yang berkembang

Mulai menguasai memotong, menempel, menjahit, dan menggunakan balok ukuran kecil

Permainan dan alat permainan yang tepat untuk perkembangan anak 4 tahun, antara lain:

Kendaraan seperti sepeda roda tiga

Bahan-bahan untuk melukis, mewarnai, menggambar, bermain dengan kayu, menjahit, dan meronce

Buku-buku dengan tema yang imajinatif, yang bercerita di luar kenyataan

Anak 5 tahun

Mulai muncul proses berpikir logis

Lebih stabil, dapat ditebak, dapat dipercaya

Tidak terlalu fokus lagi pada diri sendiri (tidak seperti anak 4 tahun)

Santai, bersahabat, bersedia berbagi dan bekerja sama dengan teman sebaya

Realistis, praktis, bertanggung jawab

Aktivitas artistik dengan contoh dan melibatkan menggunting dan menempel

Beberapa permainan dan alat permainan yang sesuai dengan anak 5 tahun, antara lain:

Permainan kartu sederhana

Permainan board games dengan sedikit peraturan dan yang hasilnya banyak bergantung pada kesempatan/nasib (bukan strategi)

Properti yang lebih lengkap untuk permainan dramatis/imajinatif

Dalam hal bermain social, terdapat juga tahapan perkembangan, yaitu mulai dari bermain sendiri, main berdampingan, sampai pada main bersama-sama dalam bentuk kerjasama dengan orang lain.

Kategori bermain social

1. Solitary play
2. Onlooker play
3. Parallel play

4. Associative play
5. Cooperative play

Bermain usia sekolah

Pada usia sekolah permainan simbolik sudah sangat berkurang. Kegiatan bermain yang dilakukan menunjukkan keterampilan yang dimiliki. Anak di usia ini lebih berperan sebagai kolektor. Bermain juga dilakukan dengan ritual/kebiasaan tertentu. Anak usia sekolah juga biasanya terlibat dalam permainan dengan aturan dan mulai terlibat dalam olahraga

Mengenai olahraga itu sendiri, apakah olahraga membangun karakter?

Hal ini tergantung pada:

- Sikap pemain, pelatih, dan orang tua
- Sejauh mana tujuan dari program olahraga sejalan dengan nilai-nilai moral masyarakat
- Kesiediaan orang dewasa untuk menggunakan kegiatan olahraga untuk mengajarkan anak mengenai moralitas, kerjasama, toleransi, dan keadilan.

Bermain pada remaja

Bermain pada remaja merefleksikan kebutuhan akan kesadaran diri, sosialisasi dengan lawan jenis, serta komunikasi yang intim

Kebanyakan waktu luang digunakan untuk

- Media use: menonton televisi, film, membaca, mendengarkan musik, dan main game komputer
- Active leisure: olahraga, ngobrol, atau keluar (*hang out*) dengan teman

Gender dan Bermain

Teori mengenai gender ada beberapa, antara lain:

A. LEARNING THEORY

B. COGNITIVE DEVELOPMENTAL THEORY

- gender identity
- gender stability
- gender consistency

C. HORMONAL THEORY OF GENDER DEVELOPMENT

Tahap perkembangan gender

Usia 7 bulan

Anak sudah mulai belajar membedakan antara laki-laki dan perempuan (ayah/ibu) lewat pendengaran umumnya suara laki-laki cenderung berat sedangkan suara perempuan lebih tinggi

Usia 12 bulan

Anak mulai bisa membedakan wajah antara laki-laki dan perempuan

Usia 2 tahun

Anak sudah mulai bisa membedakan mainan untuk anak perempuan dan anak laki-laki.

Biasanya ini terjadi karena adanya stereotip gender dalam memilih mainan mereka.

Usia 2-3 thn

Anak sudah mulai bisa melabeli dirinya sendiri adalah anak laki-laki atau perempuan

Usia 3-4 thn

Anak mulai melibatkan gender dalam kehidupan mereka. Misalnya anak sudah mulai berfikir bahwa mobil-mobilan adalah mainan untuk anak laki-laki.

dan boneka adalah mainan untuk perempuan sehingga pada biasanya anak tidak mau bermain dengan mainan yang tidak sesuai dengan jenis kelaminnya

Usia 4-6 thn

Anak semakin berkembang, dapat membedakan peranan gender secara umum. Misalnya anak berfikir bahwa membantu ibu memasak adalah kegiatan anak perempuan, sementara membantu ayah mengangkat beban berat adalah tugas laki-laki

Lebih lanjut lagi, penelitian menyatakan bahwa ayah cenderung lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain dengan anak daripada ibu. Ibu dan ayah cenderung membedakan tipe permainan yang mereka mainkan. Ayah lebih sering menggunakan permainan yang bersifat fisik sedangkan ibu lebih cenderung menggunakan permainan yang melibatkan mainan seperti boneka atau alat lain yang sifatnya mendidik.

Terakhir, terlampir adalah daftar dari permainan yang berdasarkan kepada perbedaan gender.

Boy toys	Girl toys
Road racing sets	Fashion dolls
Trains	Fashion doll accessories
Toy guns and gun sets	Mother and baby dolls
Sports oriented games	Doll carriages and strollers
Blocks	Dollhouses
Cars and trucks	Housekeeping/cooking toys
Electronic toys	Beauty kits
Construction toys	Doll furniture
Model kits	Stuffed dolls
Sport equipment	Feminine clothing
Workbenches and tools	Beads
Walkie-talkies	Crayon, art materials

Referensi

Hughes, F. P. 2010. *Children, Play & Development, 4th edition*. UK: Sage Publication.





Universitas
Esa Unggul