

BAHAN AJAR

PSIKOLOGI BERMAIN

Tim Penyusun:

- Ni Made Ari Wilani
- Putu Nugrahaeni Wideasavitri
- Adijanti Marheni
- I Made Rustika
- Komang Rahayu Indrawati
- Luh Kadek Pande Ary Susilawati
- Luh Made Karisma Sukmayati Suarya
- Made Diah Lestari
- Naomi Vembriati
- Dewi Puri Astiti
- Putu Wulan Budisetyani
- Supriyadi
- Yohanes Kartika Herdiyanto
- David Hizkia Tobing
- Swasti Wulanyani



**Program Studi Psikologi
Fakultas Kedokteran
UNIVERSITAS UDAYANA
2017**

PRAKATA

Puji syukur atas rahmat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memperkenankan buku itu dituliskan untuk membantu para mahasiswa matakuliah Psikologi Komunitas untuk memahami dan mendalami materi yang dibahas dalam matakuliah tersebut.

Penyusunan buku ini masih sangat membutuhkan perbaikan dan penyesuaian dengan topik-topik terkini. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan maupun kritik demi perbaikan di masa yang akan datang.

Selamat belajar.

Denpasar, 2 September 2017

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	2
DAFTAR ISI.....	3
PENDAHULUAN	4
MATERI 1: PENGANTAR & SEJARAH PSIKOLOGI BERMAIN.....	10
MATERI 2:ALAT PERMAINAN.....	18
MATERI 3: MAKE BELIEVE PLAY	29
MATERI 4: PROVIDING MATERIALS OUTDOORS	35
MATERI 5: ROLE OF THE ADULT	29
MATERI 6: PROVIDING FOR PYSICAL PLAY & MOVEMENT OUTDOORS	39
MATERI 7: HUMAN SERVICES AND PSYCHOLOGY	36

PENDAHULUAN

Nama Mata Kuliah : Psikologi Bermain
Kode Mata Kuliah : 3223243
Pengajar : Putu Nugrahaeni Wideasavitri, S.Psi., M.Psi
Ni Made Ari Wilani, S.Psi., M.Psi
Semester : III (Tiga)
Hari pertemuan/Jam : Rabu/13.00-14.40 WITA
Tempat Pertemuan : Gedung Baru Lt.3

1. Manfaat Mata Kuliah

Mata kuliah ini diberikan pada mahasiswa untuk dapat mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan teori bermain bagi anak.

2. Deskripsi Perkuliahan

Mata kuliah Psikologi Bermain bertujuan agar mahasiswa mengetahui, memahami dan mampu mengaplikasikan berbagai macam teori bermain, bagaimana pentingnya bermain untuk menunjang perkembangan fisik, emosi, kognitif dan sosial anak.

3. Tujuan Instruksional

Setelah menyelesaikan mata kuliah ini (pada akhir semester), mahasiswa akan dapat menerapkan berbagai teori bermain bagi anak yang didapat sebelumnya.

4. Organisasi Materi

Organisasi materi dapat dilihat pada jadwal perkuliahan.

5. Strategi Perkuliahan

Strategi instruksional yang digunakan pada mata kuliah ini terdiri dari:

- Urutan kegiatan instruksional berupa: pendahuluan (tujuan mata kuliah, cakupan materi pokok bahasan, dan relevansi), penyajian (uraian, contoh, diskusi, evaluasi), dan penutup (umpan balik, ringkasan materi, petunjuk tindak lanjut, pemberian tugas di rumah, gambaran singkat tentang materi berikutnya)
- Metode instruksional menggunakan: metode ceramah, demonstrasi, tanya-jawab, bermain peran dan penugasan.
- Ceramah berupa penyampaian bahan ajar oleh dosen pengajar dan penekanan-penekanan pada hal-hal yang penting dan bermanfaat untuk diterapkan nantinya dalam praktek sebagai penyusun rancangan dan trainer kegiatan bermain bagi anak dan remaja.
- Demonstrasi berupa menunjukkan contoh-contoh video, gambar, dan alat permainan yang berkaitan dengan pokok bahasan.
- Tanya jawab dilakukan sepanjang tatap muka, dengan memberikan kesempatan mahasiswa untuk memberi pendapat atau pertanyaan tentang hal-hal yang tidak mereka mengerti atau bertentangan dengan apa yang mereka pahami sebelumnya.
- Bermain peran dilakukan oleh mahasiswa sebagai pemberi materi permainan kepada anak, atau remaja.
- Penugasan diberikan untuk membantu mahasiswa memahami bahan ajar, membuka wawasan, dan memberikan pendalaman materi. Penugasan berupa project menyusun dan melakukan program bermain untuk anak dan remaja yang harus mahasiswa kerjakan dalam tim. Penyusunan proyek dibimbing oleh dosen pengampu mata kuliah. Bimbingan dapat dilakukan mulai awal pertemuan setelah UTS.
- Media instruksionalnya berupa: *LCD projector*, *speaker*, alat permainan untuk demonstrasi, video, artikel aktual di surat kabar/internet/majalah/jurnal ilmiah, buku diktat bahan ajar, *handout*, dan kontrak perkuliahan.
- Waktu: 50 menit ceramah; 50 menit diskusi
- Evaluasi: evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Materi/Bacaan Perkuliahan

Buku/bacaan pokok dalam perkuliahan ini adalah:

1. Cohen, D. 2006. *The Development Of Play: Third Edition*. New York: Routledge.
2. Moyles, J. 2010. *Thinking About Play: Developing A Reflective Approach*. USA: McGraw-Hill.

