

**USULAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING**



**PENGEMBANGAN MEDIA *PLAY THERAPY* BERBASIS RAMAH ANAK
DALAM IMPLEMENTASI PROGRAM *TRAUMA HEALING*
PASCA BENCANA DI JAWA TENGAH**

Tahun ke-1 dari rencana 2 tahun

TIM PENGUSUL

Dra. Lilis Madyawati, M.Si NIDN 0007096412 (Ketua)

Drs. Hamron Zubadi, M.Si NIDN 0020055501 (Anggota)

Dede Yudi, S.Pd NIDN 0620068203 (Anggota)

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
MARET 2015**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis Ramah Anak Dalam I Implementasi Program *Trauma Healing* Pasca Bencana di Jawa Tengah

Kode/ Nama Rumpun Ilmu : 801/ Pendidikan Anak Usia Dini

Ketua Peneliti:

a. Nama Lengkap : DRA. LILIS MADYAWATI, M.Si
b. NIDN : 0007096412
c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
d. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
e. Nomor HP : 081328553369
f. Alamat surel (e-mail) : lilis_madya@yahoo.co.id

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : DRS. HAMRON ZUBADI, M.Si
b. NIDN : 0020055501
c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : DEDE YUDI, S.Pd
b. NIDN : 0620068203
c. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

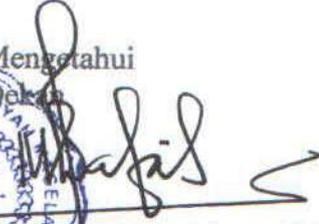
Lama Penelitian : 2 tahun

Keseluruhan Penelitian Tahun ke : 1 (satu)

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp. 149.540.500,00

Biaya Tahun Berjalan : - diusulkan ke DIKTI Rp. 74.786.500,00
- dana institusi lain Rp. -
- *inkind* Rp. -

Magelang, 27 Maret 2015

Mengetahui


(Dr. Muhammad Japar, M.Si. Kons)
NIP. 19580912 1985031 006

Menyetujui,


(Dr. Sutiswiyadi, M.Ag)
NIDN 0620106605

Ketua,

(Dra. Lilis Madyawati, M.Si)
NIP. 19640907 1989032 002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG.....	I
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
RINGKASAN	vii
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	2
C. Tujuan Khusus.....	3
D. Urgensi (Keutamaan Penelitian).....	4
E. Temuan/ Inovasi yang Ditargetkan	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Bencana di Jawa Tengah	7
B. Urgensi Trauma Healing Pasca Bencana	8
C. Media yang Ramah Anak	9
D. <i>Play Therapy</i>	10
E. Studi Pendahuluan dan Hasil yang Dicapai	11
F. Peta Jalan Penelitian	12
BAB 3. METODE PENELITIAN	
A. Bagan Alir Penelitian	14
B. Tahapan Penelitian	16
C. Program Tahunan, Lokasi Penelitian, dan Indikator Capaian	18
D. Teknik Analisis	19
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Ringkasan Anggaran Biaya	21
B. Jadwal Penelitian	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	
Lampiran 1 Justifikasi Anggaran Penelitian	
2 Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	
3 Biodata Ketua/ Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana	
4 Surat Pernyataan Ketua Peneliti/ Pelaksana	

DAFTAR TABEL

TABEL		Halaman
1	Program Tahunan, Lokasi Penelitian, dan Indikator.....	19
2	Ringkasan Anggaran Biaya yang Diajukan Setiap Tahun.....	21

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR		Halaman
1	Peta Jalan Penelitian.....	13
2	Bagan Alir Penelitian.....	14
3	Tahapan Penelitian- Luaran.....	17
4	Jalannya Penelitian.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		Halaman
1	Justifikasi Anggaran Penelitian.....	24
2	Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.....	27
3	Biodata Ketua/ Anggota Tim Peneliti.....	29

**Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis Ramah Anak
Dalam Implementasi Program *Trauma Healing*
Pasca Bencana di Jawa Tengah**

RINGKASAN

Di daerah bencana Jawa Tengah masih dirasa kurang adanya media *play therapy* yang dikembangkan dengan berbasis Ramah Anak. Selama ini digunakannya media *play therapy* dalam pelaksanaan Program *Trauma Healing* masih parsial dan konvensional. Penelitian ini ingin menghasilkan pengembangan media *play therapy* yang berbasis Ramah Anak, yaitu suatu bentuk pengembangan media *play therapy* dengan mementingkan kebutuhan dan karakteristik anak serta memacu semua aspek perkembangannya, khususnya di daerah bencana Jawa Tengah. Tujuannya untuk lebih meningkatkan keberhasilan Program *Trauma Healing* agar dapat mengurangi gangguan dan penyimpangan psikologis anak pasca bencana. Kegiatan- kegiatan anak lainnya dengan menggunakan media bermain yang Ramah Anak juga diharapkan lebih tumbuh dan berkembang.

