

LAPORAN DOKUMENTASI DAN MATERI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

HARI/TANGGAL : Sabtu/ 9 September 2023





MATERI KEGIATAN

**STIMULASI PERKEMBANGAN
PSIKOSOSIAL ANAK DENGAN
BERMAIN SERTA PERANAN
ORANGTUA DALAM PENGAWASAN
DAN FASILITAS BERMAIN BAGI ANAK**

OLEH:
ALFI RAHMI, M.Pd



BIODATA



Nama : ALFI RAHMI, M.Pd
Lahir : Bengkulu/ 23 Juli 1979
Tugas : UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Suami : Dr. Januar, M.Pd
Anak : 4 orang (M. Fathan Al Mubarak, M. Shiddiq
Al Mubarak, M. Rafiq Al Mubarak dan Annisa
Hafizhatul Amanah,
Alamat : Komplek Mahkota Mas No C11 Garegeh
Bukittinggi
e mail : alfirahmi@uinbukittinggi.ac.id

PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL



PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL



ISTILAH YANG DIGUNAKAN DALAM PSIKOLOGI UNTUK MENGGAMBARKAN PERKEMBANGAN INDIVIDU DALAM HAL ASPEK-ASPEK PSIKOLOGIS (MENTAL) DAN SOSIAL (HUBUNGAN DENGAN ORANG LAIN) SEPANJANG SIKLUS HIDUP MEREKA

PROSES PENYESUAIAN PSIKOLOGIS DAN SOSIAL SEJALAN DENGAN PERKEMBANGAN SESEORANG SEJAK BAYI SAMPAI DEWASA BERDASARKAN DELAPAN TAHAP KEMATANGAN PSIKOLOGIS DAN SOSIAL MANUSIA

PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ERIKSON



Erikson's Eight Stages of Psychosocial Development

Trust vs Mistrust	0-18 months		Infant
Autonomy vs Shame & Doubt	18 months - 3 years		Toddler
Initiative vs Guilt	3-5 years		Pre-Schooler
Industry vs Inferiority	5-12 years		Grade-Schooler
Identity vs Role Confusion	12-21 years		Teenager
Intimacy vs Isolation	21-39 years		Young Adult
Generativity vs Stagnation	40-65 years		Middle-Age Adult
Integrity vs Despair	65 years onwards		Older Adult

Berlangsung
Sepanjang
Hayat

USIA PRASEKOLAH

USIA 3-6 TAHUN



USIA PRASEKOLAH MERUPAKAN KEHIDUPAN TAHUN-TAHUN AWAL YANG KREATIF DAN PRODUKTIF BAGI ANAK-ANAK

Anak yang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mencoba hal-hal baru akan berkembang menjadi individu yang inisiatif.

PERKEMBANGAN INISIATIF BERKEMBANG

Sikap inisiatif untuk berinteraksi, bermain, menciptakan permainan dan melakukan aktifitas



RASA BERSALAH

TIDAK BERKEMBANG

Menimbulkan rasa frustrasi dan rasa bersalah dalam mengambil tindakan atau bahkan ketidakpedulian, Takut mencoba hal baru

USIA SEKOLAH USIA 6-12 TAHUN

Industry vs inferiority

Anak akan mulai belajar bekerja dan berkolaborasi bersama teman sebaya



Belajar tentang sukses dan gagal di masa sekolah

Anak yang berhasil mengatasi tantangan dan merasa diterima oleh teman-teman sebaya akan mengembangkan rasa kompetensi

Jika mereka merasa gagal atau tidak diterima, mereka bisa mengalami inferioritas

Anak Perlu Pujian ataupun dorongan untuk berkembang ke arah yang positif

BERMAIN

BAHAGIA SENANG

BERMAIN SALAH SATU FAKTOR TERPENTING DALAM PEMBELAJARAN ANAK TENTANG CARA BERINTERAKSI DENGAN ANAK LAIN, MENANGKAP NILAI-NILAI SOSIAL, DAN TANGGUNG JAWAB

IMAJINASI KREATIF BERSUMBER DARI PERMAINAN ANAK AKTIVITAS BERMAIN JUGA DAPAT MENSTIMULASI KEMAMPUAN SOSIAL ANAK. AKTIVITAS BERMAIN DAPAT MELATIH KESABARAN, EMPATI, KEMANDIRIAN, KEJUJURAN, DAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK

BERMAIN DAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK



Kemampuan Berbagi
Pengembangan Empati
Eksplorasi Peran
Pertemanan

Kemampuan Berkomunikasi
Kreativitas:
Kemampuan Berfokus

Kemampuan Menyelesaikan Konflik
Kemampuan Menunggu Gantian



