

KONSEP DASAR PSIKOLOGI

Pengertian

Psikologi

• psyche = jiwa

Psikologi

• logos = ilmu

lanjutan pengertian

- Secara harfiah: Psikologi = Ilmu Jiwa
- Kenyataan: Jiwa → abstrak
- Dapat diartikan bahwa psikologi adalah ilmu tentang gejala-gejala jiwa.
- Psikologi → ilmiah, obyek dapat diamati, dicatat, & diukur.

Objek Psikologi

- Bukan Jiwa, tetapi ***GEJALA-GEJALA KEJIWAAN/ PERILAKU***
 - Kasat Mata = Perbuatan
 - Tak Kasat Mata = Penghayatan

Klasifikasi Objek Psikologi

Gejala Pengenalan (Kognitif)

- pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, asosiasi, berfikir, kecerdasan.

Gejala Perasaan (Afektif)

- - perasaan jasmaniah (berkaitan dengan indera)
- - perasaan rohaniah (keagamaan, intelektual, kesusilaan, keindahan, harga diri)

Gejala Kehendak (Psikomotor/ Konatif)

- motif

Gejala Campuran (Kombinasi)

- perhatian, sugesti, kelelahan, kecerdasan emosional.

Klasifikasi Psikologi

- **Berdasar Objek Penyelidikan:**
 - Psikologi Umum
 - Psikologi Khusus
- **Berdasar Tujuannya:**
 - Psikologi Teoritis
 - Psikologi Praktis

METODE PENYELIDIKAN DALAM PSIKOLOGI

DEFINISI METODE

adalah suatu jalan/ cara singkat & efisien untuk mencapai hasil/ tujuan dalam ilmu pengetahuan

lanjutan metode

introspeksi

ekstrospeksi

interview

observasi

eksperimen

tes

angket

biografi

analisis karya

perkembangan

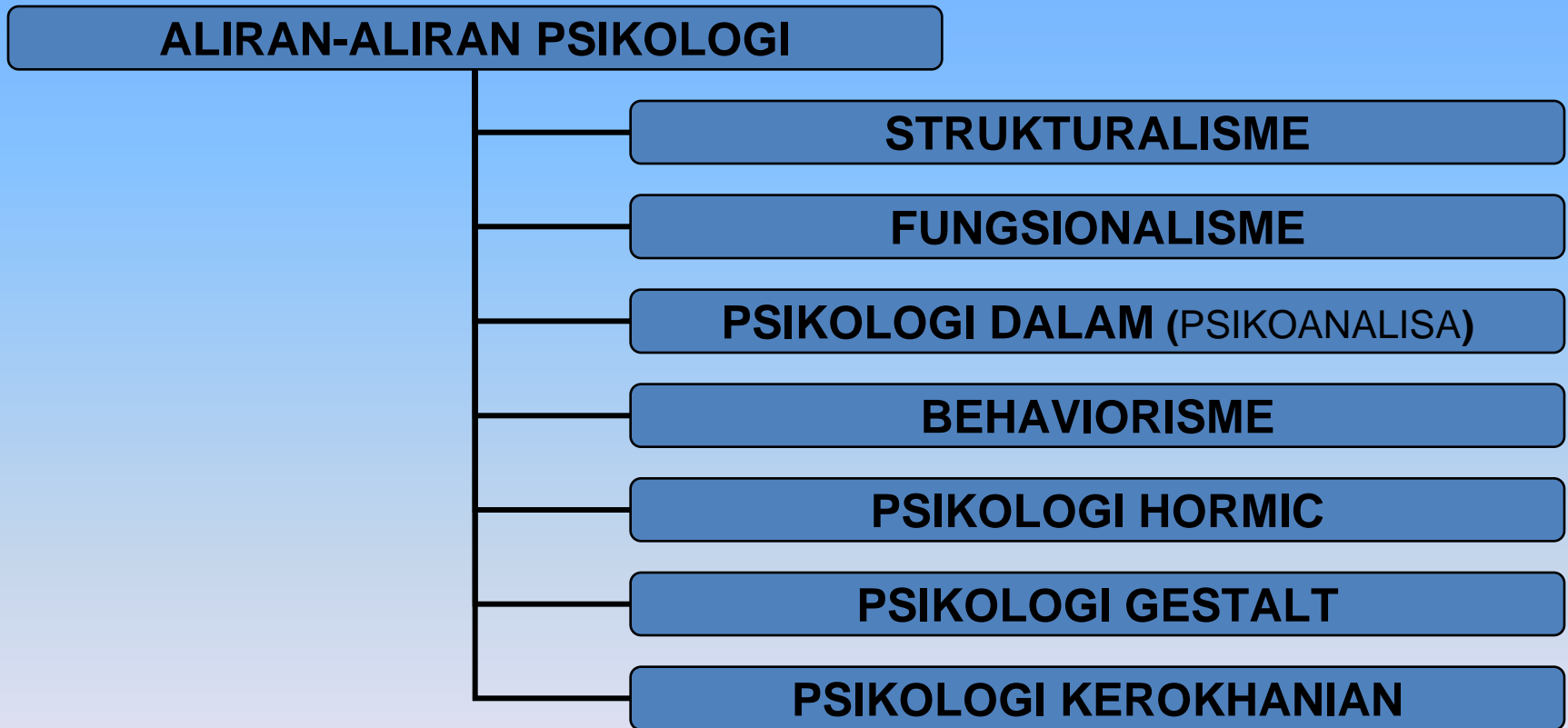
case history

SEJARAH & ALIRAN PSIKOLOGI

SEJARAH PERKEMBANGAN PSIKOLOGI

1. Psikologi sebagai bagian dari filsafat
 - Plato, Aristoteles, Thomas Aquino, Rene Descartes, John Locke, dan John Stuart Mill.
2. Psikologi dipengaruhi oleh ilmu alam
 - Helmholtz, Johan Muller, Weber, dan Fehner
3. Psikologi berdiri sendiri
 - Willhelm Wundt
4. Psikologi pada abad ke-20

