



MODUL PEMBELAJARAN
PSIKOLOGI BERMAIN
(PSI303)

Modul 10

Manfaat Bermain dalam Aspek Sosial

Disusun Oleh

Sitti Rahmah Marsidi, M.Psi., Psi.

Lita Lunanta, M.Psi., Psi.

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2019

Manfaat Bermain dalam Aspek Sosial

A. Pendahuluan

Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Pada mulanya, bermain dianggap sebagai kegiatan yang dipandang sebelah mata. Awalnya kegiatan bermain belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, mengingat masih kurangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak pada masa lalu (Sugianto, 1995, dalam Rohmah). Namun, dengan kemajuan teknologi dan dukungan hasil penelitian mutakhir menjadikan kegiatan bermain menempati urutan wahid pada kegiatan untuk anak-anak. Kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik disekolah, di rumah, maupun di tempat fasilitas umum. Anak-anak dan bermain bagai dua sisi mata uang yang tak terpisahkan. Anak-anak tak akan lepas dengan kegiatan bermain dan bermain tidak akan terjadi ketika tidak ada anak-anak yang ingin bersendau gurau.

Bagi orang dewasa kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak merupakan hal sepele dan membuang waktu. Namun, tidak untuk anak-anak, dengan bermain mereka dapat mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan fikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya (Sugianto, 1995, dalam Rohmah).

B. Kompetensi Dasar

Mahasiswa dapat menggambarkan manfaat bermain dalam aspek sosial anak.

C. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

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

1. Mahasiswa dapat mendefinisikan dan memberikan contoh macam-macam permainan sosial
2. Mahasiswa memahami bagaimana permainan sosial yang dilakukan anak dapat membantu interaksi sosial anak sehari-hari

D. Kegiatan Belajar (Materi Pembelajaran)

Manfaat Bermain dalam Aspek Sosial

1. Pengertian Bermain Sosial

Bermain sosial diartikan sebagai keterlibatan dalam perilaku nonlital (komponen penting dari semua bentuk permainan) dalam konteks interaksi sosial.

Terdapat tiga kemampuan yang penting pada permainan sosial menurut Garvey (1983), yaitu:

- a. Anak harus memiliki pemahaman yang kuat tentang realitas karena ia harus membuat perbedaan yang jelas antara apa yang nyata dan fantasi.
- b. Anak harus dapat mengenali keberadaan dan menaati aturan untuk bergiliran, bahkan ketika ini tidak secara khusus disepakati di awal permainan.
- c. Para pemain harus berbagi imajinasi mereka ketika mengembangkan tema setiap episode permainan.

2. Manfaat Bermain Sosial

Berikut ini adalah beberapa manfaat bermain dalam aspek sosial:

- Bermain sosial memiliki manfaat baik dalam pengertian umum maupun sosialisasi tertentu. Dalam arti paling umum, permainan sosial mendorong anak-anak untuk fokus pada aturan yang mendasari episode permainan dan membuat mereka sadar bahwa aturan tertentu mendasari semua interaksi sosial. Psikolog Soviet, Lev Vygotsky (1896-1934) percaya bahwa untuk alasan ini permainan sangat penting dalam pembentukan kemampuan simbolis anak.
- Dalam permainan, Vygotsky (1978) berpendapat, semua tindakan anak mengambil makna simbolis, dan bermain melibatkan penekanan pada makna ini daripada pada tindakan spesifik yang menandakannya.
- Penekanan dalam permainan sosial pada tema sosial simbolik tidak hanya mendorong anak-anak untuk membuat aturan untuk mengatur interaksi mereka sendiri tetapi juga merangsang mereka untuk fokus pada makna di balik semua interaksi sosial manusia.
- Kesadaran akan aturan interaksi sosial diperlukan untuk penerimaan dalam situasi sosial apa pun → Dengan bermain, diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

a. Memfasilitasi Kelekatan Melalui Permainan Sosial

Bermain tidak hanya memberikan petunjuk tentang kekuatan ikatan antara orangtua dan anak prasekolah tetapi juga dapat memfasilitasi proses kelekatan itu sendiri selama tahun pertama kehidupan.