3. (White, Essential Guide for Early Years Practitioners. Playing and Learning Outdoor. Making provision for high-quality experiences in the outdoor environment., 2008)
4. (Wilson, Nature and Young Children., 2008)

7. Tugas

Dalam perkuliahan, diberikan beberapa tugas sebagai berikut:

- a. Materi perkuliahan sebagaimana disebutkan dalam jadwal perkuliahan harus sudah dibaca sebelum mengikuti tatap muka. Apabila ada, *handout* sudah akan diserahkan pada mahasiswa sebelum hari kuliah.
- b. Penugasan dilakukan dengan memberikan proyek pembuatan program bermain per SGD sesuai pokok bahasan yang pernah diberikan di kelas.
- c. Evaluasi dilakukan dengan mengadakan UTS, UAS

8. Kriteria Penilaian

Penilaian akan dilakukan oleh pengajar dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai dalam huruf	Rentang skor
A	80- 100
B+	71-79
B	65-70
C+	60-64
C	55-59
D+	50-54
D	40-49
E	kebawah -39

- Pembobotan nilai adalah sebagai berikut:
Tugas : 30%
UTS : 35%

UAS : 35%

- Bagian Psikologi tidak mentolerir adanya kecurangan dalam ujian. UTS, UAS adalah instrumen untuk menguji kemampuan mahasiswa dalam memahami mata kuliah. Apabila mahasiswa menunjukkan gerak-gerik mencurigakan selama tes-tes tersebut, atau ditemukan mencontek/memberikan contekan, akan mendapatkan pengurangan nilai 25% dari nilai yang diperolehnya untuk tes tersebut, dan pengurangan ini akan disampaikan secara terbuka pada waktu pengumuman nilai. Apabila mahasiswa ditemukan membawa/membuat (walaupun tidak membuka) catatan selama tes-tes tersebut, baik berupa kertas, coretan di kursi, dan sebagainya, maka mahasiswa tersebut akan mendapat nilai 0 untuk tes tersebut.
- Presentasi ketentuan mendapatkan penilaian kehadiran sebagai berikut:
 - Setiap mahasiswa wajib hadir tepat waktu saat perkuliahan dimulai. Bagi yang terlambat melebihi 15 menit maka diperkenankan masuk tetapi tidak diperkenankan melakukan presensi.
 - Bagi mahasiswa yang jumlah presensinya kurang dari 75% dari jumlah kehadiran kuliah sebelum UTS (atau tidak hadir sebanyak 2 kali) maka orang bersangkutan tidak boleh mengikuti UTS (atau tidak hadir sebanyak 4 kali) maka orang bersangkutan tidak boleh mengikuti UAS. Larangan ini tidak berlaku apabila yang bersangkutan mengganti ketidakhadiran dengan menulis paper/tugas/makalah.

9. Jadwal Perkuliahan

Per-temuan	Tanggal & Dosen Pengampu	Materi Kuliah/Topik	Content Perkuliahan
1.	6 Sept '17 AW	Pengantar dan Sejarah Psikologi Bermain	<ul style="list-style-type: none">- Pengantar- Sejarah psikologi bermain
2.	13 Sept '17 AW	Alat Permainan Tugas untuk mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">- Alat Permainan Edukatif- Games elektronik

		(tahap perkembangan bermain; manfaat bermain; fundamental play processes. 1 kelompok 1 judul)	
3.	20 Sept '17 AW	<i>Make Believe Play</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Definition</i> - <i>Make believe play and its close relatives</i> - <i>The developmental stages of make believe play</i>
4.	27 Sept'17 PT	<i>Providing Natural Materials Outdoors</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Natural materials and young children's play outdoors</i> - <i>What do natural materials offer young children?</i> - <i>Good natural materials</i> - <i>Getting the most out of natural materials</i>
5	4 Okt'17 AW	<i>Providing for Physical Play and Movement Outdoors</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengapa anak butuh permainan yang bergerak? - Kegiatan bergerak dan fisik bagi anak - <i>Providing opportunities for the full range of physical and movement experience</i>
6.	11 Okt'17 PT	<i>Role of The Adult</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Provide a rich learning environment;</i> - <i>Provide extended periods of uninterrupted time;</i> - <i>Keep the focus on the child;</i> - <i>Model desired attitudes and behaviors;</i> - <i>Interact with the children in a positive way.</i> - <i>Not to do</i>
UTS (16 – 27 Oktober 2017)			
7.	8 Nov '17 PT	Strategi menyusun permainan psikologis & Bahas Penugasan/Projek	<ul style="list-style-type: none"> - Tahapan yang perlu dilakukan - Hal-hal yang harus diperhatikan pada saat bermain - Membuat evaluasi yang baik - Menulis laporan yang baik
8	15 Nov '17 AW	Bimbingan dan Praktik	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan rancangan permainan dengan 2 dosen pengajar di kelas

9	22 Nov '17 PT	Bimbingan dan Praktik	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan rancangan permainan dengan 2 dosen pengajar di kelas - Praktik rancangan permainan
10	29 Nov '17 AW	Bimbingan dan Praktik	<ul style="list-style-type: none"> - Bimbingan rancangan permainan dengan 2 dosen pengajar - Praktik rancangan permainan
11	6 Des'17 PT	Presentasi Projek	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa presentasi rancangan dan hasil di kelas dan penilaian tugas
Minggu Tenang 11-13 Des 2017			
UAS 14-29 Des 2017			

Demikian kontrak perkuliahan ini dibuat, agar disetujui dan ditaati oleh semua pihak.

Menyetujui

Denpasar, 6 September 2017

Dosen pengampu MK

Mahasiswa

Psikologi

(.....)

(Ni Made Ari Wilani., S.Psi., M.Psi)

MATERI 1: PENGANTAR & SEJARAH PSIKOLOGI BERMAIN

Pertanyaan yang sering kali diajukan ketika mempelajari psikologi bermain adalah Siapa yang biasanya bermain? Apa yang didapat saat bermain?. Bermain pada umumnya dilakukan oleh anak-anak namun tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga melakukannya. Hal yang membedakan adalah frekuensi dalam melakukan kegiatan bermain. Biasanya orang dewasa tidak bermain sebanyak anak-anak.

