

KONSEP DASAR --- PSIKOLOGI

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
→ Wilhelm Wundt
4. Psikologi pada abad ke-20

ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI

ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI

```
graph TD; A[ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI] --- B[STRUKTURALISME]; A --- C[FUNGSIONALISME]; A --- D[PSIKOLOGI DALAM (PSIKOANALISA)]; A --- E[BEHAVIORISME]; A --- F[PSIKOLOGI HORMIC]; A --- G[PSIKOLOGI GESTALT]; A --- H[PSIKOLOGI KEROKHANIAN];
```

STRUKTURALISME

FUNGSIONALISME

PSIKOLOGI DALAM (PSIKOANALISA)

BEHAVIORISME

PSIKOLOGI HORMIC

PSIKOLOGI GESTALT

PSIKOLOGI KEROKHANIAN

Susunan Syaraf dan Penginderaan

SISTEM SYARAF

SISTEM SYARAF PUSAT

SISTEM SYARAF TEPI

CEREBRUM

CEREBELLUM

MEDULLA SPINALIS

SISTEM SYARAF SOMATIK

SISTEM SYARAF AUTONOM

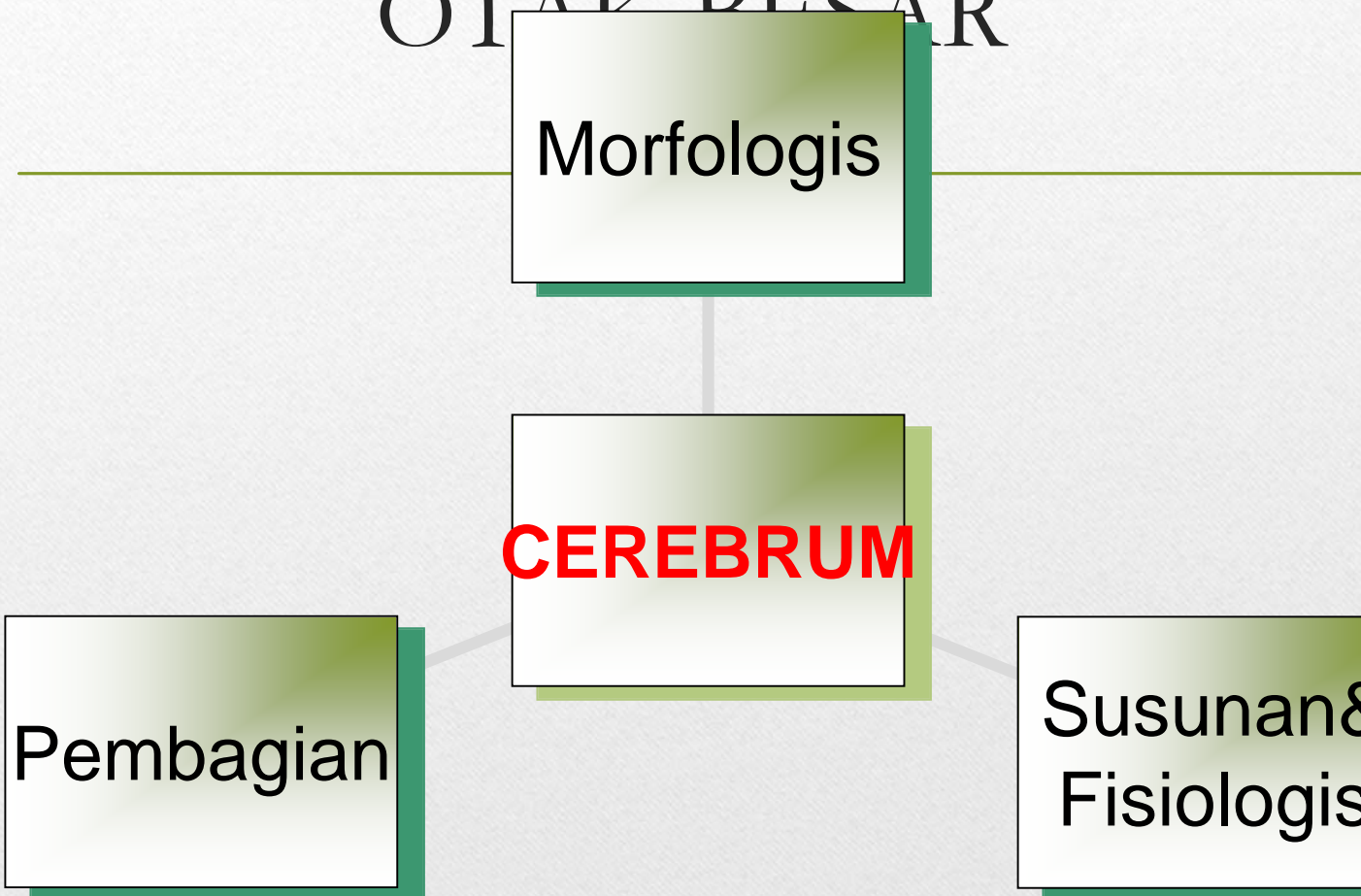
OTAK BESAR

Morfologis

CEREBRUM

Pembagian

Susunan &
Fisiologis



OTAK KECIL

CEREBELLUM

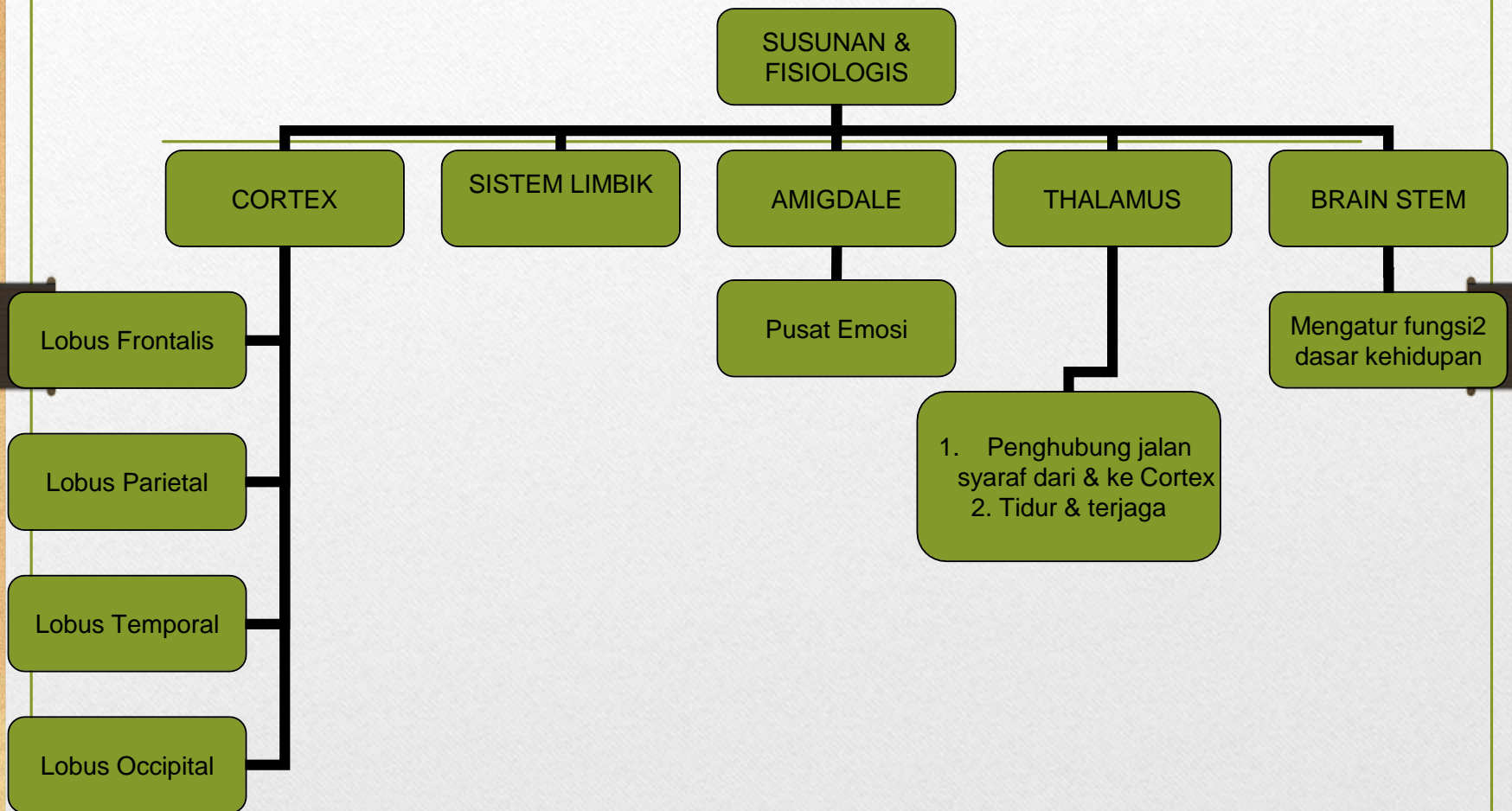
Morfologis

1. Belakang Cerebrum
2. Sepasang

Fisiologis

1. Keseimbangan
2. Performance

Cerebellum: Susunan & Fisiologis



Susunan tulang belakang

MEDULLA SPINALIS

Morfologis

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

Fisiologis

- Mengkoordinasi refleks

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!

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 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