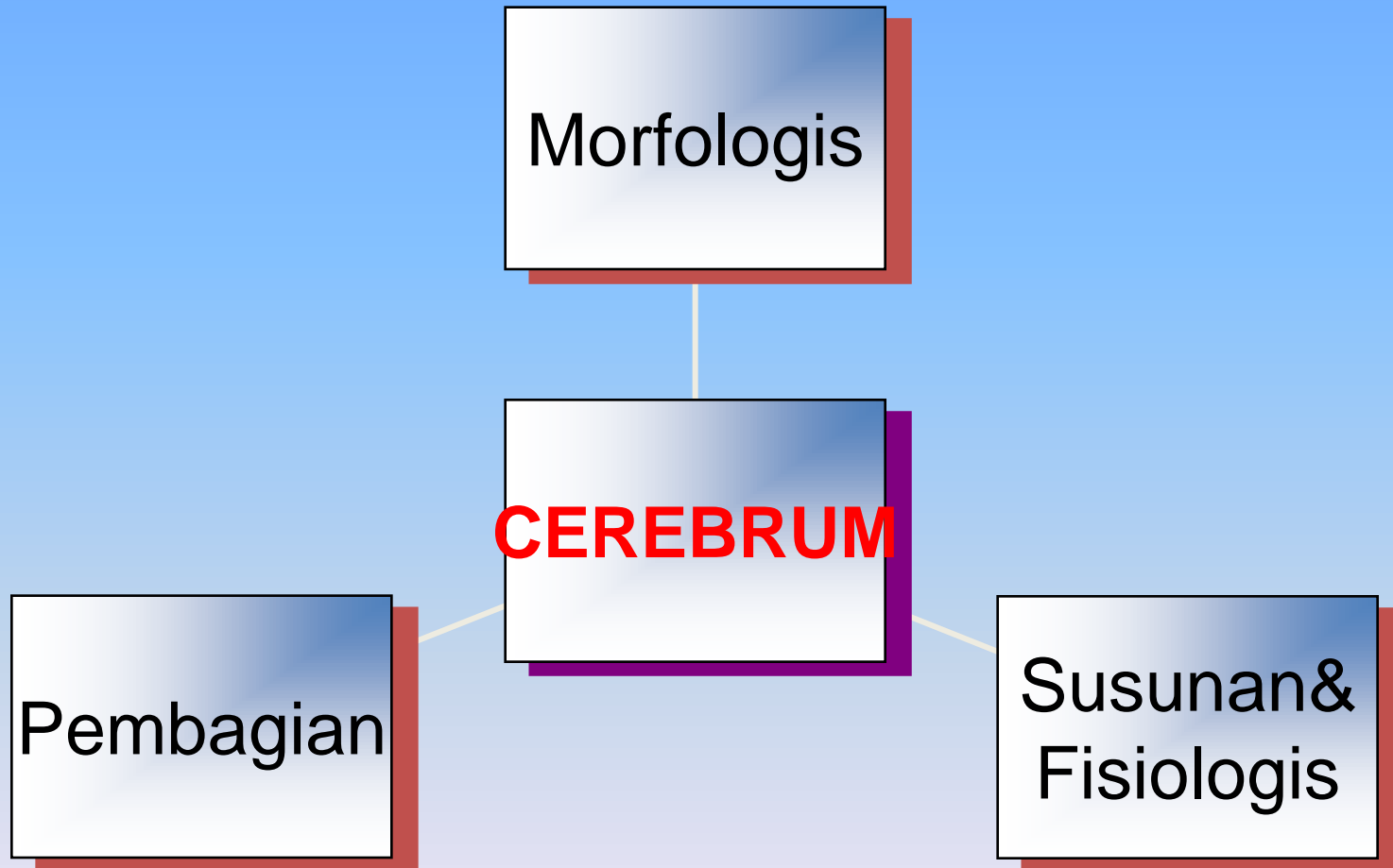
ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI



Susunan Syaraf dan Penginderaan



OTAK BESAR



OTAK KECIL

CEREBELLUM

```
graph TD; A[CEREBELLUM] --> B[Morfologis]; A --> C[Fisiologis]; B --> B1[1. Belakang Cerebrum]; B --> B2[2. Sepasang]; C --> C1[1. Keseimbangan]; C --> C2[2. Performance];
```