Target khusus yang ingin dicapai melalui penelitian ini: 1) terdeskripsikannya media-media *play therapy* yang telah ada dan digunakan, terutama media- media *play therapy* dalam pelaksanaan Program *Trauma Healing* yang Ramah Anak, 2) terwujudnya dan tersedianya berbagai media *play therapy* yang Ramah Anak yang dapat diaplikasikan secara praktis pada Program *Trauma Healing* pada pasca bencana, 3) teraplikasikannya media *play therapy* berbasis Ramah Anak secara empirik, dan 4) terujinya aplikasi pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak di daerah bencana.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dilaksanakan metode pendekatan *action research*, berupa kegiatan penelitian yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi. Tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan adalah: 1) melakukan identifikasi dan pemetaan keberadaan media-media *play therapy* berbasis Ramah Anak yang telah ada di daerah bencana Jawa Tengah dengan metode *desk analysis*, survei, dan *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) menyusun model pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak dengan metode deskriptif dan regresi, 3) merumuskan dan mengaplikasikan media *play therapy* berbasis Ramah Anak untuk pelaksanaan Program *Trauma Healing* pada pasca bencana pada anak beserta pedoman petunjuk pelaksanaannya, 4) menguji implementasi media *play therapy* berbasis Ramah Anak dan mengevaluasi serta memperbaiki hasil pengembangan akhir media *play therapy* berbasis Ramah Anak di daerah bencana Jawa Tengah.

BAB 1.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bencana alam memiliki efek yang sangat besar terhadap individu, keluarga, dan komunitas. Bencana alam menyebabkan kerusakan yang luas pada harta benda dan dapat menimbulkan masalah dalam finansial. Pada kasus yang lebih buruk, bencana dapat menyebabkan luka- luka dan kematian. Bencana juga dapat menimbulkan masalah kesehatan mental yang efeknya dapat berlangsung selama beberapa bulan atau bahkan bertahun- tahun setelah bencana.

Pada anak usia kelas rendah respon psikologis yang mungkin muncul setelah mengalami bencana adalah gangguan pikiran tentang kejadian, mudah terkejut dan lebih agresif, mengalami kekacauan dan masalah konsentrasi, mimpi buruk/ teror di malam hari, peningkatan perhatian terhadap bahaya, bahkan menjadi pendiam. Setelah bencana anak- anak akan mengalami distress psikologis sedang atau berat yang mungkin mereda dengan berlalunya waktu atau distress ringan yang kronik, hingga menderita gangguan mental. Intervensi psikologis dibutuhkan untuk menolong anak- anak sembuh dari dampak bencana. Salah satu bentuk *Trauma Healing* yang dapat dilakukan pada anak berupa terapi bermain.

Pendampingan pada anak- anak korban bencana Merapi (Kab. Magelang, Jawa Tengah) yang dilakukan **Madyawati** (2010- 2011) menunjukkan bahwa anak- anak yang mendapatkan sepuluh sesi *play therapy* mengalami penurunan yang signifikan dari gejala ansietas dan stres psikologis. Hal yang sama juga dilakukan pada bencana longsor Banjarnegara (Jawa Tengah) yang telah dan sedang dilaksanakan pada enam bulan akademik terhadap anak- anak (4- 8 tahun) dan membuktikan bahwa *play therapy* dapat mengurangi gejala- gejala trauma. Sejalan dengan hasil penelitian Chemtob (2013), bahwa intervensi psikologis melalui *play therapy* efektif dipergunakan untuk menolong anak- anak sembuh dari dampak bencana. Bentuk *play therapy* memberikan pemahaman kepada anak tentang peristiwa bencana yang telah terjadi (Lippincot, 2012).

Dalam melakukan *play therapy* digunakan berbagai media yang dirancang sedemikian rupa agar tujuan kegiatan dapat tercapai. Media permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik dan memberikan rasa nyaman pada anak daripada media permainan yang dibuat tanpa memperhatikan karakteristik atau kebutuhan anak.

Studi dan pemikiran tentang Kota dan Kabupaten Ramah Anak (KRA) sudah banyak dilakukan karena banyak pihak dan kalangan telah memiliki pemahaman tentang pentingnya pemenuhan hak- hak anak, mendorong terbangunnya ruang peran anak di berbagai wilayah, serta membangun partisipasi masyarakat dalam keberpihakan pada hak- hak anak.