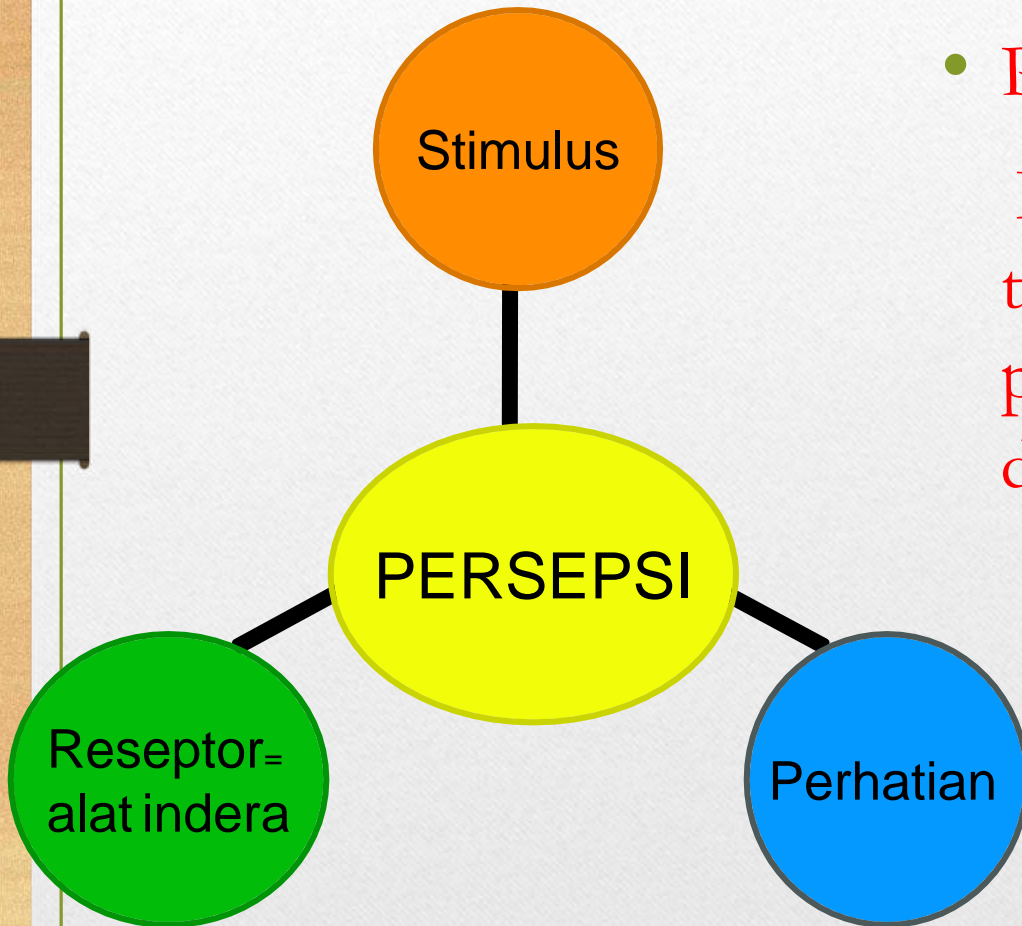
Kekuatan jasmani dan rohani harus baik

Organ indera tidak boleh rusak

Ada perhatian terhadap objek pengamatan

Persepsi

Persepsi



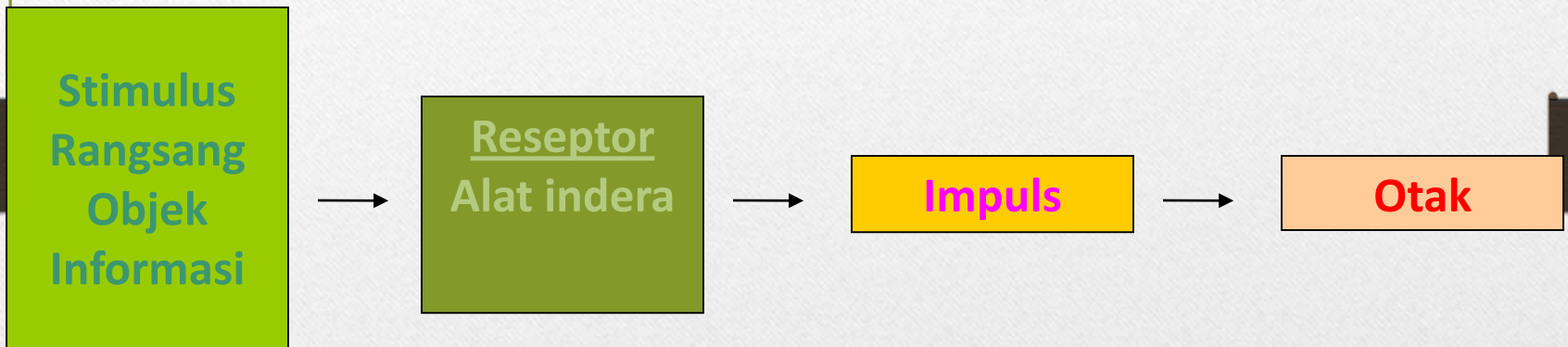
- **PERSEPSI:**

Evaluasi/ tanggapan terhadap suatu objek/ peristiwa yang akan dipersepsikan.