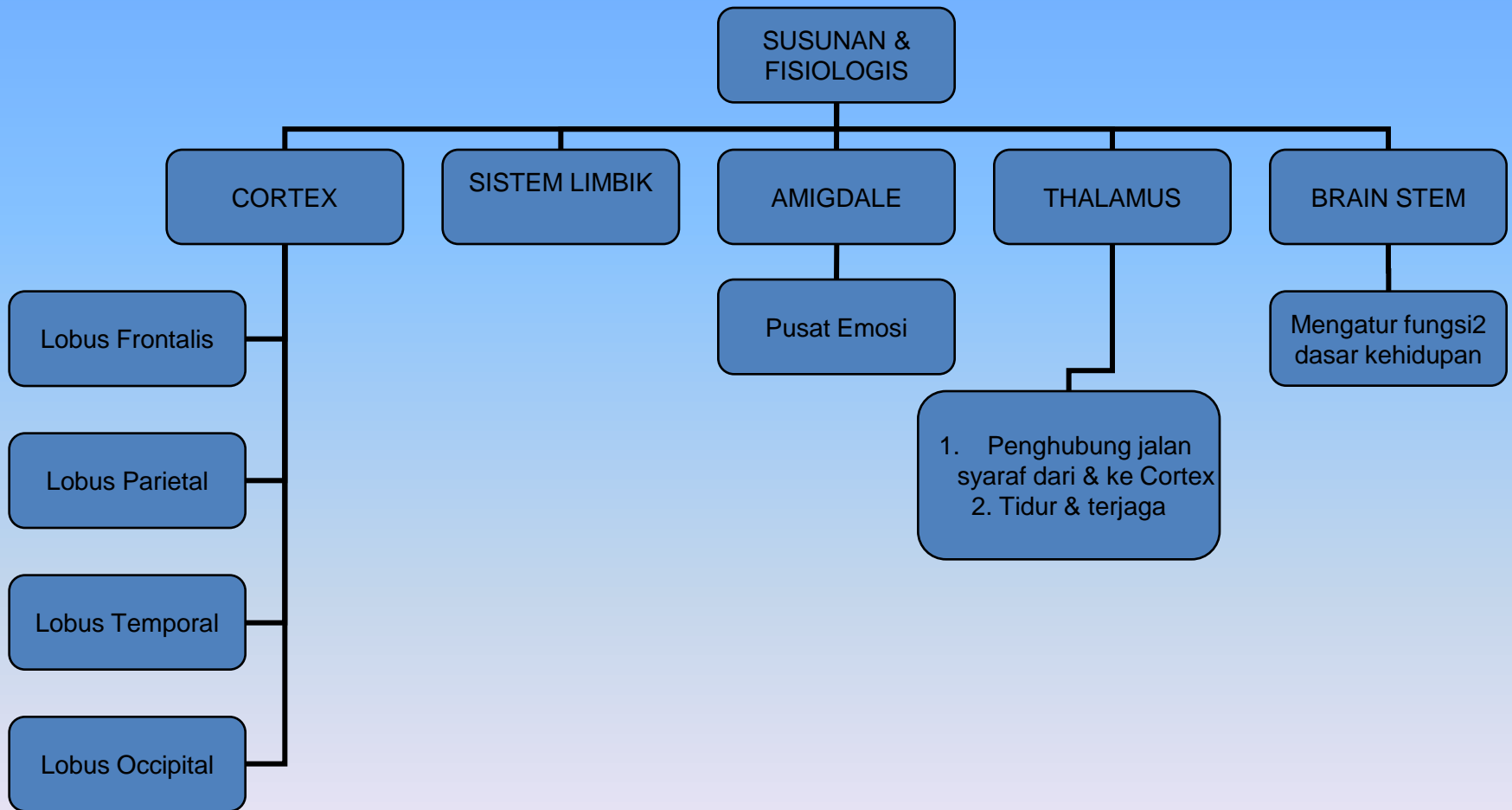
Morfologis

1. Belakang Cerebrum
2. Sepasang

Fisiologis

1. Keseimbangan
2. Performance

Cerebellum: Susunan & Fisiologis



Sumsum tulang belakang

MEDULLA SPINALIS

```
graph TD; A[MEDULLA SPINALIS] --> B[Morfologis]; A --> C[Fisiologis];
```

Morfologis

1. Sejari kelingking
2. Mulai dari batang otak
3. Sepanjang tulang belakang
4. Beruas-ruas

Fisiologis

- Mengkoordinasi refleks

Penginderaan

Proses penerimaan rangsangan/ stimulus dari luar diri kita melalui panca indera

Tiap-tiap indera hanya bisa menerima satu macam stimulus

Fungsi organ indera: merubah berbagai macam stimulus yang diterima menjadi impuls listrik → dibawa ke otak → diinterpretasi.

Indera Penglihatan

Proses Melihat:

objek → terkena cahaya → kornea → lensa
crystallina → terfokus di retina → syaraf optik →
thalamus → lateral geniculate body → pusat
syaraf penglihatan di cortex → dianalisis →
memunculkan gambar → **objek terlihat!**

Indera Pendengaran

Proses Mendengar:

Sumber bunyi → daun telinga → gendang telinga → Ossicle (tulang martil, landasan, & sanggurdi) → Venestra Ovalis → Coclea → Cairan rumah siput → bergetar → Sel rambut → impuls listrik → syaraf pendengaran → diinterpretasi →
bunyi terdengar!

Indera pembau

Proses membaui:

Sumber bau → gas/ uap → rambut-rambut protoplasma pada dinding melintang sebelah atas dalam rongga hidung → benang-benang syaraf → pusat syaraf pembau → diinterpretasi → **bau tercium**

Indera Pengecap

- Bahan yang dapat dikecap adalah bahan-bahan yang larut atau cairan.
- 4 macam rasa: manis, asin, asam, & pahit.
- Pembagian Lidah:
 - Tepi lidah → manis (paling peka)
 - Lidah bag. belakang → pahit
 - Seluruh dataran lidah → asin & asam
 - Punggung lidah → cenderung tidak peka

Indera Peraba

- Terdapat pada: permukaan kulit
- Cara: Meraba atau diraba → menangkap kesan-kesan di lingkungan sekitar
- Stimulus yang diterima:
panas, hangat, dingin, basah, halus, kasar, tekanan, sakit, & vibrasi.

Indera Keenam

Memaknai stimulus yang diterima oleh kelima alat indera yang lain

Memberikan arti perasaan setelah memaknai stimulus

Kalau sampai rusak → tidak dapat mengetahui posisi anggota badan kita & tidak bisa merasa

Pengamatan

Kekuatan (intensitas) stimulus harus cukup kuat/optimal. Tidak boleh atau kurang.

