



MODUL PEMBELAJARAN
PSIKOLOGI BERMAIN
(PSI303)

Modul 5
Bermain pada Usia Sekolah dan Remaja

Disusun Oleh
Sitti Rahmah Marsidi, M.Psi., Psi.

UNIVERSITAS ESA UNGGUL
2019

Bermain pada Usia Sekolah dan Remaja

A. Pendahuluan

Bermain pada usia sebelumnya yaitu (0 – 5 tahun) yang telah dibahas pada modul pertemuan sebelumnya di mata kuliah Psikologi Bermain ini tentu berbeda jenis dan karakteristik permainan pada usia sekolah dan remaja. Hal ini didasari karena adanya perbedaan karakteristik perkembangan pada anak usia sekolah dan remaja dengan anak usia dini. Pada modul ini akan dibahas mengenai beberapa karakteristik intelektual, sosial, dan kepribadian umum anak usia sekolah dan remaja, cara bermain, dan jenis permainan pada kelompok usia sekolah dan remaja. Materi dari modul ini kebanyakan diambil materinya dari Buku "*Children, Play, and Development (4th Edition)*" dengan pengarang Fergus P. Hughes.

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat mengetahui karakteristik utama dari anak usia sekolah dan remaja, serta mengetahui gambaran perbedaan cara bermain dan jenis permainan pada kelompok usia sekolah dan remaja.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

Tujuan yang ingin dicapai pada modul pembelajaran V Psikologi Bermain yaitu:

1. Mahasiswa mampu menganalisa karakteristik permainan dengan aturan dan olahraga terhadap perkembangan fisik, konsep diri, dan kemampuan interaksi dengan anak lain
2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kegiatan rekreasi yang remaja lakukan dan mengaitkannya dengan perkembangan sosial, intelektual, dan kepribadian.

D. Kegiatan Belajar (Materi Pembelajaran)

Karakteristik Umum Anak Usia Sekolah

Dari sudut pandang intelektual, perkembangan utama adalah bahwa pemikiran anak menjadi lebih teratur, lebih terstruktur, dan lebih logis. Oleh karena itu, anak usia sekolah yang bermain lebih realistis dan lebih berorientasi aturan daripada anak prasekolah. Dengan bermain, anak membangun kebutuhannya untuk lebih tertib.

Anak usia sekolah lebih terlibat secara sosial dibandingkan rekan anak usia sebelumnya, dan kelompok sebaya memberikan dukungan yang sebelumnya hanya diberikan dalam keluarga. Penerimaan oleh

teman sebaya sangat penting bagi anak-anak dalam kelompok usia ini, dan permainan mereka mencerminkan kebutuhan yang luar biasa untuk memiliki.

Terkait dengan pengembangan kepribadian, tantangan utama terkait konsep diri yang muncul pada anak usia sekolah adalah ingin menunjukkan kepada diri mereka sendiri dan orang lain bahwa mereka kompeten, bahwa mereka memiliki bakat, keterampilan, dan kemampuan yang dapat mereka banggakan. Dalam permainan, tercermin kebutuhan untuk lebih tekun atau bekerja keras.

Berikut ini adalah karakteristik anak usia sekolah:

- *Need for Belonging*, ditandai dengan berkurangnya ketergantungan pada orangtua; argumentasi yang kasar; penolakan atau keterlambatan dalam mengikuti petunjuk; mulai mencari teman sebaya.
- *Need for Industry*, ditandai dengan suka memerintah dengan saudara kandung, mulai usia 6 tahun; lebih tegas; kebutuhan untuk menunjukkan keterampilan fisik; kebutuhan untuk mengambil risiko dan peluang.
- *Need for Order*, ditandai dengan berpikir logis; tampilan permainan dengan aturan, misal permainan fisik seperti olahraga yang terorganisir, game intelektual seperti video game dan *board game* (catur, dan sejenisnya).

Munculnya Pemikiran Logis: *Need for Order*

Pemikiran anak di usia ini terpola dan teratur. Seperti yang terlihat, permainan anak-anak selama tahun-tahun pertengahan dan kemudian masa kanak-kanak mencerminkan transisi dari tahap pemikiran prelogis ke operasi konkret, dalam arti bermain menjadi semakin realistis dan semakin ditandai oleh kebutuhan akan ketertiban.