- **Derajat Kelekatan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Psikolog Mary Ainsworth dalam upaya mengidentifikasi berbagai variasi dalam kualitas ikatan orangtua-bayi, dengan mengembangkan tes yang dikenal sebagai *Strange Situation*. Bayi dan orangtuanya akan dibawa ke ruang bermain yang berisi berbagai mainan yang menarik, serta orang dewasa asing. Tak lama kemudian, orangtua akan meninggalkan ruangan dan kembali, reaksi bayi akan direkam.

Bayi yang paling dekat dengan orangtua mereka akan memperhatikan kepergian orang tua mereka dan secara singkat mencari kontak fisik dan emosional dengan mereka ketika mereka kembali tetapi akan segera mandiri kembali. Anak dapat bereaksi dengan permusuhan dan perlawanan ketika orangtua mereka kembali ke kamar setelah meninggalkan mereka sebentar. Selain itu, anak akan bereaksi dengan marah pada kembalinya orangtua mereka di kamar tetapi juga akan menunjukkan kebutuhan besar untuk kontak dengan mereka

- **Kelekatan dan Karakteristik Orangtua**

Orangtua dari bayi yang dekat memiliki tingkat harga diri yang tinggi dan kepercayaan diri yang tenang akan kemampuan mereka untuk menjadi orang tua yang baik. Mereka memiliki ketertarikan pada bayi mereka dan bersedia selalu, serta peka dan cepat dalam menanggapi tanda-tanda kesulitan bayi (Bakermans-Kranenburg, Van Ijzendoorn, & Juffer, 2003; McElwain & Booth-LaForce, 2006). Mereka menangani bayi mereka dengan cinta dan kasih sayang dan keterampilan dalam memberi makan dan perawatan. Mereka sering melakukan kontak mata, banyak tersenyum pada bayi mereka, dan secara emosional ekspresif dengan mereka. Orangtua seperti itu dapat membedakan antara perilaku dan intensi, dan ketika anak-anak mereka dewasa, mereka cenderung mendiskusikan perbedaan itu dengan mereka. Hasilnya adalah anak-anak menjadi menyerupai orang tua mereka dalam kesadaran diri dan kepercayaan diri.

Orangtua yang memiliki anak dengan kelekatan yang kurang maka cenderung menjadi orang yang mudah marah, cemas, kurang percaya diri dan tampaknya tidak menikmati peran sebagai orangtua.

- **Kelekatan dan *Parental Playfulness***

Para peneliti menemukan bahwa permainan ibu berkorelasi dengan kelekatan pada akhir tahun pertama anak. Ibu yang secara teratur bermain dengan bayi mereka dan orangtua yang senang bermain lebih menyenangkan berada di dekat mereka, sehingga bayi mereka lebih cenderung membentuk ikatan yang

dekat dengan orangtua (Beckwith, 1986). Bayi jelas lebih responsif terhadap orangtua yang bermain daripada yang tidak bermain. Bayi melihat dan tersenyum kepada orangtua dan lebih sering memberi isyarat kepada orangtua daripada anak-anak dari orangtua yang jarang bermain. Sebaliknya, bayi yang ibunya mengalami depresi tampaknya menunjukkan lebih banyak kemarahan dan kesedihan dan kurang tertarik pada permainan tatap muka (Tronick, Beeghly, Weinberg, & Olson, 1997; Weinberg, Olson, Beeghly, & Tronick, 2006). Tingkat pengaruh positif, pada pihak orangtua dan anak, tampaknya terkait dengan kemudahan ikatan sosial terbentuk.

Prediktor kuat kedua dari kualitas kelekatan adalah perilaku mondar-mandir yang merupakan bagian interaksi sosial dari Ibu.

Hubungan antara bermain, perilaku mondar-mandir, dan kelekatan menunjukkan bahwa orangtua lebih mudah terikat pada jika (a) orangtua suka bermain dan (b) orangtua cukup peka terhadap kebutuhan anak-anak mereka untuk mengatur kegiatan bermain mereka. Seperti orangtua yang peka, misalnya, anak merasa bosan dan membutuhkan stimulasi tambahan atau anak terlalu bersemangat dan perlu ditenangkan.