A. TUJUAN PERKULIAHAN

- a. Memahami pandangan umum tentang bermain, permainan, dan alat permainan
- b. Memahami manfaat kegiatan bermain
- c. Mengetahui sejarah psikologi bermain

B. PENDAPAT TENTANG BERMAIN

Banyak Ahli mencetuskan pendapatnya dan teori tentang bermain. Diantara sekian banyak ahli, beberapa adalah yang cukup populer antara lain:

1. Gross (1986) menjelaskan bahwa bermain dilakukan untuk mempelajari keterampilan baru yang dibutuhkan sebagai orang dewasa
2. Sutton-Smith menjelaskan bahwa bermain adalah *progress*, bermain adalah seperti nasib dalam pertarungan, bermain melibatkan kekuatan, bermain sebagai suatu identitas, bermain sebagai imajinasi, bermain sebagai sesuatu yang konyol.
3. Jean Piaget (1952) menjelaskan bahwa kita dapat melihat kegembiraan, kebahagiaan atau ketidakbahagiaan dalam hidup seorang anak melalui bonekanya.
4. J. Singer (1981) menjelaskan bahwa bermain merupakan perwujudan/ekspresi fantasi internal
5. Vygotsky (1930/ 1967) menjelaskan bahwa imajinasi kreatif bersumber dari permainan anak-anak

6. Krasnor & Pepler (1980) menjelaskan bahwa bermain melibatkan 4 komponen; positif afek, intrinsic motivation, tidak bermakna sesungguhnya, fleksibel
7. Chaplin (1968) menjelaskan bahwa aktivitas yang dikerjakan oleh individu atau kelompok untuk mendapat kesenangan tanpa motif yang tersembunyi
8. Hurlock (1956) menjelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir yang akan didapat

A. SEJARAH BERMAIN

Bermain pada masa awal belum banyak mendapat perhatian khusus dalam konteks orang-orang yang mempelajari ilmu jiwa. Hal itu dikarenakan terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian terhadap perkembangan anak secara menyeluruh.

Salah satu tokoh yang dianggap berjasa dalam meletakkan dasar tentang psikologi bermain adalah seorang filsuf Yunani yaitu Plato. Plato dianggap merupakan tokoh pengawal yang menyadari pentingnya proses bermain bagi anak-anak. Plato menyadari dengan baik nilai praktis dari bermain.

Sebelum Rosseau, permainan sangat sulit ditemui. Namun, pada abad 18 bermain dan kebebasan yang ditawarkan dianggap sebagai sesuatu yang normal. Tidak adanya permainan mempengaruhi ketiadaan kepolosan anak-anak. Penelitian tentang bermain sendiri mulai dilakukan pertengahan abad-19. Penelitian tentang bermain terbagi dalam 3 cabang, yaitu nilai kognitif, nilai emosi, dan nilai sosial. Psikoanalisis pun mulai menggunakan bermain sebagai bentuk psikoterapi. Riset tahun 1960-an menemukan bahwa manusia hidup dalam tekanan tinggi, dan memerlukan relaksasi untuk menghindari stres dan serangan jantung. Permainan dan olahraga mulai booming pada masa itu.

B. KARAKTERISTIK BERMAIN

Penelitian tentang bermain sendiri mulai dilakukan pertengahan abad-19. Penelitian tentang bermain terbagi dalam 3 cabang, yaitu nilai kognitif, nilai emosi, dan nilai sosial. Psikoanalisis pun mulai menggunakan bermain sebagai bentuk psikoterapi. Riset tahun 1960-an menemukan bahwa manusia hidup dalam tekanan tinggi, dan memerlukan relaksasi untuk menghindari stres dan serangan jantung. Permainan dan olahraga mulai booming pada masa itu.

Menurut Gordon M. Burghart (1984, dalam Cohen, 2006), karakteristik bermain antara lain sebagai berikut:

1. Tidak ada fungsi langsung yang jelas.
2. Memberi efek menyenangkan.
3. Memiliki urutan yang berbeda-beda.
4. Mencari stimulus.
5. Melibatkan gerakan yang berlebihan, tidak pas atau aneh.
6. Melibatkan tindakan cepat dan berenergi.
7. Kurang mengancam.
8. Lebih banyak dilakukan oleh anak-anak.
9. Latar belakangnya adalah hubungan peran

Hurlock (1956) mengemukakan karakteristik permainan anak-anak, antara lain:

1. Bermain mengikuti pola perkembangan.
2. Aktivitas bermain menurun seiring dengan penambahan usia.
3. Waktu yang dihabiskan untuk bermain menurun seiring usia.
4. Waktu yang dihabiskan untuk aktivitas spesifik meningkat seiring usia.
5. Permainan anak-anak yang lebih muda bersifat lebih informal.

6. Bermain menjadi kurang gerakan fisik seiring pertambahan usia.

Karakteristik permainan anak memiliki ciri yang khas. Sehingga setiap ahli menjelaskan dengan pandangan tertentu dan saling melengkapi.

C. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI PERMAINAN ANAK

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak, yaitu:

1. Kesehatan

Kesehatan yang baik memungkinkan anak-anak untuk bermain dengan bebas. Anak-anak yang sakit memiliki lebih sedikit waktu untuk bermain dan pilihan permainan juga terbatas.

2. Perkembangan motorik

Semakin baik perkembangan motorik anak, semakin luas pilihan kegiatan bermain yang dapat dilakukan. Bila perkembangan motorik belum berkembang dengan maksimal akan mempengaruhi proses bermain seorang anak.