Mebutuhkan latihan yang teratur

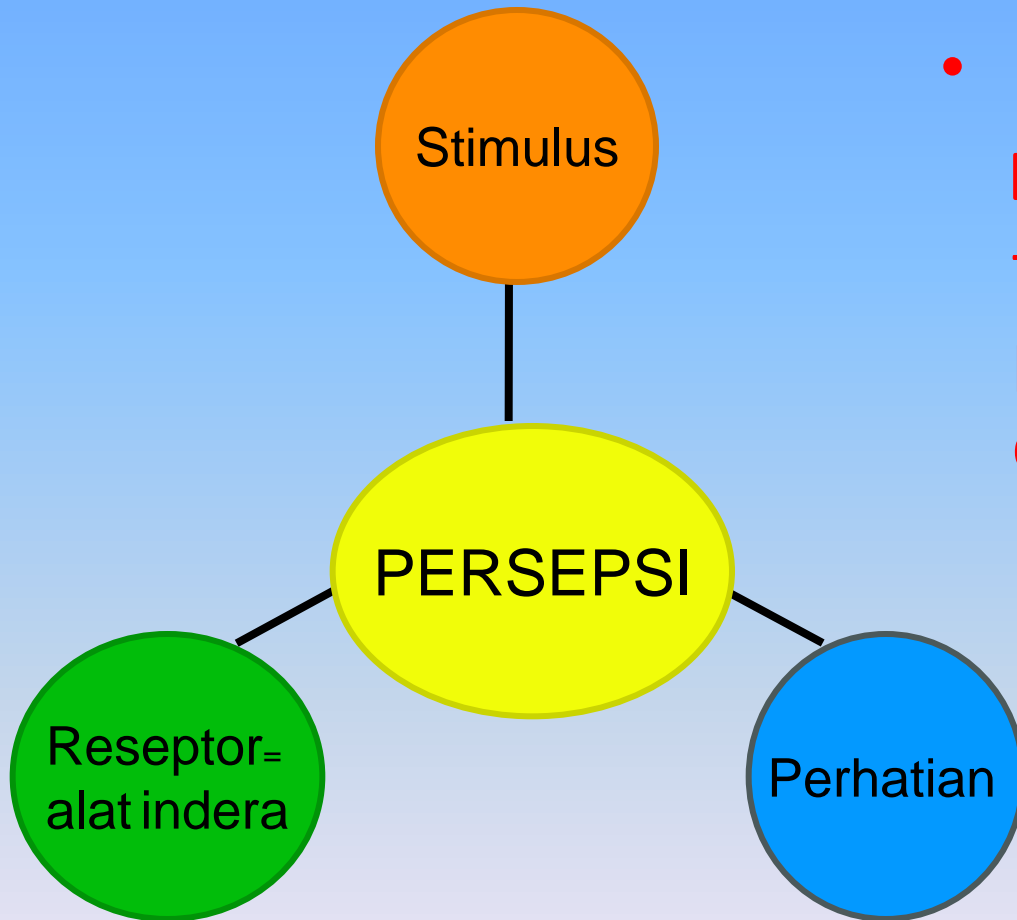
Kekuatan jasmani dan rohani harus baik

Organ indera tidak boleh rusak

Ada perhatian terhadap objek pengamatan

Persepsi

Persepsi

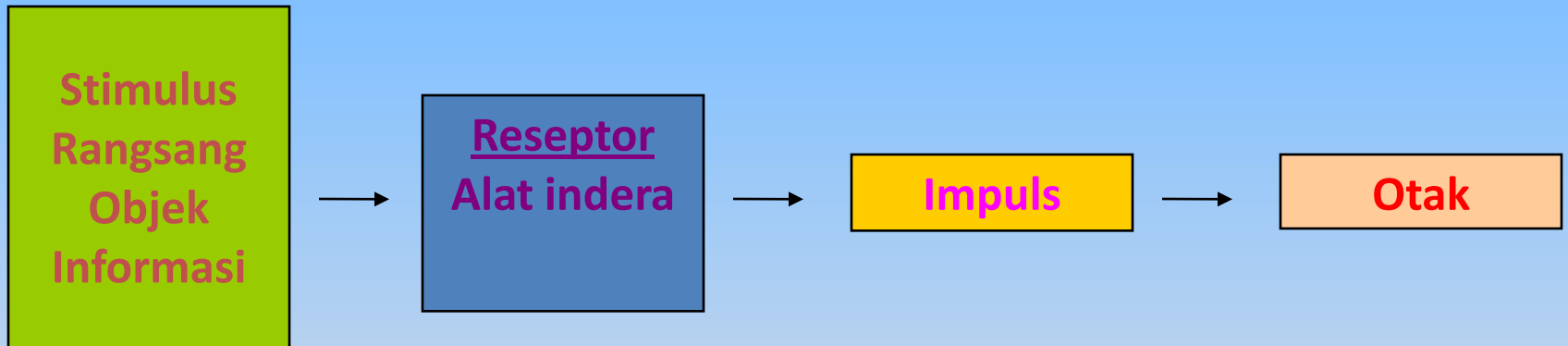


- **PERSEPSI:**
Evaluasi/ tanggapan terhadap suatu objek/ peristiwa yang akan dipersepsikan.