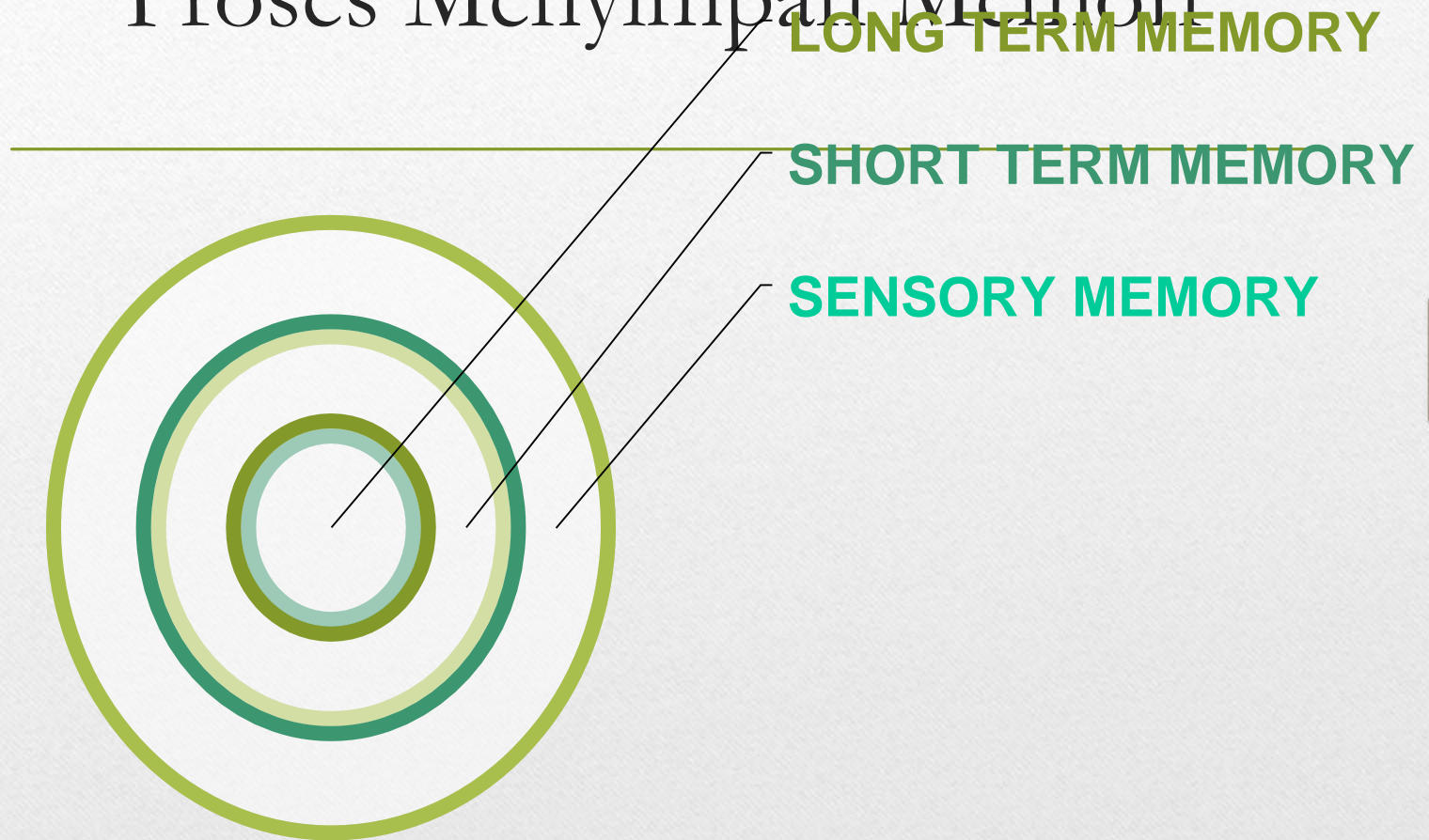
Memori

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

**MEMUNCULKAN
KEMBALI**

RECALL

RECOGNIZE

REINTEROGRATIVE

Persepsi

Persepsi menurut Gestalt



hukum kesamaan (*similarity*)