3. Intelegensi

Kecerdasan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak-anak dengan kecerdasan yang tinggi memiliki fantasi dan aktivitas bermain yang lebih kompleks.

4. Jenis kelamin

Anak perempuan umumnya bermain yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, sedangkan anak laki-laki memilih permainan yang lebih banyak melibatkan aktivitas fisik.

5. Lingkungan

Lingkungan yang tingkat kekerasan dan kejahatannya tinggi tidak memungkinkan anak-anak untuk bermain di luar rumah. Lingkungan pedesaan memungkinkan anak-anak bermain dengan alam dengan area terbuka yang luas, sedangkan lingkungan rumah sempit biasanya kurang memfasilitasi anak untuk bermain gerak secara bebas.

6. Status sosioekonomi

Kondisi ekonomi yang baik memungkinkan anak-anak memilih permainan yang disukai dan fasilitas bermain tersedia dengan lebih baik dibandingkan bisa kondisi ekonomi yang lebih sulit.

7. Jumlah waktu bebas

Anak-anak yang memiliki waktu bebas lebih banyak akan memiliki kesempatan bermain yang lebih besar, bila dibandingkan dengan anak-anak yang waktu bebasnya lebih sedikit.

8. Alat permainan

Alat permainan yang tersedia juga memengaruhi aktivitas bermain anak-anak.

D. MANFAAT BERMAIN

Bermain memiliki banyak manfaat bagi berbagai aspek anak-anak. Manfaat bermain secara rinci adalah sebagai berikut:

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Bila anak mendapatkan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, maka tubuh anak akan menjadi sehat. Otot-otot akan tumbuh menjadi kuat. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energy) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Pada usia sekitar 3 bulan, anak mulai belajar meraih mainan yang ada di tempat tidurnya, dan untuk dapat meraih mainan tersebut ia perlu belajar mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan.

Pada usia 1 tahun, anak memainkan pensil untuk membuat coret-coretan yang secara tidak langsung ia juga belajar melakukan gerakan motorik halus.

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, contohnya ketika bermain kejar-kejaran bersama temannya.

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Anak perlu belajar berpisah dengan ibu atau pengasuhnya, ia perlu diyakinkan bahwa perpisahan itu hanya sementara saja.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, dan lain-

lain. Ia juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya, maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut. Dari sini ia akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan, dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Bagi anak, bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (inherent), dan sudah terberi secara alamiah, jadi dapat dikatakan bahwa tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya, selain itu anak juga dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui bermain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Bila konsep-konsep tersebut diperkenalkan melalui kegiatan bermain, maka anak-anak akan merasa senang, dan tanpa ia sadari ternyata ia sudah belajar banyak.

Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan

Kelima aspek penginderaan perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung disekitarnya. Menjadikan anak yang kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, dan tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul disekitarnya.

Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Aspek perkembangan fisik dan motoric kasar penting sebagai dasar untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang olahraga dan menari. Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, dan cekatan dalam melakukan berlari, meniti, bergelantungan,

melompat, menendang, serta melempar dan menangkap bola, maka ia akan lebih siap menekuni olahraga lain ketika usia lebih besar.

Pemanfaatan bermain oleh guru

Guru dapat menggunakan bermain untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap seorang anak dengan cara melihat mainan yang sering dipilih oleh anak.

Pemanfaatan bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi terhadap anak yang dikenal dengan sebutan terapi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain, perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang dimiliki oleh anak secara alamiah.

Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu, melatih konsep-konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, besaran, arah, keruangan, melatih keterampilan motoric kasar, halus, dan sebagainya.

E. KESIMPULAN

Pengertian dan definisi bermain berbeda-beda sesuai dengan pendapat para ahli teori bermain. Bermain memiliki karakteristik unik yaitu memberi kesenangan dan kegembiraan bagi anak yang melakukannya. Bermain pada anak-anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik itu internal maupun eksternal.

F. LATIHAN SOAL MANDIRI

- a. Ceritakan kembali sejarah bermain yang anda ketahui.
- b. Apa saja karakteristik bermain?
- c. Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi aktivitas bermain seorang anak?

MATERI 2: ALAT PERMAINAN

A. Pengantar

Pada bagian ini, bahasan yang tercakup di dalamnya antara lain alat permainan edukatif (meningkatkan aspek kognitif anak) dan alat permainan elektronik. Secara terpisah masing-masing jenis alat permainan akan dibahas secara terpisah.

B. Alat Permainan Elektronik

Marsh, dkk (2005) mendefinisikan bahwa teknologi digital yg dpt mempengaruhi anak2:

- *Popular Culture* → hasil karya manusia (budaya) yang menarik sejumlah besar anak2; biasanya hasil karya diproduksi global & masal. Antara lain: mainan; games; media; dan benda2 yg mencerminkan karakter ttt. Contoh: power rangers, ben 10.
- *Media* → material dan sumber2 yg digunakan dalam berkomunikasi. Misal: buku, majalah, komik, koran, tv, film
- *New Technologies* → inovasi teknologi yg dibuat utk memudahkan proses digitalisasi. Contoh: signal tv dan radio lama diubah ke signal komputer, games online, play station, nintendo, remote controls, dll.

Gambarannya:



Analysing Imagination dalam Alat Permainan Elektronik

- Imagination as Etcetera-Act → fungsi imajinasi dimana anak2 melihat hal2 yg tdk terlihat dan perlu aturan lanjutan utk membantu mengembangkan imajinasi tsb.

Contoh: anak usia 3th mencoret di kertas sebuah titik bulat hitam dan ia menyatakan itu sbg sebuah mobil/ rumah, dll

- Imagination as an Act of Generating Alternatives → imajinasi yg terdiri dari membuat representasi alternatif dari objek2, situasi ttt & tindakan ttt.