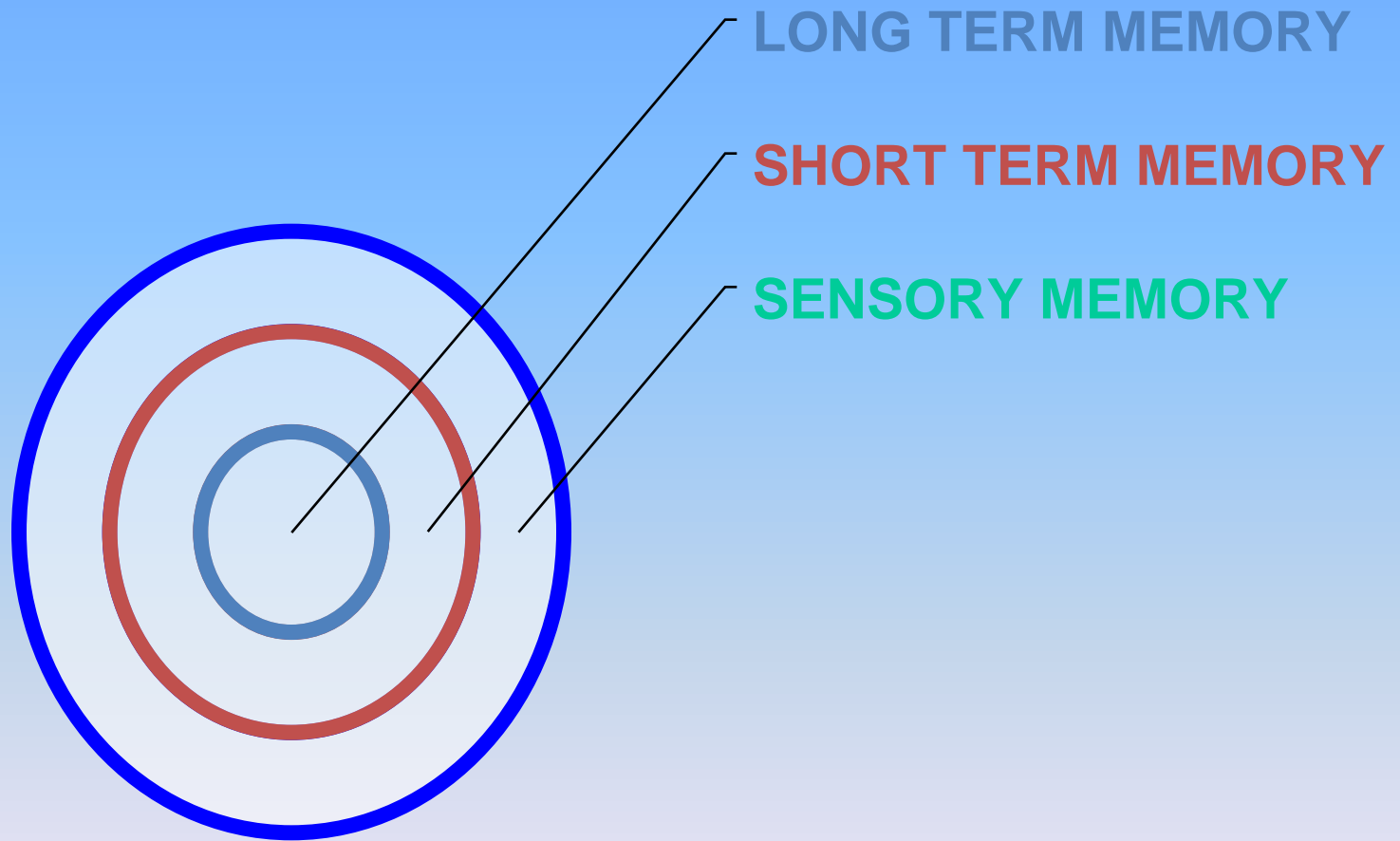
Memori

Kemampuan ingatan untuk memasukkan, menyimpan, dan memunculkan kembali informasi ke dalam kesadaran pada saat informasi tersebut dibutuhkan

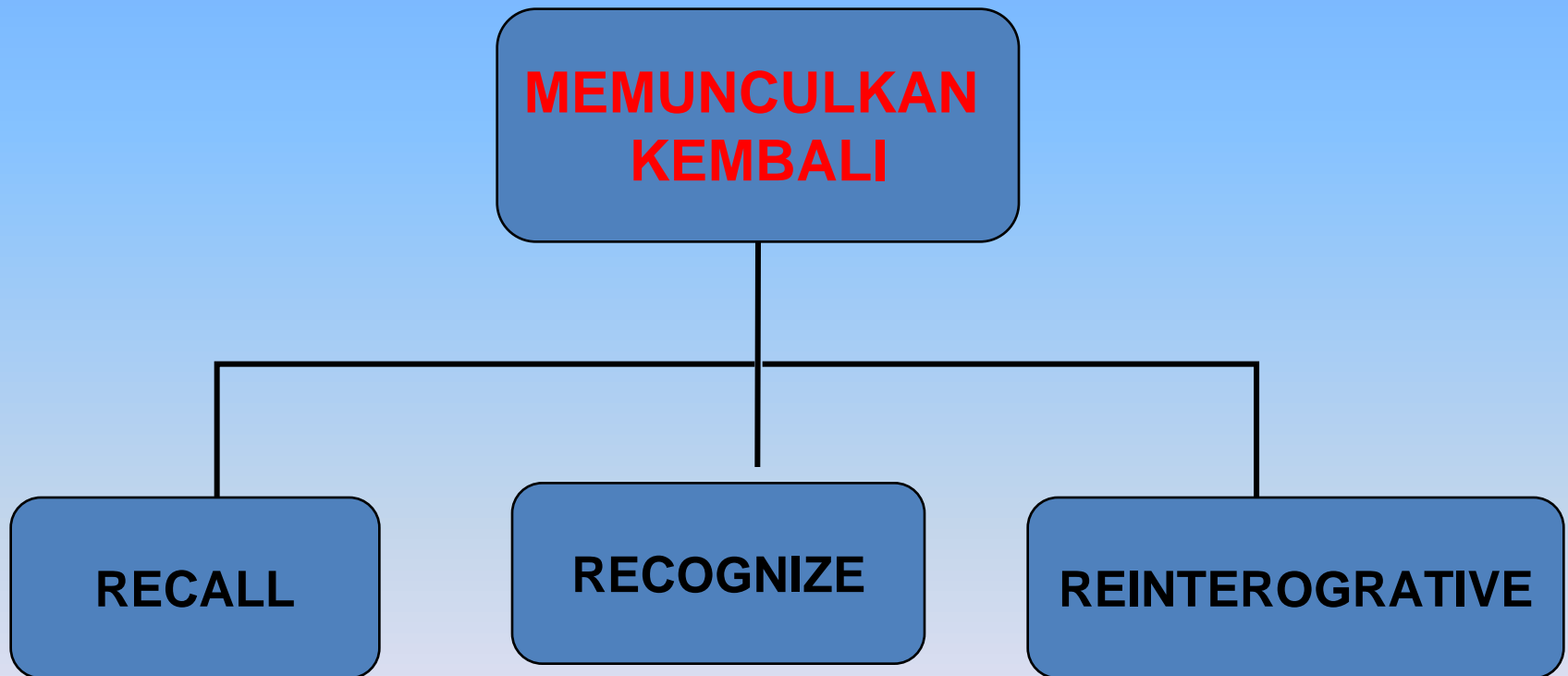
Proses Memasukkan Memori



Proses Menyimpan Memori



Proses Memunculkan Memori



Persepsi

Persepsi menurut Gestalt

- hukum kesamaan (*similitary*)
- hukum kedekatan (*proximity*)
- hukum kesinambungan (*continuity*)
- hukum menutup (*closure*)

KESALAHAN PERSEPSI

Osilasi (Oscillation):

- Kesan yang berarti ganda/ ambiguous.

Ilusi (Illusion):

- Kesalahan dlm menanggapi sesuatu terutama ilusi visual → ilusi kepanjangan, ilusi arah, ilusi ruang

Halusinasi (Hallucination): khayalan.

Kamuflase (Camouflage): menyamar.

Pengamatan dan Tanggapan

- **Pengamatan:**

Merupakan usaha manusia untuk mengenal dunia riil, baik mengenai dirinya sendiri maupun dunia sekitar di tempat ia berada, dengan menggunakan panca inderanya melalui cara melihat, mendengar, membau, meraba dan mengecapnya.

- **Tanggapan:**

Bayangan yang tertinggal setelah orang melakukan pengamatan.