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

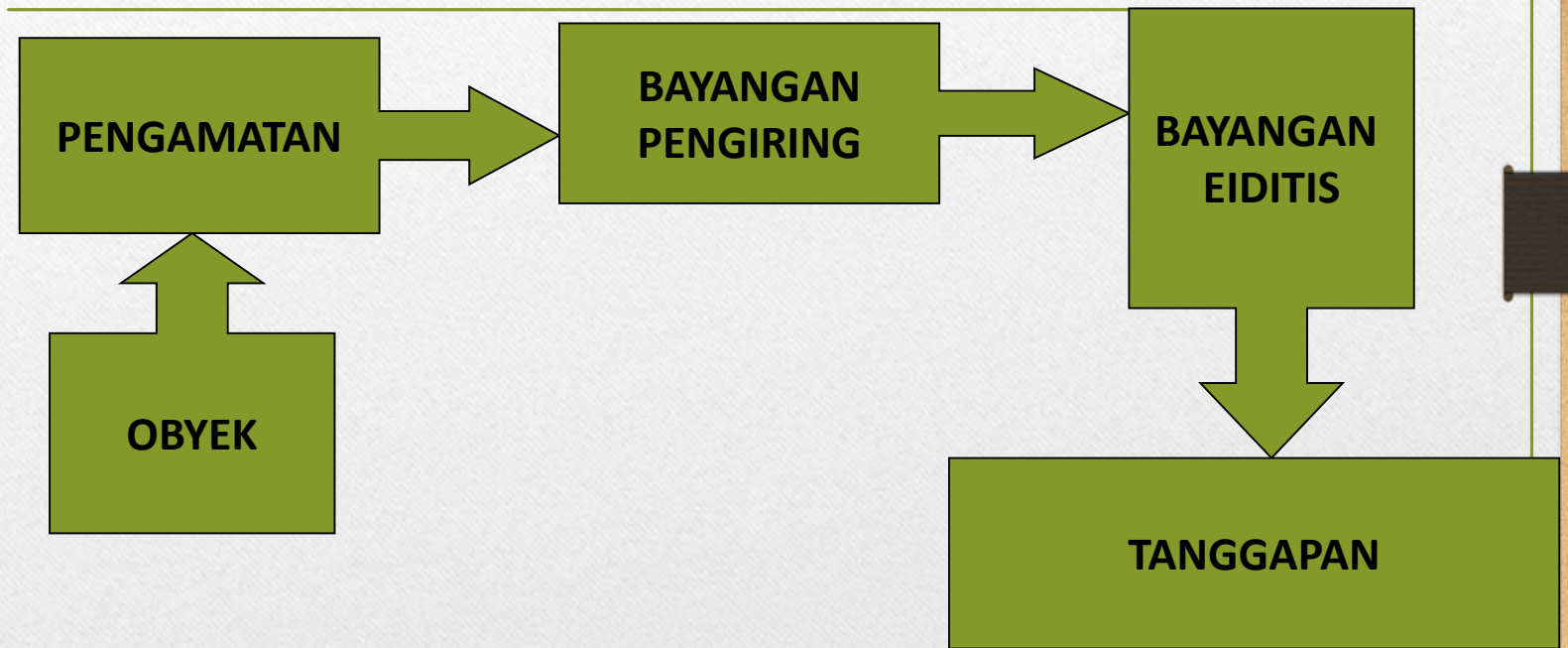
● PENGAMATAN

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.

Fantasi

- Kemampuan daya jiwa untuk membentuk tanggapan baru dengan bantuan tanggapan yang sudah ada (Dakir, 1973: 104).
- Mengembangkan pikiran ke dalam alam imajiner untuk memproduksi sesuatu yang positif, kreatif, inovatif & produktif.