Contoh: berpura2 pindahan rumah → yg dilakukan anak2 adlh memasukkan majalah bekas ke plastik2 & menganggap mereka akan pindahan.

- Imagination as an Act of Dynamic Change → fungsi imajinasi tambahan yg tdk bs dimasukkan ke dlm dua fungsi imajinasi sebelumnya. Asosiasi antara imajinasi & realitas dlm substansi yg baru yg terasa sangat nyata oleh anak2 & mempengaruhi anak2. bs dlm btk mesin, alat, dll

Contoh: menggunakan jam tangan sebagai alat utk berubah jd power rangers, kertas digambar jd tv.

Bermain Sosial & Individual



Manakah yang bermain sosial? Individual?

Pedagogy Berdasarkan Perbedaan Budaya

- Guru yg mengajar anak jmlh lbh sedikit dpt memberi lbh bnyak perhatian → keterlibatan org dewasa/ guru lbh banyak, permainan lbh banyak yg didampingi/ org dewasa terlibat
- Guru dgn jumlah anak didik/ anak asuh lbh banyak lbh memperbolehkan anak2 bermain bebas, lebih banyak wkt berkeliaran tanpa pengawasan langsung. Anak2 lbh banyak eksplorasi sendiri & banyak aktivitas fisik

TUGAS UNTUK DIKERJAKAN:

- Diambil dari jurnal The Benefits of Playing Video Games dari <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Rangkum manfaat positif bermain dgn permainan elektronik & manfaat negatif bermain dgn permainan elektronik

C. Alat Permainan Edukatif (APE)

- APE merupakan alat permainan dirancang utk pendidikan anak-anak.
- Ciri APE:
 - Dpt digunakan dlm brbagai cara
 - Ditujukan utamanya utk anak usia pra sekolah & brfungsi mengembangkan berbagai aspek kecerdasan dan motorik
 - Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat

- Membuat anak terlibat aktif
- Sifatnya konstruktif

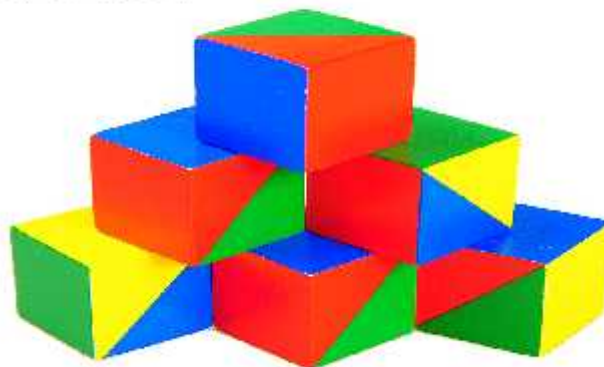
Contoh Mainan Edukatif utk Anak Pra Sekolah

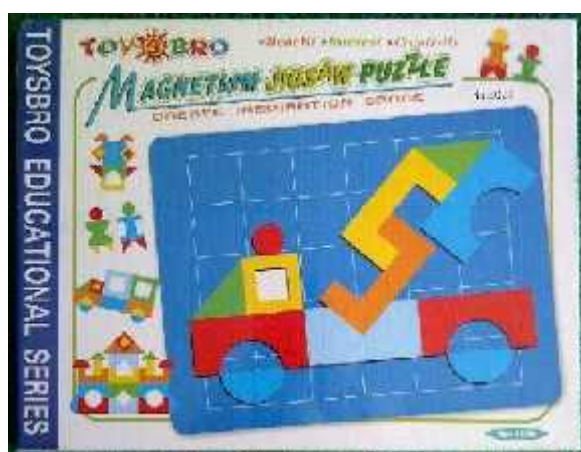
- Alat edukatif utk membangun
 - Bahan: plastik, kayu, gabungan bahan2, brbagai ukuran
 - Meningkatkan kosa kata anak
 - misal: jembatan lengkung, jembatan datar, silinder, prisma, kubus, tiang, gerbang, dll
 - Gambar: (di halaman selanjutnya)



DESIGN TOYS
CHILD PLAYING TOYS
设计玩具 儿童玩乐

指定授权





Alat Permainan Edukatif untuk Melatih Warna, Bentuk, Ukuran

- Berbagai bahan
- Dpt dimainkan indiv maupun klp tergantung situasi & kebutuhannya
- Boleh diperkenalkan scr dini tanpa perlu menekankan nama. Yg pgt anak bsmemilih senada
- Misal:
 - Biji utk meronce
 - Puzzle 3-12 keping
 - Papan hitung
 - Papan pasak, papan gelang
 - Permainan kartu



Mengenai Material Bermain

- Prinsipnya, apapun yang ada di sekitar lingkungan dapat menjadi sarana bermain bagi anak
- Material yang digunakan dlm permainan anak hendaknya memicu kreativitas dan imajinasinya
- Cat, tanah liat, balok papan, buku2, kertas2, alat tulis, instrumen musik, dan material kecil2 dpt digunakan utk memperluas berbagai mode representasi shg mengembangkan berbagai ide dari banyak media



D. Pertimbangan dlm Menyiapkan Lingkungan Belajar Anak

- Consistent relationships, experiences and routines
- Atmosphere which encourages questioning and where understanding is co-constructed
- Opportunities for children to:
 - Actively explore, investigate, speak & listen, and develop ideas in their own languages and their own way

- Control their own learning through choice of activity & available resources
- Pilihan anak thd aktivitas bermain yg dipilih mencerminkan skema pikiran anak (bisa dilihat melalui monologinya, pertanyaannya, percakapan, dan isi cerita)
- Anak dapat memilih aktivitas bermain yg diinginkan HANYA jika material bermain sudah disediakan, dilabel, dan anak diberikan kesempatan utk bermain (time and routine)

