

PENGEMBANGAN PSIKOMOTOR

Oleh:

Dr. Lismadiana, M.Pd

lismadiana@uny.ac.id

- MOTOR atau MOTORIK : kegiatan dasar biologi atau mekanika yg menyebabkan terjadinya gerak.
- GERAK: Perubahan posisi akibat tindakan yg didasari proses motorik
- ANAK MEMILIKI HAK UNTUK BERGERAK DAN MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN --KETERAMPILAN MOTOR DASAR:
 - Kelincahan (Agility)
 - Keseimbangan (Balance)
 - Koordinasi (Coordination)
 - Kekuatan/daya (Power)
 - Reaksi (Reaction time)
 - Kecepatan (Speed) (Corbin & Lindsey, 1996)

TAHAP PERKEMBANGAN MOTORIK

- SENSORIMOTORIK (SAMPAI 2TH) – BERGERAK U/ MELATIH PROSES BERPIKIR
- PREOPERASIONAL (2-8 th)
 - Prekonseptual (2-4 th)
 - Intuitif (4-8 th) – lat. Gerak Dasar (jalan, lari, lompat, lempar, ayun, tendang dsb)

KONKRET OPERASIONAL (8-11 TH) – anak mampu memecahkan masalah & mampu belajar gerak lebih kompleks

FORMAL OPERASIONAL (11-12 TH) – anak mampu berpikir abstrak & mampu belajar cabang olahraga sbg spesialisasi

TAHAP BELAJAR GERAK MOTORIK

- 1. TAHAP VERBAL KOGNITIF
 - penjelasan konsep gerak
- 2. TAHAP ASOSIATIF
 - menguasai & menerapkan konsep gerak ke dalam perilaku
- 3. TAHAP OTOMATISASI
 - melakukan gerak berulang-ulang

SASARAN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK

- **PENGAYAAN MOTORIK**

A-- MOTORIK KASAR (GERAK DG OTOT BESAR)

a. Lokomotor (jalan, lari, lompat)

b. Non-lokomotor (mengulur, menekuk, mengayun, menggoyang, membelok, meliuk, memutar, mendorong, mengangkat, dan mendarat)

c. Manipulatif (memukul, memantul, melempar, menangkap, menendang, mengguling, menhentikan)

B-- MOTORIK HALUS (GERAK DG OTOT HALUS)

Misalnya: gerakan menulis, dan menggambar

- **KESADARAN MOTORIK**

- **Dalam gerak anak harus menyadari keberadaan dirinya dengan lingkungan**

Pancaindra, Keseimbangan, Ruang, Tubuh, Waktu, dan Arah

BERMAIN-MEDIUM PENDIDIKAN

- BERMAIN SBG MEDIUM PENDIDIKAN ANAK dmn anak dapat belajar sesuatu yg sesuai minatnya, kegiatan terpusat pada anak, dapat mencapai tujuan , pendidikan scr luas:
 - PENGEMBANGAN KOGNITIF (COGNITIVE DEVELOPMENT)
 - PENGEMBANGAN SOSIAL (SOCIAL DEVELOPMENT)
 - PENGEMBANGAN EMOSIONAL (EMOTIONAL DEVELOPMENT)
 - PENGEMBANGAN FISIK (PHYSICAL DEVELOPMENT)

PENGERTIAN BERMAIN

- Bermain adalah dunia anak
- Bermain adalah perilaku pura-pura (pretended behavior) yang bercirikan:
 - motivasi dari dalam,
 - bebas
 - orientasi pada proses bukan tujuan
 - menyenangkan
 - tertata

MANFAAT BERMAIN

- ALAT PENDIDIKAN:
 - ✓ mencobakan ide
 - ✓ menemukan hubungan dan informasi
 - ✓ mengekspresikan perasaan
 - ✓ mendeskripsikan diri
 - ✓ membangun pertemanan

PEAGET: Anak hendaknya dpt mengerjakan sesuatu melalui percobaan dan penelitian dg caranya sendiri. Guru hanya menydeikan materi yang sesuai. Agar anak dpt memahami sesuatu, biarkan ia mengkonstruksi dan menemukannya sendiri. .. dan ia akan tetap ingat selama hidupnya. Melalui bermain kepribadian anak akan terbentuk.

KATA KUNCI: BIARKAN ANAK AKTIF TERLIBAT BERMAIN DALAM DUNIANYA.

NILAI-NILAI BERMAIN

- **PENGEMBANGAN KOGNITIF**

Bermain sbg medium proses berpikir, memberikan pengalaman belajar & meningkatkan keterampilan berpikir

Bermain sbg latihan untuk memperoleh keterampilan mental baru. Ia dpt mentranslasi pengalaman kedalam pemaknaan scr internal (Piaget).

Bermain memiliki nilai-nilai:

- meningkatkan ;proses berikir scr divergen utk memecahkan masalah (Caplan & Caplan, 1974)
- bagian penting utk pengembangan berpikir abstrak (Vygotsky, 1986) .
- meningkatkan keterampilan anak untuk memecahkan masalah melalui penemuan (discovery – Bruner, 1972).
- mengembangkan penalaran (reasoning) – Piaget, 1952
- Mengembangkan kemampuan menggeneralisasi konsep dlm situasi baru (Burns & Brained, 1979) dan kecerdasan berpikir (Saltz, Dixon, & Johnson, 1977)

PENGEMBANGAN SOSIAL

BERMAIN MEMBERIKAN PENGALAMAN:

- Latihan tak terbatas utk mengenal pola sosial (bebas menerima atau menolak kebiasaan)
- Mendorong interaksi sosial – bergaul dg teman dmdn anak dpt belajar nilai-nilai misal kerjasama, disiplin & tenggangrasa
- Membangun nilai persahabatan, menghargai diri dan orang lain.