- Macam fantasi: kreatif (aktif) dan terpimpin (pasif).
- Manfaat fantasi: inspirasi untuk membuat karya besar dan pendorong untuk menjadi lebih baik.
- Catatan: fantasi yang berlebihan dapat berdampak negatif.

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

prestasi:

Kurang adanya penggunaan waktu kosong

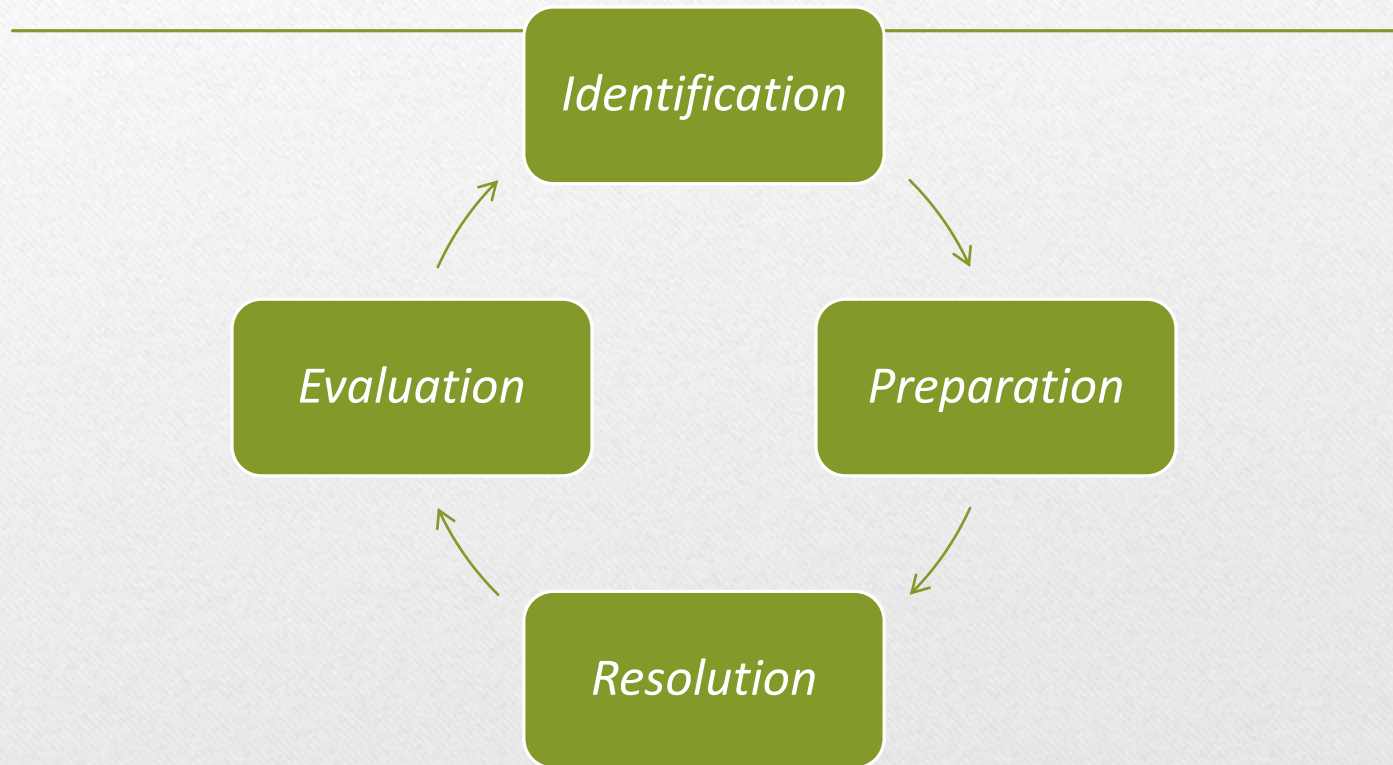
Adanya harapan-harapan/ cita-cita yang tinggi