Prinsip Belajar utk Masa Awal Anak2

- Belajar adl proses dmn anak2 menciptakan pemahaman
- Belajar bersifat sosial & kolaboratif → berbagi pemahaman dgn anak lain & orang dewasa
- Semua aspek belajar anak2 adalah penting & saling melengkapi
- Hubungan & perasaan, komunikasi, penyelesaian masalah & investigasi, kreativitas & imajinasi saling bertautan di semua area belajar
- Representation is essential to the learning process and play is a key system of representation
- Belajar paling efektif ketika anak diijinkan menyelesaikan sendiri masalah (how to go about it) dan punya cukup waktu utk merefleksi pengalaman baru
- Anak2 memiliki sikap yang berbeda2 terhadap suatu proses belajar

Pertimbangan dlm Menyiapkan Lingkungan Belajar Anak

- Consistent relationships, experiences and routines
- Atmosphere which encourages questioning and where understanding is co-constructed
- Opportunities for children to:
 - Actively explore, investigate, speak & listen, and develop ideas in their own languages and their own way
 - Control their own learning through choice of activity & available resources
- Pilihan anak thd aktivitas bermain yg dipilih mencerminkan skema pikiran anak (bisa dilihat melalui monolognya, pertanyaannya, percakapan, dan isi cerita)
- Anak dapat memilih aktivitas bermain yg diinginkan HANYA jika material bermain sudah disediakan, dilabel, dan anak diberikan kesempatan utk bermain (time and routine)

E. Kesimpulan:

Alat permainan merupakan sarana bagi anak-anak untuk bermain. Alat permainan dapat digolongkan kedalam 2 jenis yaitu alat permainan edukatif dan alat permainan elektronik. Kemajuan jaman sangat memengaruhi alat permainan anak-anak terutama kemunculan alat permainan elektronik.

MATERI 3: MAKE BELIEVE PLAY

A. Pengantar

Make believe play biasa disebut juga dengan '*as if*' *play* atau *pretending play* atau *imaginative play*. Ex: anak perempuan berdiri di hadapan meja kecil sambil membawa piring dan tampak mengusap-usap piring yang ia bawa seperti sedang mencuci. Apa yang sedang ia lakukan menurut anda? (Jawaban: imitasi her own mother.) Coba imajinasikan isi pikiran anak itu! (Apakah dia berhenti menjadi diri sendiri dan berubah menjadi ibunya?)

B. Definisi

Definisi make believe play adalah Aktivitas mental yang dimanifestasikan lewat verbal dan non verbal.

Performed simultaneously

- Membangkitkan image mental (mother washing dishes)
- Animating these mental (secara implisit atau eksplisit menyatakan bahwa semua mendekati kenyataan)
- Verbalizing the mental operation of animating (saying: there's a lion now)
- Mengidentifikasi diri pada lingkungan bermain (anak perempuan sebagai ibu)
- Tidak mengklaim validitas dari animating, verbalizing and identifying (sekedar berperan sebagai ibu)

Pemerhati permainan menyatakan

- Verbal (saat anak mengatakan "there's a lion)
- Non verbal (saat anak menjadi ibu, saat batu kecil menjadi kelinci)
- Representasi simbolic (patung liberty sebagai simbol dari kebebasan; uang mainan sebagai simbol dari harta)

- Anak sepenuhnya sadar akan kegiatan mental operation (stik ini sebagai sedotan)

C. Make Believe and Its Close Relatives with..

- Jean Piaget: games with rules & practice play (melatih motorik atau verbal to enjoy or reinforce competence)
- Imitation
- Symbolic representation
- Fantasy and imagination
- Storytelling
- Drama

D. Kesimpulan

Make believe play secara keseluruhan merupakan bermain pura-pura dan sangat mengandalkan aspek kognitif dalam melakukannya. Istilah lain yang dikenal mirip dengan konsep make believe play adalah bermain peran, bermain drama, bermain cerita, berimajinasi, dan lain-lain.

Materi 4. Providing Materials Outdoors

A. Pengantar

Saat masih kecil apa saja yang biasa kita pakai untuk bermain di luar rumah/ruangan? Jawabannya pasti beragam dari satu anak dengan anak yang lain. Perhatikan gambar berikut, dan sebutkan apakah kalian pernah melakukan hal yang sama saat kalian masih kecil? Bahan-bahan apa yang kalian pakai saat itu?





B. Natural Materials & Young Children's Play Outdoors

- Manfaat dari bermain dengan materi dari alam antara lain:
 - Badan berinteraksi dengan materi alam langsung
 - Menggunakan semua sensori kita lewat gerak dan tindakan
 - Bekerja dengan ukuran (besar, kecil)
 - Menjadikan bahan sesuai dengan harapan mereka
 - Menikmati kotor dan menjadi kreatif
 - Ruang bermain lebih luas dan bisa bermain bersama banyak teman
 - Nyaman dengan kehadiran orang dewasa karena mereka sedang bermain
 - Terstimulus dengan apa yang terjadi saat bermain

- Mendapat pengalaman yang berbeda-beda (krn cuaca, musim, dll)

Yang paling disarankan adalah bermain di luar rumah dalam setting pantai, karena lengkap semua yang dibutuhkan ada di sana (material, luas, langit, org lain, dll).