Orang tua dari anak-anak yang cemas dan *insecure* terlibat lebih jarang dalam permainan sosial karena ketidakmampuan atau keengganan untuk melakukannya (Blehar et al 1977). Bahkan, temuan umum adalah bahwa orang tua ini tampaknya tidak memiliki sikap bermain dalam sikap mereka. Ketika mereka berinteraksi dengan bayi mereka, mereka tampak serius, diam, dan tidak tersenyum, menunjukkan kurangnya ekspresi wajah (Ainsworth, 1979). Terlebih lagi, pada kesempatan ketika orang tua ini bermain, mereka tampaknya tidak peka terhadap minat dan isyarat sosial bayi mereka. Tampaknya tidak mampu menjaga bayi mereka pada tingkat gairah yang optimal, mereka kurang atau terlalu merangsang mereka. Sebagai contoh, mereka memulai permainan dimana bayi adalah objek pasif daripada partisipan aktif, dan gagasan permainan mereka mungkin hanya untuk menggelitik atau menggoda anak untuk jangka waktu yang lama (Beckwith, 1986).

Singkatnya, tampaknya permainan sosial antara bayi dan orangtua mereka dapat memfasilitasi kelekatan dalam arti bahwa (a) orangtua yang bermain-main menunjukkan pengaruh besar dan positif (mereka adalah yang paling disukai dan paling menyenangkan untuk bersama), (b) kehangatan dan kesukaan mereka tampaknya menghasilkan lebih banyak respon bayi dan pengaruh positif, dan (c) kombinasi orangtua seperti kemampuan dan respons bayi meningkatkan kemungkinan ikatan erat antara orangtua dan anak (beckwith, 1986)

- **Dampak Kelekatannya pada Perkembangan Anak**

Anak-anak yang kekekatannya aman menunjukkan lebih percaya diri, harga diri tinggi, dan lebih mampu mengatur emosi. Misalnya, mereka bisa bersemangat dan antusias di taman bermain tetapi bisa duduk diam dan terlibat ketika di kelas atau dalam kegiatan terstruktur. Mereka juga dinilai lebih ingin tahu daripada anak-anak yang tidak memiliki kekekatannya yang baik, lebih mau bereksplorasi, tidak terlalu cemas, dan lebih mampu menangani stres. Baik di pra sekolah dan sekolah menengah, mereka cenderung berpartisipasi lebih aktif dalam kelompok sebaya dan lebih kecil kemungkinannya untuk terisolasi secara sosial. Selain itu, mereka memiliki empati yang lebih besar dan memiliki persahabatan yang lebih akrab. Di sekolah dasar, mereka lebih cenderung memiliki persahabatan yang saling menghargai dan lebih selaras dengan aturan dan harapan kelompok sebaya. Di masa remaja, mereka mampu berinteraksi dengan kelompok teman sebaya mereka yang lebih beragam, lebih sering menampilkan kualitas kepemimpinan, dan tampaknya lebih berhasil dalam semua jenis pertemuan sosial. Mereka lebih cenderung dipilih sebagai pemimpin kelompok atau juru bicara, dan rekan-rekan mereka lebih cenderung berpihak kepada mereka untuk pendapat mereka ketika terlibat dalam diskusi kelompok.

b. Permainan Fisik dan Kompetensi Sosial

Berikut ini beberapa hasil penelitian mengenai permainan fisik dan kompetensi sosial:

- Anak-anak yang dinilai populer oleh gurunya adalah yang paling mungkin memiliki orang tua - dan terutama ayah - yang terlibat dalam banyak hal dalam bermain fisik dengan mereka (Carson et al.; Parke et al., 2004; Salmon & Shackelford, 2008).
- Pemain belajar untuk terlibat secara intens dengan orang lain, untuk tetap terlibat, dan untuk melepaskan diri ketika aktivitas fisik/permainan berakhir.
- Anak-anak populer lebih cenderung terlibat dalam permainan fisik tingkat tinggi dengan teman sebaya dan menunjukkan tingkat pengaruh positif yang tinggi saat melakukannya. Mereka juga cenderung fleksibel dalam permainan mereka, yang berarti bahwa mereka bersedia menyimpang dari peran dan kegiatan tradisional.
- Anak-anak yang ditolak, di sisi lain, tampaknya mengalami kesulitan dengan intensitas interaksi permainan fisik. Karena tidak memiliki kendali diri yang diperlukan untuk kegiatan yang sangat merangsang, mereka sering menjadi terlalu terstimulasi

"di luar kendali". Karena mereka tidak sensitif terhadap isyarat sosial seperti anak-anak populer, permainan kasar dan kerap mereka sering berubah menjadi perilaku agresif. Terkadang mereka tidak dapat mempertahankan aktivitas bermain untuk waktu yang lama.

- Bermain fisik pada orang tua-anak mungkin mengajarkan lebih dari kontrol diri. Anak dapat belajar untuk "decode" keadaan emosional orang lain, membaca suasana hati dari ekspresi wajah yang ditampilkan oleh orang tua, seperti senang, sedih, marah, main-main, dan sebagainya. Ini juga dapat membantu anak-anak belajar "menyandikan" keadaan emosi mereka sendiri, untuk berkomunikasi perasaan mereka dengan ekspresi wajah yang sesuai. Kemampuan untuk menyandikan keadaan emosional seseorang dan men-*decode* keadaan emosional orang lain berguna dalam semua jenis hubungan sosial, dan pada kenyataannya, keterampilan semacam itu terkait dengan popularitas di masa kanak-kanak; anak-anak yang paling disukai oleh teman sebaya adalah yang terbaik dalam mengirim dan menerima komunikasi nonverbal (Carson et al., 1993).
- Dengan bermain fisik, orangtua mengajarkan keterampilan yang penting dan bermanfaat bagi anak ketika mereka berinteraksi sosial, dan dengan teman sebaya.

c. Kegiatan Bermain dan Integrasi Sosial

- **Blok**

Bermain blok adalah kegiatan yang baik dalam menstimulasi perkembangan sosial anak-anak. Bermain dengan balok mendorong percakapan, aktivitas bersama, dan interaksi sosial pada anak-anak prasekolah (Brassard & Boehm, 2007).

Hartley dan rekan (1952) mengemukakan bahwa balok adalah media pertama yang ideal untuk anak-anak karena (a) daya tarik bersifat universal, (b) kokoh dan bersih dan karenanya dianggap aman, dan (c) kemungkinan dapat memberikan gambaran luas mengenai interaksi sosial.

Rogers (1985) bahwa perilaku prososial seperti tersenyum, bertanya, membantu dan bergiliran muncul lebih sering selama bermain blok daripada selama jenis permainan lainnya. Rogers juga memperhatikan bahwa tingkat integrasi sosial tergantung pada tingkat tertentu pada jenis blok yang digunakan, blok unit-blok kecil dalam berbagai bentuk adalah yang lebih sering digunakan dalam kegiatan soliter dan paralel; penggunaan blok hollo besar, ideal untuk membangun, yang berkorelasi dengan intensitas interaksi sosial yang lebih besar.

- **Clay**

Clay atau tanah liat memiliki manfaat dalam perkembangan anak seperti:

- ✓ Ketika bermain tanah liat, anak diberikan kesempatan bebas. Ia boleh sendiri atau menjadi anggota kelompok tanpa tekanan untuk bersosialisasi.
- ✓ Dapat sebagai “perisai pelindung” dimana anak dapat “bersembunyi” dan mempelajari kelompok teman sebaya mereka sampai mereka siap untuk memasuki kelompok dengan syarat mereka sendiri.
- ✓ Dalam interaksi sosial sambil bermain dengan tanah liat, anak sering mengungkapkan pikiran dan perasaan terdalam mereka ketika mereka mengobrol terus-menerus dengan orang-orang di sekitar mereka.
- ✓ Mengembangkan kemampuan motorik halus anak
- ✓ Mengenal konsep warna
- ✓ Memperluas wawasan dan pengetahuan anak
- ✓ Mengembangkan imajinasi dan fantasi
- ✓ Mendorong kepercayaan diri anak
- ✓ Menimbulkan rasa bangga atas pencapaiannya