Adanya kesulitan pemecahan masalah

Adanya kelemahan pribadi

Adanya perasaan pesimis terhadap masa depan

Langkah-langkah penyelesaian masalah



Bentuk-bentuk Berpikir

Abstrak

Kongkret

Skematis

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 CA: 10 -18 tahun
- Eductable retarded

- IMBICILE

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

- IDIOT

- Range IQ: < 20
- Range MA: - 3 tahun
- Range CA: -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 Schachter & 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 penyebabnya:

- a. Motif Instrinsik
- 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

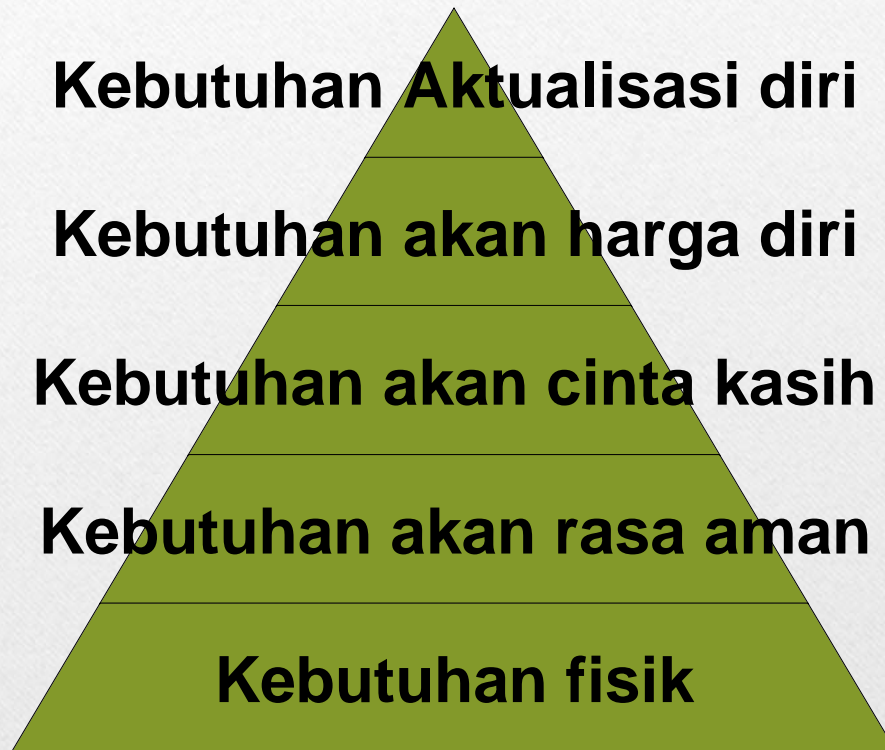
PERILAKU BERMOTIVASI

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.

Perhatian

- Merupakan salah satu aktivitas psikis.
- Pemusatan perhatian atau konsentrasi individu kepada sekumpulan objek.
- Pembatasan kesadaran terhadap satu titik sentral atau objek dan menyingkirkan hal-hal yang tidak perlu disebut **inhibisi**.
- Upaya menampilkan hal-hal yang perlu dan berkaitan dgn objek disebut **apersepsi**.

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)

Agar lebih fokus (perhatian) dan berkonsentrasi, maka:

- Singkirkan hambatan emosional.
- Atur penggunaan barang di sekitar contoh televisi, HP, gambar, makanan dsb.
- Fokus pada tugas tertentu, baru setelah selesai kerjakan tugas yang lain.
- Pergunakan pengalaman masa lampau untuk menyelesaikan masalah baru.
- Dan sebagainya

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 kesegaran 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