Perbedaan Pengamatan dan Tanggapan

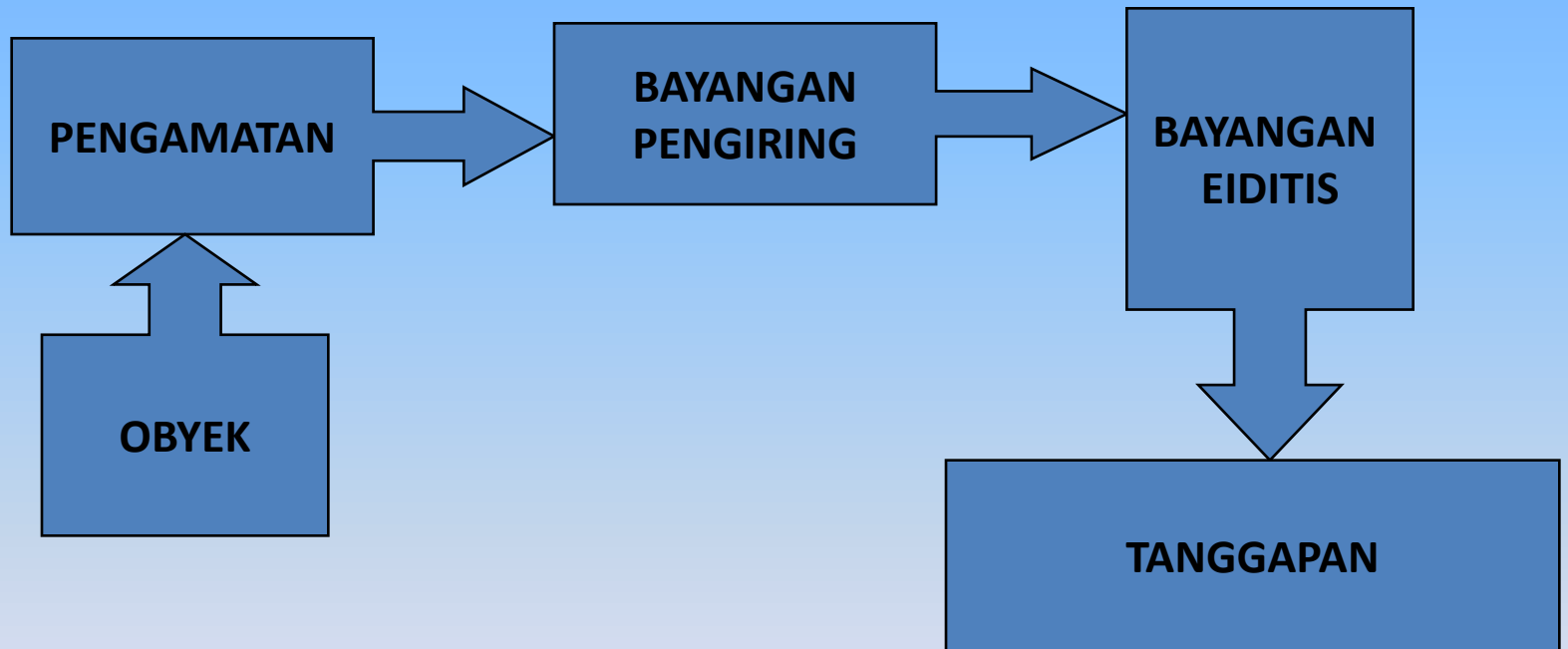
- **PENGAMATAN**

1. Obyek /bendanya ada
2. Obyek/ benda nyata
3. Terikat tempat dan waktu
4. Bersifat sensoris

- **TANGGAPAN**

1. Obyek/benda tidak ada
2. Obyek/benda hanya bayangan
3. Tidak terikat tempat dan waktu
4. Bersifat imajiner

Proses Pengamatan



Fantasi

- Fantasi merupakan kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan yang sudah ada, & tanggapan yang baru tersebut tidak harus sama atau sesuai dengan objek aslinya.
- Fantasi dapat juga diartikan sebagai kemampuan subjek untuk berorientasi pada dunia imajiner.

Klasifikasi Fantasi

- Berdasarkan Terjadinya:

- Disadari
- Tidak disadari

Berdasarkan macamnya:

- Sembarangan
- Mencipta

Keduanya dapat bersifat:

- a. Mengabstraksi
- b. Mendeterminasikan
- c. Mengkombinasikan

Manfaat Fantasi

- ❖ Dapat memahami orang lain
- ❖ Dapat mengikuti cita-cita orang lain
- ❖ Dapat mengagumi/mengandalkan orang lain
- ❖ Dapat keluar dari ruang dan waktu
- ❖ Dapat melepaskan diri dari kesukaran
- ❖ Dapat membantu dalam mencari keseimbangan
- ❖ Dapat membuat rencana yang dilaksanakan masa yang akan datang

TES FANTASI

Tes Fantasi

```
graph TD; A[Tes Fantasi] --- B[Tes Binnet]; A --- C[Tes Masselon]; A --- D[Tes Absurditas];
```

Tes Binnet

Tes Masselon

Tes Absurditas

Faktor-faktor yang mempengaruhi fantasi

Kurang adanya penggunaan waktu kosong

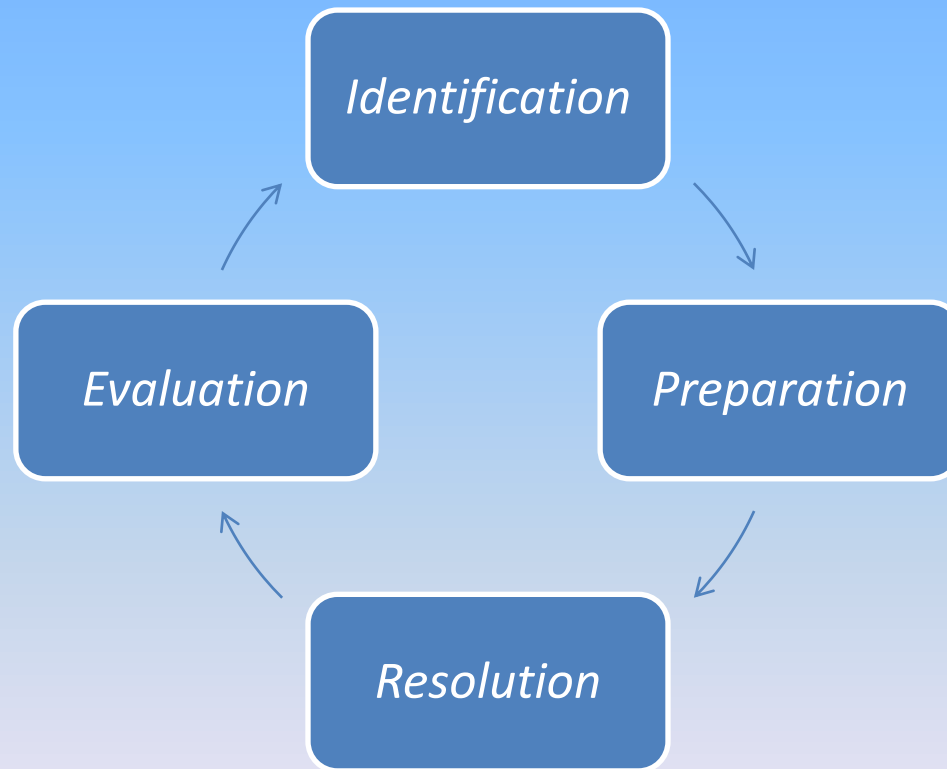
Adanya harapan-harapan/ cita-cita yang tinggi