Peer Group* atau Kelompok Sebaya Masa Kanak-kanak: *Need to Belonging

Interaksi yang berhasil dengan teman sebaya tampaknya memfasilitasi penyesuaian ke sekolah pada anak. Anak-anak Taman Kanak-kanak memiliki sikap yang lebih positif terhadap sekolah dan penyesuaiannya lebih berhasil jika mereka menjalin pertemanan dekat di TK atau membawa teman bersama mereka dari tempat penitipan anak (Dunn, Cutting, & Fisher, 2002; Ladd & Kochenderfer, 1996).

Kelompok sebaya adalah agen sosialisasi utama di masa kanak-kanak. Dari teman sebaya mereka, bukan dari orang tua atau guru mereka, anak-anak belajar tentang budaya masa kecil. Teman sebaya mengajarkan seorang anak secara efektif dan kadang-kadang dengan kasar tentang peraturan sosial dan pentingnya menaatinya. Teman sebaya membangun tatanan moral tertentu yang agak berbeda dari yang ditetapkan oleh orang dewasa. Misalnya, orangtua mungkin mengajarkan anak untuk memberi informasi tentang seorang anak

yang berperilaku buruk, tetapi dalam budaya teman sebaya, mengadu mungkin merupakan kejahatan besar yang membuat anak tersebut memenuhi syarat untuk dikeluarkan dari kelompok.

Teman sebaya juga mengajarkan berbagai keterampilan fisik dan intelektual yang diperlukan dalam penerimaan kelompok. Misal, orangtua memberikan instruksi dalam mengendarai sepeda, tetapi jarang mereka mengajari anak-anak mereka cara mengendarai hanya roda belakang atau cara melompat sepeda di selokan. Pendidikan seperti itu biasanya didapatkan lebih banyak dari pengalaman di kelompok sebayanya.

Pengembangan Konsep Diri : *Need for Industry*

Salah satu kebutuhan anak Sekolah Dasar ada kebutuhan yang seperti dikemukakan dalam teori Erik Ericson (1963) yang disebut sebagai rasa ketekunan atau rasa mampu menghasilkan sesuatu (*Need for industry*). Ketika anak berkembang, mereka mulai menerapkan beberapa keterampilan dan tugas yang diperlukan untuk sukses di masa dewasa yang akan datang. Mereka menjadi bersemangat untuk menjadi produktif, untuk mencapai ahli, dan berhasil.

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki kebutuhan yang kuat untuk mengembangkan rasa ketekunan. Mereka perlu merasa produktif dan mencapai penguasaan bidang tertentu.

Berikut ini adalah saran yang perlu diketahui oleh orangtua dan guru dalam memupuk ketekunan anak:

- Memberikan berbagai peluang/kesempatan untuk berhasil. Jika satu-satunya jenis keberhasilan yang dinilai orang dewasa adalah keberhasilan akademis atau kesuksesan dalam olahraga, maka anak-anak akan memiliki lebih sedikit peluang/kesempatan untuk berhasil dan lebih sedikit peluang untuk mengembangkan ketekunan.
- Untuk setiap anak di kelas, perlunya identifikasi, setidaknya satu kegiatan yang sangat baik, karena tidak semua anak adalah siswa yang hebat atau atlet hebat.
- Bersikap konstruktif terhadap pernyataan kritis anak. Setiap kali terdapat perilaku yang tidak diterima dan ditampilkan anak, maka berikan/tentukan alternatif yang dapat diterima.
- Jangan menggunakan cara yang berlebihan untuk mencegah anak-anak dari kegagalan.
- Jangan takut menampilkan komentar negatif mengenai perilaku anak.

Karakteristik Remaja

Formal Operations : A Need for Abstract Conceptualization

Anak yang menggunakan logika masih terbatas pada tipe masalah dan masalah yang dapat dipikirkan. Anak-anak dapat beralasan tentang hal yang konkret, tetapi mereka belum dapat beralasan tentang abstraksi. Mereka dapat menerapkan logika mereka pada pertanyaan yang melibatkan objek, orang, tempat, dan peristiwa tetapi tidak dapat beralasan tentang ide, teori, dan konsep. Selama masa remaja, individu dapat meneliti proses pemikiran dan karakteristik kepribadian mereka sendiri, untuk mempertanyakan makna struktur politik dan ideologi agama; untuk menganalisis sifat perasaan, seperti cinta dan benci; dan untuk mencoba memahami arti penting kehidupan itu sendiri.