Manfaat alat atau bahan permainan yang baik bagi anak:

- Menjawab rasa ingin tahu/Menjelajahi dunia (ilmuwan cilik menemukan teori sendiri)
- Sbg terapi bermain dan memuaskan emosi (menikmati waktu bermain yg lama dan mengekspresikan emosi)
- Promosi kesadaran dan hubungan emosional dg lingkungan sekitar
- Mengembangkan sensori dan integrasi sensori
- Mengembangkan imajinasi dan kreativitas
- Mengembangkan bahasa melalui interaksi yang menyenangkan

Materi bermain yang baik untuk bermain:

- Pasir dan tanah
- Kayu (ranting, triplek bekas, dll)
- Batu (batu tulis, kerikil, dll)
- Tanaman (bunga, rumput, daun)
- Biji-bijian
- Kerang

Alat yang biasa digunakan anak saat bermain di luar rumah antara lain:

- Pengangkut (sepeda dan keranjang atau wadah penampung)
 - Ember dengan pegangan untuk mengangkat dan membawa
- Tas, keranjang, alat kotak: apa yang bisa diisi

- Sekop, garpu
- Sapu, sikat (nyapu adl kegiatan menyenangkan. Bermain sekaligus membersihkan)
- Peralatan dapur
- Pipa
- Selang/ember utk nyiram/nampung air
- Pakaian pelindung (jas hujan)
- Sarung tangan utk berkebun

Bahan lain yang dipakai juga saat anak bermain:

- Hewan, kendaraan tiruan
- Papan, peti, batu2an (bermain bajak laut/arkeolog)
- Alat rumah tangga (kursi, panci, kompor, lemari, dll)
- Keperluan utk berkemah

C. Yang harus diperhatikan orangtua saat anak bermain di luar rumah adalah:

- Dampingi anak
- Ceritakan pengalaman bermain anda
- Gunakan foto masa lalu sebagai media bercerita
- Pastikan keamanan anak
- Dorong anak menggunakan semua alat indera
- Dorong anak bercerita
- Dorong anak menceritakan kembali apa yang sudah mereka alami saat bermain
- Katakan mereka adalah ilmuwan, teknisi, matematis, dll
- Dorong anak terbiasa dengan kotor (katakan kotor itu tidak masalah)

Materi 5: Role of The Adult

A. Pengantar

Dewasa yang dimaksud dalam materi ini adalah orangtua, guru, dan pengasuh. Peran mereka saat anak bermain adalah sebagai guru dan sebagai teman berbagi pengalaman dan cerita. Biasanya orangtua malas ribet kalau anak di bermain di luar rumah, harus ekstra pengawasan, setelah main kotor, dll. Padahal bermain di alam terbuka dapat membantu mengembangkan kreativitas anak-anak.

B. Cara support kreativitas anak:

- Menyediakan lingkungan belajar yang kaya
- Menyediakan waktu yang lama tanpa gangguan
- Fokus pada anak
- Menjadi model yang baik dlm bersikap dan berperilaku
- Berinteraksi dengan anak-anak dengan cara yang positif

Mengapa menyediakan lingkungan yang kaya itu penting? Jawabannya adalah karena:

- Perkembangan anak tergantung dari stimulus untuk sensori, peluang untuk memanipulasi dan belajar
- Anak belajar bukan dari nasihat, tapi mengalami
- Let nature be the teacher!
- Adults is the manager of the environment
- Mengatur ketersediaan materi
- Natural material kaya akan materi utk belajar anak (warna, tekstur, bau, dll)

Menyediakan waktu yang lama untuk anak bermain di luar juga penting, karena:

- Penting utk spending time in natural environment
- Buku "The Other Way to Listen"

- Ilustrasi: Untuk bisa mendengarkan suara bukit, batu dan alam tidak bisa buru2.

Banyak orang mengabaikan pentingnya hal ini dalam hidup mereka.

- Penelitian:

- Untuk dapat mencintai lingkungan:
 - Sering dapat pengalaman positif dg lingkungan
 - Ada model yang baik utk menghormati lingkungan

Kehidupan anak-anak sekarang padat acara dan terburu-buru. Waktu bermain, berkreaitivitas hilang, ini adalah tanggung jawab orang dewasa untuk memfasilitasi kebutuhan anak. Org dewasa biasanya fokus pada keamanan anak saat anak di luar rumah. Sebaiknya ditambah dengan focus juga terhadap bagaimana anak menggunakan alat permainannya, bagaimana dia berinteraksi dengan lingkungan, siapa yang memimpin permainannya, anak berhasil menemukan apa saat bermain, anak minat & takut akan apa? Kemudian untuk minat, kita beri mereka tantangan atau kegiatan yang berhubungan dengan minat anak, dan untuk ketakutan sebaiknya kita tanyakan kenapa anak dan cari solusinya. Untuk dapat menemukan minat dan ketakutan anak butuh waktu khusus utk observasi dan wawancara.

Orang dewasa akan ditiru oleh anak, untuk itu jadilah model yang baik dalam menyayangi alam.

FORMAT LAPORAN PSIKOLOGI BERMAIN

By: Putu Nugrahaeni W., S.Psi., M.Psi dan Ni Made Ari Wilani, S.Psi., M.Psi

- Latar belakang teori: Dapat diambil dari buku psikologi bermain ataupun teori perkembangan yang sudah kalian dapat
- Tema permainan: Tema besar kegiatan yang diajukan kelompok
- Nama permainan: Permainan boleh lebih dari 1; Nama permainan boleh nama baru hasil karangan kelompok
- Tujuan:
 - Tujuan secara umum kegiatan permainan yang diajukan kelompok
 - Tujuan per permainan: tujuan disebutkan per permainan rancangan kelompok
- Media permainan disesuaikan dengan tema kelompok (sesuai kebutuhan kelompok)
- Subyek permainan:
 - Subyek boleh kelompok ataupun tidak
 - Kelompok: Pertimbangkan pembentukan kelompoknya (usia, jenis kelamin, kondisi fisik, dll)
 - Individu: Boleh lebih dari 1
- Rules dan teknik permainan: rules dan teknik disebutkan detail
- Analisa:
 - Analisalah bagaimana proses permainan berlangsung
 - Evaluasi:
 - apakah tujuan tercapai? Kalau iya, apa dasarnya? Kalau tidak, kenapa?
 - Apakah subyek mendapatkan manfaatnya? Kalau iya, apa dasarnya? Kalau tidak, kenapa?