Adanya kesulitan pemecahan masalah

Adanya kelemahan pribadi

Adanya perasaan pesimis terhadap masa depan

Langkah-langkah penyelesaian masalah



Bentuk-bentuk Berpikir

Pendapat
Prof. Dakir



Kecerdasan

- Roman Cicero (bhs. Latin): *Intelligentia*
 - Kemampuan mental/ kognitif manusia, biasa diarahkan pada kemampuan verbal & matematika atau kemampuan akademik
- Batasan kecerdasan:
kemampuan merespon situasi baru dengan berhasil dan kapasitas untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang

Faktor-faktor yang mempengaruhi

Hereditas

Lingkungan

Kondisi-kondisi patologis

Ras

Faktor Emosional

Pengukuran Intelegensi

1. Tes dari Francis Galton
2. Tes Binet Simon
3. Tes Stanford Binet
4. Skala Wechsler
5. Tes Kelompok
6. Tes Inteligensi untuk anak kecil & bayi

KLASIFIKASI INTELIGENSI

IQ	Klasifikasi	Persentase
>130	Very Superior	2,2 %
120 – 129	Superior	6,7 %
110 – 119	Bright Normal	16,1 %
90 – 109	Average	50 %
80 – 89	Dull Normal	16,1 %
70 – 79	Borderline	6,7 %
<70	Defective	2,2 %

MENTAL DEFECTIVE

- MORON

- Range IQ: 50-70
- Range MA: 8 – 12 tahun
- Range SA: 10 -18 tahun
- Eductable retarded

- IMBICILE

- Range IQ: 20-50
- Range MA: 3 – 7 tahun
- Range SA: 4 -9 tahun
- Trainable retarded

- IDIOT

- Range IQ: < 20
- Range MA: - 3 tahun
- Range SA: -4 tahun
- Institutional retarded

MENTAL SUPERIOR

- GENIUS
IQ: > 180
- GIFTED
IQ: 130 – 180
- SUPERIOR
IQ: 120 - 130

Emosi dan Perasaan

DEFINISI

- **Emosi:**

Merupakan perasaan yang menyimpang dari batas normal, sehingga yang mengalami kadang-kadang menguasai diri dan terganggu penguasaannya dengan lingkungannya.

- **Perasaan:**

Merupakan gejala subyektif, psikhis yang bersifat subyektif, berhubungan dengan gejala-gejala mengenal, dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf.

ASPEK-ASPEK EMOSI: BOWER, dkk (1987)

1. Arousal: perubahan fisiologis
2. Expression: perilaku yang dihasilkan oleh emosi→
 - Startle Response (reaksi terkejut)
 - Facial & Vocal Expression (ekspresi wajah&suara)
 - Posture & Gesture Expression (sikap & gerak tubuh)
3. Experience: persepsi subjektif→ persepsi individu+ realisasi keadaan emosionalnya.

Aspek-aspek Emosi

C.T MORGAN (1987)

1. Sesuatu yang sangat erat hubungannya dengan kondisi tubuh → denyut jantung, sirkulasi darah, pernafasan.
2. Sesuatu yang diekspresikan → tersenyum, menangis dan tertawa.
3. Sesuatu yang dirasakan → senang, sedih, kecewa.
4. Dapat menimbulkan motif.

Teori-teori Emosi

1. Teori James-Lange (Teori Perifer)
“ Akibat reaksi dari/ terhadap perilaku dalam menghadapi stimulus”
2. Teori Canon (Teori Central)
“Akibat interpretasi individu terhadap stimulus yang diterimanya”
3. Teori Scharchter & Singer (Teori Emosi berdasarkan Ekspresi Wajah)
“Interpretasi individu terhadap kejadian yang dialami” → *marah, jijik, takut, bahagia, sedih, dan terkejut.*

DIFERENSIASI EMOSI: Goleman (1997)

- Pada prinsipnya emosi dasar hanya ada empat → *takut, marah, sedih, dan senang*.
- Emosi-emosi lain → perkembangan dari Empat Emosi Dasar.
- Dipengaruhi oleh:
 - Faktor Kematangan
 - Proses Belajar

Pengukuran Emosi

- **Psikogavanometer**

Mengukur GSR (Galvanic Skin Response) → melihat adanya perubahan listrik pada permukaan kulit.

- **Sphygmomanometer:**

Mengukur tekanan darah yang terjadi pada orang.

- **Lie Detector:**

Mencatat semua perubahan jasmani pada orang yang dicurigai.

Motif

DEFINISI

Motif merupakan dorongan individu untuk melakukan aktivitas tertentu → pada umumnya didasarkan pada kebutuhandan dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Klasifikasi Motif

1. Suryabrata (1995)

- Berdasarkan penyebab:
 - a. Motif Intrinsik
 - b. Motif Ekstrinsik

- Berdasar terbentuknya:
 - a. Motif Bawaan
 - b. Motif yang Dipelajari

Klasifikasi Motif

2. Woodworth & Marquis

- a. Kebutuhan Organik
- b. Motif Darurat
- c. Motif Objektif

PERILAKU BERMOTIVASI

1. Motif (alasan, dasar, pendorong)
2. Perjuangan motif → pemilihan motif
3. Keputusan → memilih satu motif & meninggalkan motif yang lain
4. Perbuatan kemauan → bertindak/berperilaku

KONFLIK-KONFLIK MOTIF

- Sikap yang diambil jika mengalami konflik motif:
 1. Seleksi/ pemilihan → memilih salah satu
 2. Kompromi → menggabungkan 2 macam objek/ tujuan
 3. Meragukan → jika motif-motif memiliki nilai-nilai (+) & (-) yang perbedaan nilainya sangat kecil

Hierarki Motif: MASLOW



PENELITIAN MOTIF PADA MANUSIA

Situasi persaingan

Persaingan diri sendiri

Goal Gradient

Pace Making

Gejala campuran

PERHATIAN

Perhatian merupakan peningkatan kesadaran dari seluruh fungsi jiwa untuk dipusatkan pada sesuatu hal, baik yang ada di luar maupun yang ada di dalam diri seseorang.