Operasi formal memungkinkan individu menjadi lebih terencana dalam menyelesaikan masalah. Individu yang berpikir formal membuat berbagai hipotesis, atau pernyataan "jika-mereka"; urutan probabilitas; dan kemudian mengujinya secara sistematis dan berurutan.

Definisi Pertemanan yang Baru : Kebutuhan untuk Berkomunikasi

Ketika anak-anak memasuki usia remaja, ada perubahan dalam jenis pengetahuan yang mereka miliki tentang teman-teman mereka, dalam definisi dasar persahabatan, harapan teman, dan kewajiban yang dirasakan tentang persahabatan. Dibandingkan dengan anak SD, remaja mengharapkan tingkat keintiman dan stabilitas yang lebih besar dalam persahabatan mereka dan kemungkinan lebih besar dalam pengungkapan diri (Hartup & Stevens, 1997; Phillipson, 1999; Richard & Schneider, 2005). Dengan kata lain, mereka melihat hubungan sebagai kesempatan untuk memuaskan kebutuhan mereka untuk berkomunikasi.

Pertumbuhan Kesadaran Diri : Kebutuhan untuk Identitas

Identitas diartikan sebagai perasaan subjektif tentang diri yang konsisten dan berkembang dari waktu ke waktu (Erikson, 1963). Masa remaja merupakan masa dimana banyak keputusan status baru dalam masyarakat. Masa remaja merupakan masa dimana banyak keputusan penting menyangkut masa depan yang harus ditentukan, misalnya tentang pekerjaan, sekolah, dan pernikahan. Selain itu, salah satu tugas penting yang dihadapi para remaja adalah mencari solusi atas pertanyaan yang menyangkut identitas dan mengembangkan identitas diri yang mantap (*sense of individual identity*) (Steinberg, 2007, dalam Bab II Kajian Pustaka).

Self-awareness seringkali muncul melalui permainan, jadi ketika kita berbicara tentang permainan remaja, kita harus mencoba memikirkannya dalam konteks upaya remaja dalam penyelesaian identitas. Sementara Erikson tidak secara langsung membahas masalah permainan selama masa remaja, konseptualisasi pengembangan egonya banyak menjelaskan mengenai permainan remaja. Permainan remaja, seperti

yang akan kita lihat, adalah cerminan dan upaya untuk memuaskan kebutuhan remaja akan identitasnya.

Bermain pada Anak Usia Sekolah

Jika kita menggabungkan apa yang telah digambarkan sebagai karakteristik anak SD (pengembangan sistem pemikiran yang tertib dan logis, meningkatnya orientasi teman sebaya, dan upaya untuk mendapatkan penerimaan ke dalam "budaya masa kanak-kanak", dan kebutuhan untuk menunjukkan keterampilan, bakat, dan kemampuan seseorang), maka kita mungkin berharap permainan anak SD lebih berpola, logis, dan teratur dibandingkan dengan anak prasekolah. Permainan akan lebih realistis, kurang didominasi oleh dunia fantasi, dan lebih dewasa. Permainan akan membuat mereka lebih intens bersosialisasi dan kelompok fokus pada orientasi. Permainan dirancang untuk memungkinkan anak menunjukkan perkembangan intelektual, fisik, kemampuan sosial, dan menerima persetujuan dari teman sebaya untuk melakukannya.

Berikut ini adalah karakteristik bermain pada anak usia sekolah:

1. Penurunan Permainan Simbolik

Bermain khayalan terjadi pada anak-anak dari segala usia. Namun, dimulai pada sekitar usia 5 tahun, ada penurunan yang signifikan dalam prevalensi permainan tersebut. Ketika anak berkembang, mereka melakukan upaya yang lebih besar dan lebih besar untuk beradaptasi dengan kenyataan, daripada mengubah realitas seperti dalam permainan khayalan.