- Apakah kelebihan dan kelemahan rancangan permainan? Sebutkan alasannya

- Proses permainan harus di video, saat presentasi video ditampilkan, lama video sesuai kebutuhan.
- Bimbingan bisa dilakukan sesuai kesepakatan dg dosen pembimbing kelompok
- Minggu kedua setelah UTS kelompok wajib mengumpulkan rancangan permainan dan mulai bimbingan

Bagi kelompok yang tidak melakukan bimbingan maka dianggap gagal dalam projek.

MATERI 6: PROVIDING FOR PHYSICAL PLAY AND MOVEMENT OUTDOORS

A. Pengantar

Mengapa anak perlu bermain olah gerak? Ada beberapa alasan yang dapat diajukan antara lain:

- Mengembangkan kemampuan fisik.
- Motivasi tinggi utk ikut org lain (anak-anak & orang tua)
- Bergerak memberi dampak signifikan thd perkembangan otak , sensori anak, & perasaan anak (*self-worth*).

B. Manfaat Gerak Fisik bagi Anak

Kesehatan Mental Melalui Bermain Olah Gerak

- Anak menikmati “rasa” & kemampuan tubuh → rasa senang
- Kesejahteraan mental anak dikembangkan melalui kegembiraan bergerak & memenuhi keinginan mengeksplorasi gerakan
- Gerakan membuat otak terus aktif
- Rasa Percaya Diri tumbuh dr penguasaan kemampuan baru

Kesehatan Fisik Melalui Bergerak

- Mengembangkan kekuatan otot, tulang, tendon, & memperkuat hubungan saraf
- Membangun jalur sensori utk kemampuan gerak yg dibutuhkan dlm hidup
- Melatih kepekaan thp ruang, gravitasi, & relativitas objek
- Meningkatkan kegembiraan utk beraktivitas shg terus berusaha bergerak

Belajar Melalui Bergerak & Bekerja

- Utk belajar dibutuhkan gerakan
- Perkembangan otak & gerak tdk bs dipisahkan
- Gerakan mengaktifkan otak utk menerima info baru & siap belajar
- Gerakan membuat sambungan baru pd saraf
- Gerakan tubuh yg nyata lebih diingat & bermakna

- Mengekspresikan pemahaman baru melalui gerakan memperkuat proses bljr

Kesehatan Personal & Sosial Melalui Bermain Fisik

- Kemampuan gerak membantu anak terlibat dlm kegiatan fisik dgn anak lain
- Anak bisa melakukan hal yg sama dgn anak lain shg jd bernilai bg anak lain
- Bergerak bersama membentuk pertemanan baru
- Bermain fisik sangat populer di kalangan anak laki-laki

C. Pengalaman gerak yg Dibutuhkan Anak saat Bermain di Luar Ruangan

- Mengembangkan keseimbangan → berputar, meloncat, terjatuh, dll
- Mengembangkan kesadaran thd bagian2 tubuh & batas2nya → mendorong, peregangan, bergelantungan, dll
- Mengembangkan kesadaran ruang; arah; → menjejak tangga
- Gerakan bergilir kanan-kiri → merangkak, memanjat, mengayuh, dll
- Utk kekuatan otot & tulang → mengangkat dan membawa sstu, mendorong & menarik, dll
- Mengembangkan fleksibilitas & mampu mengatur perubahan posisi dgn tepat ; mengatur waktu gerakan
- Relaksasi & istirahat

Pertimbangan Keamanan & Risiko

- Periksa area bermain secara teratur
- Orang tua wajib mencoba lebih dahulu alat-alat bermain anak
- Pahami kebutuhan anak
- Gunakan pengetahuan anda sbg org dewasa utk mencari tahu manfaat gerakan ttt bagi anak (utk mencegah larangan ketat)
- Ajari anak utk melindungi diri ketika aktif bergerak
- Bantu anak mengenali imbas gerakannya bagi org lain

BAHAN DISKUSI KELOMPOK:

Cari contoh kegiatan yang menggunakan media seperti di bawah ini:

1. Firm, even, and relatively flat surfaces
2. Soft, uneven surfaces
3. Open areas
4. Small spaces
5. Gradients and different levels
6. Curve pathways and bridges
7. Stepping stones
8. Low walls
9. Traversing walls
10. Walls
11. Pole and horizontal bars
12. Wheeled vehicles

NILAI PROJEK PSIKOLOGI BERMAIN

KELOMPOK:

NO	KRITERIA	NILAI MAKSIMAL	NILAI
1	KREATIVITAS		
	Gagasan (Unik dan Bermanfaat)	10	
	Tim mampu menyebutkan Keunggulan Program Permainan	5	
2	Ijin dan Studi Awal		
	Proses Penyusunan Program Permainan Diawali Dengan Ijin	3	
	Proses Penyusunan Program Permainan Diawali Dengan Survey Awal	7	
3	Judul		
	Kesesuaian Judul dan Isi	5	
4	Metode		

	Kesesuaian persoalan dengan metode yang dipakai	5	
5	Hasil dan Pembahasan		
	Ketajaman Analisis	5	
	Perbandingan Pre dan Post	5	
6	Referensi dan Daftar Pustaka		
	Penulisan Daftar Pustaka Sesuai dengan APA	2	
	Referensi dari Buku atau Jurnal	3	
	TOTAL 1-6	50	
7	Presentasi		
	Materi/sistematika presentasi	10	
	cara penyampaian materi	10	
	ketepatan waktu presentasi	5	
8	Sesi Tanya Jawab		
	cara menjawab pertanyaan	10	
	keakuratan jawaban yang diberikan	15	
	TOTAL 7-8	50	
	TOTAL 1-8	100	

Denpasar, 9 Desember
2015

Tandatangan

Nama Dosen: _____