- **Musik**

Berikut ini adalah beberapa manfaat musik dalam perkembangan sosial anak:

- ✓ Musik adalah bagian integral dari kehidupan anak muda. Anak bisa mengenali lagu dan menyanyikannya dengan akurasi baik dan mereka menikmati ketika ikut serta dalam kegiatan bermusik.
- ✓ Anak dapat menikmati musik menjadi aktif, bergerak bebas berdasar irama musik, mengekspresikan diri untuk menari dan bergerak bebas sesuai musik, dan menyanyikan lagu, serta memainkan alat musik.
- ✓ Sebagai integrasi ke dalam kelompok teman sebaya anak
- ✓ Mendengarkan atau memainkan musik dapat menenangkan anak-anak yang agresif dan aktif secara ekstrem. Kegelisahan mereka sering hilang untuk sementara waktu karena digambar di bawah mantra nada santai. Mereka mungkin menjadi asyik dengan tantangan menggunakan alat musik atau mempelajari kata-kata pada sebuah lagu. Dengan ritme, mereka dapat melemparkan diri secara bebas dan aman di sekitar ruangan saat mereka mendengarkan pilihan musik yang meriah.
- ✓ Musik memiliki dampak besar terhadap anak pemalu, dimana dapat membuat anak pemalu merasa lebih kuat,

lebih mampu, dan lebih kuat, dan olehnya mereka merasa seolah-olah mereka benar-benar bagian dari kelompok.

- ***Creative Movement***

Gerakan kreatif, juga disebut sebagai tarian kreatif, melibatkan penggunaan tubuh untuk mengekspresikan simbol ide, perasaan, dan kesan indra seseorang. Tidak ada cara yang tepat untuk melakukan ini, dan setiap anak menggunakan pendekatannya sendiri, spontan, dan individual (Joyce, 1994).

Dalam proses melakukan *creative movement*, anak-anak belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, meningkatkan kepercayaan diri mereka dan menemukan nilai gerakan fisik sebagai cara untuk berkomunikasi dan menafsirkan komunikasi orang lain, dan mengalami peningkatan dalam kompetensi sosial mereka secara keseluruhan (Caf, kroflic & tancig, 1997; lobo & winsler, 2006; Von Rosseberg Gemton, Dickinson, & Poole, 1998).

- ***Sociodramatic Play***

Berikut ini adalah beberapa manfaat anak saat melakukan permainan sosiodrama:

- ✓ Meningkatkan kerjasama kelompok
- ✓ Meningkatkan interaksi sosial
- ✓ Meningkatkan produktifitas kelompok
- ✓ Mencoba berbagai peran sosial
- ✓ Melihat dari sudut pandang orang lain

d. Bermain dan Penerimaan *Peer Group*

- Penerimaan teman sebaya dipengaruhi oleh berbagai perilaku yang menggambarkan kompetensi sosial anak. Sejumlah perilaku prososial, gemar menolong, kooperatif, memperlihatkan ketrampilan memimpin akan berpengaruh terhadap penerimaan teman sebaya.
- Penerimaan teman sebaya akan memberikan kesempatan untuk belajar bernegosiasi, melakukan kompromi, bekerjasama, dan melakukan eksplorasi ide. Bahkan berpengaruh bagi perkembangan fungsi akademik, kognisi dan emosi anak.
- Anak yang dalam tumbuh kembang bermainnya memperoleh penerimaan teman sebaya yang baik dari lingkungan akan lebih mudah dalam proses perkembangan sosialnya.

E. Daftar Pustaka

Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play, and development* (4th Edision). SAGE Publications, Inc

Rohmah, Naili. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27-35. Diakses dari <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/download/590/880>