PENGEMBANGAN EMOSI

- BERMAIN MERUPAKAN MEDIUM EFEKTIF UNTUK MENGEKSPRESI PIKIRAN DAN PERASAAN
 - Anak dpt berlatih dan mengontrol emosinya
 - Anak belajar mengalami berbagai perasaan suka dan duka (bukan dalam dunia nyata)
 - Anak berlatih kesadaran diri dan rasa percaya diri yg hal ini penting utk membentuk konsep diri (self concept)

PENGEMBANGAN JASMANI

- BERMAIN MERUPAKAN CARA EFEKTIF UNTUK PENGEMBANGAN JASMANI DAN GERAK ANAK
 - mengembangkan gerak motorik halus (fine) dan kasar (gross)
 - belajar konsep ukuran tubuh, konsep ruang dan jarak
 - mengembangkan persepsi dari yang bersifat global ke bagian dan sebaliknya
 - Mengetahui kemampuan fisik sehingga ia merasa yakin terhadap kemampuannya

TIPE BERMAIN

- BERMAIN TINGKAT KOGNITIF
 - ❖ Bermain fungsional (jalan, lari, lompat)
 - ❖ Bermain membangun (blok, lego)
 - ❖ Bermain drama (main peran, main tiru sopir)
 - ❖ Bermain dg peraturan (main kelereng)

BERMAIN TINGKAT SOSIAL

- ❖ Bermain soliter (main sendiri dg alat)
- ❖ Bermain paralel (main dg mainan atau dlm keg tanpa teman)
- ❖ Bermain kelompok (main kelompok)

TUGAS GURU

- MENDESAIN LINGKUNGAN:

 - aman

 - menarik

 - bervariasi

 - merangsang belajar

- MEMBIMBING BERMAIN:

Anda hrs peka apakah Anda perlu atau tidak memberikan bimbingan atau tidak. Anda bs bertindak: mengembangkan (extending) permainan lbh berkualitas, menemani (parallel play), terlibat bermain (co-playing), dan menginisiasi dan mengontrol permainan (play tutoring)

MENGAMATI ANAK BERMAIN

BERMAIN FUNGSIONAL (FUNCTIONAL PLAY)

- BERMAIN FUNGSIONAL DISEBUT PULA:
 - First play of children – aksi berulang dptkan kesenangan bermain dg lingkungan
 - Sensorymotor play – latih indera merespon lingkungan
 - Functional Play, Practice Play atau manipulative Play
 - Exploratory Play – mengeksplorasi kemampuan fisik dlm hubungannya dg lingkungan melalui indera dan aksi motoriknya.
 - Anak belajar dan dpt mengembangkan konsep ttg alam, perubahan, & sebab akibat., konsep waktu dan ruang, belajar keterampilan koordinasi mata tangan,
 - Anak bermain keterampilan, jalan, lari, lompat, manjat dan turun. Berbagai media dpt digunakan spt: air, pasir, pensil , krayon dan blok spy disediakan.

BERMAIN MEMBANGUN (CONSTRUCTIVE PLAY)

- DALAM BERMAIN MEMBANGUN INI ANAK BERKREASI DAN MENGGONSTRUKSI SESUATU PRODUK.
- Merupakan kombinasi bermain fungsi sensori dan motorik serta bermain simbol. Misalnya permainan membangun patung dari tanah liat. Membangun rumah dari pasir.
- Anak belajar keterampilan mental tinggi seperti diskriminasi, memecahkan masalah, membandingkan, menduga, mengajukan jawaban sementara, menginterpretasi

BERMAIN DRAMATIK (DRAMATIC PLAY)

- MERUPAKAN BENTUK BERMAIN SIMBOL TINGKAT TINGGI.
- Anak menggunakan simbol spt kayu sbg perahu, bantal sbg boneka.
- Bermain dramatik melibatkan FANTASI
- Bila anak bermain dg teman dsbt Sociodramatic play.
- Dlm bermain anak berlatih berpikir, memecahkan masalah & membuat keputusan, dpt mengembangkan Vocabulary & makna bahasa, daya ingat dan pemahaman

BERMAIN DG PERATURAN (GAMES WITH RULES)

- MERUPAKAN BENTUK BERMAIN TINGKAT TINGGI
- Memberikan kpd anak u/ belajar & berlatih ttgsi konsisten, kejujuran, stabilitas, prediktabilitas.
- Peraturan merupakan kerangka kerja yg hrs diikuti scr konsisten dan dipatuhi ketika bermain. Itu mencerminkan “kondisi yg seharusnya terjadi” dlm upy pemantapan berpikir.
- Mulailah dg peraturan yg sederhana . Ktk anak sdh berubah dr tingkat praoperasional ke operasional konkrit (umur 7-12 th), kompleksitas peraturan dpt ditingkatkan.

Terima Kasih

Lismadiana/lismadiana@uny.ac.id