Macam-macam Perhatian

1. Perhatian selektif
 2. Perhatian otomatis
- (Mc Crown dkk, 1996)


Hal-hal yang menarik perhatian

- Dari sudut objek
 - Dari sudut subjek
- (Suryabrata, 1995)

Sugesti

- *Sugesti* adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima individu tanpa daya kritik (Bimo Walgito, 1994).

Jenis Sugesti



Auto sugesti



Hetero
sugesti

Syarat-syarat agar sugesti dapat diterima orang

Daya berfikir kritis dihambat

Materi yang diberikan mendapat dukungan orang banyak

Penyampai materi adalah orang yang mempunyai otoritas

Didahului pendapat yang searah

KELELAHAN

kelelahan terjadi bila orang banyak melakukan kegiatan, baik jasmani maupun rohani, sedangkan energi yang dipakai sangat terbatas.

Macam-macam kelelahan (Thorndike)

Sub-traksi, yaitu adanya pengurangan kekuatan yang menyebabkan adanya rasa lelah.

Addisi, yaitu penambahan hambatan yang menimbulkan keseganan untuk bekerja lebih lama lagi.

- Disebabkan karena adanya tambahan reaksi-reaksi yang tertentu yang bersifat instinktif (misalnya: bernafas panjang, menggeliat, bersiul, dsb).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kelelahan psikis

Pemecahan problem yang berat

Banyaknya masalah yang perlu diselesaikan

Kebosanan, karena tugas yang tidak bervariasi

Situasi batin yang bersifat negatif, & berlangsung relatif lama (susah, kecewa).

Tidak ada kesibukan sama sekali

Tugas yang tidak sesuai dengan perhatian dan niatnya

**INTERAKSI MANUSIA
DENGAN
DUNIA SEKITAR**

**PENGGOLONGAN
DUNIA SEKITAR
MANUSIA**

```
graph TD; A[PENGGOLONGAN DUNIA SEKITAR MANUSIA] --- B[DUNIA SEKITAR ALAM KODRAT]; A --- C[DUNIA SEKITAR BENDA-BENDA BUATAN]; A --- D[DUNIA SEKITAR MANUSIA]
```

**DUNIA SEKITAR
ALAM KODRAT**

**DUNIA SEKITAR
BENDA-BENDA
BUATAN**

**DUNIA SEKITAR
MANUSIA**

Kebutuhan Manusia

Jasmani

Ruhani

Sosial

PERKEMBANGAN PRIBADI MANUSIA TERHADAP DUNIA SEKITAR

Nativisme



Empirisme



Convergensi

Kepribadian Manusia

KEPRIBADIAN

- ➔ Adalah keseluruhan tingkah laku seseorang yang diintegrasikan , sebagaimana yang tampak pada orang lain. Bukan hanya yang melekat pada diri seseorang tapi lebih merupakan hasil dari suatu pertumbuhan yang lama dalam suatu lingkungan kultural (Wetherington).

Ego Defence Mechanism

Escapism

- berbuat sesuatu yang dianggap wajar oleh umum agar kelemahan-kelemahannya tidak diketahui oleh umum

Ngalamun

- melaksanakan segala yang kita inginkan di alam imajiner

Introjectie (Internalisasi)

- individu berusaha menghisap nilai-nilai norma sekitar yang dimiliki oleh golongan lain dengan maksud beradaptasi, namun dilakukan secara berlebihan

lanjutan

Projectie

- menempatkan kesalahan/ kelemahan diri sendiri pada orang/ objek lain

Rasionalisasi

- usaha untuk membenarkan perbuatan diri sendiri untuk mengurangi kekecewaan

Represi

- individu menjadi tidak sadar karena tidak kuat menghadapi penderitaan batinnya

Displacement

- memindahkan objek yang ditentang karena tidak mampu menghadapi objek yang sebenarnya

lanjutan

Regresi

- bertingkah seperti anak-anak agar keinginannya dituruti

Sympatisme

- menarik simpati orang lain agar mau mengerti penderitaan yang dialaminya & ikut merasakannya

Sublimasi

- penyaluran ganti yang masih bisa diterima masyarakat umum

Kompensasi

- mengganti objek dari sesuatu yang berat untuk dipecahkan ke arah yang lebih bisa dilaksanakan

Acting Out (melibatkan)

- melakukan hal-hal yang kurang diinginkan karena tidak kuat menerima tekanan pihak lain

Dissociate

- melarikan diri dari hal-hal yang tidak menyenangkan dengan cara yang tidak masuk akal

Identifikasi

- usaha menyamakan diri dari pihak yang lebih kuat/ tinggi dari dirinya

Negativisme

- dengan sengaja menolak keadaan nyata baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan

Faktor Internal

Keadaan cairan yang ada dalam tubuh manusia (Hippocrates & Galenus)

Fungsi kejiwaan (Plato, Ewald, Jung)

Kuantitas psikologi (Heyman)

Situasi kejiwaan (Freud)

Bentuk tubuh (Kretschmer)

Organ-organ tubuh (Sheldon)

Faktor Eksternal

Nilai-nilai kebudayaan (Spranger)

Dorongan kemasyarakatan (Adler)

Campuran antara faktor intern dan ekstern
(Klages, Alport, Kurt Lewin, dsb)

- Memahami bakat anak
- Mengajak anak bersyukur
- Mendampingi saat menonton tv
- Melibatkan anak
- Oracy before literacy
- Play is a child's work
- Social learning theory
- Sahabat imajiner
- Perfeksionis

- Adrenalin
- Gembira
- Takut
- Jijik
- Marah
- Takjub
- Sedih
- kecemasan