2. Bermain dan Keterampilan Akuisisi (Kemahiran)

Anak SD bangga dalam mengembangkan dan memperbaiki berbagai keterampilan motorik dan intelektual yang dimilikinya. Di satu sisi, meningkatkan *sense of industry* anak dan di sisi lain mendorong penerimaan oleh kelompok sebaya.

Keterampilan dapat didemonstrasikan secara intelektual, dan anak SD akan sangat puas dalam menunjukkan seberapa baik mereka dapat memainkan permainan kartu, membaca buku sendiri, menceritakan lelucon, menebak jawaban teka-teki atau bertanya yang tidak yang lain bisa menebak, atau bernegosiasi.

3. Anak sebagai Kolektor

Sebuah koleksi adalah prestasi. Ketika banyak koleksi, maka semakin berprestasi. Oleh karena itu, pengalaman mengumpulkan dapat meningkatkan harga diri anak. Koleksi dapat mereka benda yang mereka kumpulkan pada hampir semua hal yang menarik minat mereka, seperti kartu permen karet, tutup botol, buku komik, stiker, koin, boneka, atau salah satu dari berbagai pernak-pernik yang

ditemukan di kotak Happy Meal di restoran cepat saji. Koleksi dalam bentuk apa pun bisa sangat penting bagi kepribadian sosial, intelektual, dan pengembangan kepribadian anak.

4. Bermain Ritual

Anak SD bermain dengan nyanyian dan ritual. Keduanya mencerminkan keteraturan pemikiran anak dan sejauh mana ritual terlibat dalam proses sosialisasi. Terdapat ritual yang harus diikuti anak dan jika seorang anak berusaha menipu atau menolak untuk menerima peran yang ditentukan oleh aturan yang ada, maka anak itu akan dikritik keras oleh teman sebayanya. Mempelajari ritual membuat seorang anak menjadi tahu dan belajar mematuhi peraturan serta mengikuti aturan moral.

5. Permainan dengan Aturan

Permainan dengan aturan dipandang oleh banyak psikolog sebagai sesuatu yang berada di luar definisi bermain. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kepentingannya sendiri, dan tidak mengandung tujuan eksternal. Permainan dengan aturan, bagaimanapun, melibatkan kompetisi dan dengan demikian memiliki tujuan eksternal yaitu menang. Meskipun demikian, elemen kompetitifnya, sebagian besar aktivitas yang terjadi selama permainan dengan aturan benar-benar dimainkan, terutama untuk anak usia sekolah dasar. Sekelompok siswa kelas satu dan dua yang bermain sepak bola tentu menyadari bahwa tujuan mereka di lapangan adalah untuk menang dan tidak kalah, tetapi mereka juga dapat menikmati aktivitasnya. Permainan ini memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk berlari dan berinteraksi dengan pemain lainnya, dan dengan melakukan hal tersebut membuat mereka dapat lupa akan tujuannya bermain sepak bola.

6. Olahraga yang Terorganisir

Permainan dengan aturan memiliki banyak bentuk. Bentuk yang semakin banyak merupakan bukti bahwa sepanjang masa kanak-kanak adalah aktivitas yang terorganisir.

a. Olahraga dan Kesehatan Fisik

Menurut Steve Stork dan Stephen W. Sanders (2008), aktivitas fisik sangat penting untuk pertumbuhan perkembangan secara keseluruhan pada anak. Mengoptimalkan penguasaan keterampilan dan sikap yang dapat menyebabkan perilaku yang lebih sehat dalam hidup, dan juga memfasilitasi perkembangan kognitif dan sosial, perkembangan fisiologis yang unik dan pengembangan neurologis. Penelitian tentang kejadian aktivitas fisik kalangan anak-anak menunjukkan asumsi bahwa, sebagai anak-anak, mereka menciptakan gerak mereka sendiri. Demikian juga, orangtua dan pengasuh tampaknya berasumsi bahwa aktivitas fisik disediakan

melalui kegiatan bermain di berbagai tempat, sebagai perkembangan motorik kasar dan halus anak, serta aktivitas tersebut memberi stimulus pertumbuhan besaran-otot anak, sebagai kesiapan usia remaja (dalam Burhaein, 2017).

b. Olahraga dan Harga Diri

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menguji pengaruh aktivitas Jasmani/Olahraga terhadap harga diri dan telah dipertimbangkan sebagai komponen penting dalam konteks evaluasi diri. Menurut Helen Bee (1975) bahwa anak yang harga dirinya rendah biasanya lebih cemas, terkait prestasinya di sekolah, di bidang olahraga, atau dalam bidang-bidang yang lain. Anak yang harga dirinya tinggi, maka ia tidak mudah cemas dan mempunyai keberanian dalam prestasi di sekolah dan dalam dunia olahraga. Menurut Uhamisastra (2010) bahwa pengalaman gerak atau pengalaman berolahraga dan penampilan fisik yang menjadi alat penunjang kegiatan belajar mengajar olahraga permainan kepada para siswa juga menumbuhkan *Self-efficacy*, yang ditunjang oleh kemampuan motorik dan variasi pendekatan pembelajaran kooperatif dan kompetitif, serta berada dalam konsep pendidikan akan berhasil mengantarkan siswa sampai pada tingkat kepercayaan diri tertentu. Kepercayaan diri inilah yang diduga akan membentuk *self-esteem*. Para siswa perlu diarahkan dan dibelajarkan pada kegiatan pengalaman gerak yang menyebabkan siswa berhasil melaksanakan olahraga permainan agar tumbuh kepercayaan dirinya dan mengembangkan harga diri siswa. Tuntutan tugas gerak olahraga permainan yang berhasil ditampilkan siswa akan dapat mempengaruhi tingkat harga diri siswa (Rasiman, 2013).

Harga diri (*Self-Esteem*) berhubungan dengan prestasi dan kekalahan. Olahraga terutama olahraga kompetitif berhubungan erat dengan kedua hal ini. Oleh karena itu bisa dikatakan keikutsertaan dalam olahraga dapat mempengaruhi harga diri seseorang. Kompetensi gerak memainkan peranan penting dalam pengembangan harga diri karena secara umum para siswa memiliki potensi untuk terampil dalam permainan, olahraga dan kegiatan bermain (Rasiman, 2013).

Orang tua, guru, dan pelatih akan mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam olahraga karena berbagai alasan (untuk manfaat kesehatan, untuk kesempatan bersosialisasi, untuk kesenangan yang ditemukan dalam kegiatan), tetapi jika alasan keterlibatannya adalah untuk membangun karakter anak, orang dewasa mungkin perlu memikirkan kembali motif mereka.

Bermain pada Remaja

Pada usia 12 dan sampai usia remaja, kegiatan rekreasi yang paling populer adalah yang meliputi kebutuhan untuk *self-awareness*, sosialisasi heteroseksual, dan komunikasi intim. Sebagian besar waktu tidak terstruktur mereka digambarkan ke dalam dua kategori, yaitu: (a) menggunakan media, termasuk menonton televisi, film, membaca, menonton musik, dan bermain game komputer; (b) rekreasi aktif, termasuk berpartisipasi dalam olahraga, berbicara, atau hanya bergaul dengan teman-teman (Larson & Verma, 1999, dalam Hughes, 2010). Remaja suka menghadiri pertunjukan film, menonton televisi, membaca, pergi ke pesta atau berdansa, dan mendengarkan musik (atau menonton video musik). Mereka juga suka bergaul dengan teman-teman, dan banyak permainan remaja dari jenis yang tidak terstruktur ini.

E. Daftar Pustaka

- Bab II Kajian Pustaka. Diunduh dari <http://digilib.uinsby.ac.id/11373/5/babii.pdf>
- Burhaein, Erick. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 51-58. Diunduh dari [https://www.researchgate.net/publication/322821732_Aktivitas_Fisik_Olahraga_untuk_Pertumbuhan_dan_Perkembangan_Siswa_S D](https://www.researchgate.net/publication/322821732_Aktivitas_Fisik_Olahraga_untuk_Pertumbuhan_dan_Perkembangan_Siswa_SD)
- Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play, and development* (4th Edision). SAGE Publications, Inc
- Rasiman. (2013). Tingkat harga diri yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga kelas IV dan V SD Negeri 1 Beji Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga (Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/17559/1/80.%20Rasiman.pdf>