Pada hal lain, pengembangan media *play therapy* yang ramah anak disesuaikan dengan usia serta dilakukan secara konsisiten dan bervariasi telah diyakini turut mendukung keberhasilan program pemerintah sekaligus efektif dipergunakan pada Program *Trauma Healing* guna menekan tingkat stres pada anak akibat bencana. Dengan dikembangkannya berbagai media *play therapy* anak di daerah bencana akan lebih nyaman dalam menyerap berbagai informasi yang pada akhirnya memacu anak dalam meringankan dampak psikologis akibat bencana.

Pada kenyataannya, berbagai media bermain yang digunakan anak- anak di daerah- daerah bencana Jawa Tengah masih kurang bervariasi, konvensional, dan monoton. Belum lagi kondisi dan media bermain yang belum ramah anak, sehingga anak kurang antusias mengikuti kegiatan- kegiatan bermain bahkan tidak memperhatikan materi/ pesan yang disampaikan. Di Indonesia, khususnya di daerah- daerah bencana, penelitian tentang Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak telah dilakukan oleh **Madyawati** (2014 dan 2015). Namun, utamanya untuk riset mendalam tentang **Pengembangan Media *Play Therapy* yang berbasis Ramah Anak dalam Implementasi Program *Trauma Healing* Pasca Bencana** sangat diperlukan.

B. Permasalahan

Media bermain memegang peran yang sangat penting dalam *play therapy*, karena media ini harus selalu dihadirkan dalam setiap kegiatan *play therapy*. Pada orang dewasa, tenaga pendidik pada lembaga- lembaga pendidikan anak usia dini, instruktur dan para terapis pada Program *Trauma Healing* hingga semua pihak yang terkait dengan pendidikan anak di daerah- daerah bencana tidak hanya dituntut mampu dan dapat menggunakan media bermain tetapi juga dituntut untuk dapat merancang serta mengadakan media bermain sendiri. Yang menjadi permasalahan adalah media- media yang digunakan dalam *play therapy* yang benar- benar Ramah Anak masih kurang memadai sehingga belum sepenuhnya mampu menjadi pendukung utama program pendidikan. Hal ini dikarenakan selama ini media- media *play therapy* belum terfokus pada aspek- aspek perkembangan anak, kurang memperhatikan karakteristik dan

kebutuhan anak, belum mengarah pada Ramah Anak serta kurangnya media *play therapy* yang benar-benar dapat mengembangkan potensi anak.

Berbagai upaya dalam merancang media *play therapy* yang ramah anak haruslah dilakukan, seperti digunakannya poster-poster, tokoh kartun, boneka-boneka tangan atau media lain yang dapat mengalihkan pikiran dan perhatian anak akibat stres bencana. Pengembangan media *play therapy* dengan berfokus pada ramah anak diharapkan benar-benar dapat menyatupadukan segala usaha sektor pendidikan untuk semua sehingga keberhasilan meringankan dampak psikologis akibat bencana dapat lebih bertumbuh yang pada akhirnya memberikan kontribusi positif pada meningkatnya layanan pendidikan anak usia dini di daerah bencana.

Kegiatan penelitian ini direncanakan selama 2 tahun. Adapun pertanyaan penelitian yang akan dijawab: 1) bagaimanakah media-media *play therapy* yang ramah anak di daerah bencana dan pengaruh faktor-faktor penunjang keberhasilan pengembangan media *play therapy*, serta 2) bagaimanakah perumusan dan penyusunan **pengembangan media *play therapy* berbasis ramah anak** yang dapat dipergunakan pada Program Trauma Healing. Pengembangan model awal itu selanjutnya akan diperjelas dengan: 3) bagaimanakah hasil pengembangan media *play therapy* dapat dilaksanakan, serta 4) bagaimanakah implementasi hasil pengembangan media *play therapy* dapat diuji hasilnya serta apakah perlu dilakukan revisi untuk menjadi model akhir.

C. Tujuan Khusus

Peristiwa traumatis dapat terjadi pada saat bencana terjadi hingga bencana telah berlalu. Trauma Healing merupakan suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan trauma yang ada. Semenjak disadari bahwa melalui *play therapy* dapat membantu anak mengurangi atau menghilangkan gangguan-gangguan/ penyimpangan-penyimpangan akibat bencana, seperti: fisik, mental, sosial, sensorik, dan komunikasi, berbagai usaha untuk mengembangkan media-media *play therapy* sudah mulai dilakukan. Berbagai aspek yang dirasakan menjadi kelemahan dari pengembangan media *play therapy*, misalnya media yang belum nyata ramah anak dan terbatasnya sarana dan prasarana yang sudah diupayakan untuk diatasi. Upaya pengembangan media juga tidak hanya dilaksanakan oleh satu pihak saja, misalnya jalur pendidikan formal dan nonformal, produsen-produsen media bermain anak, namun pihak lainpun turut melakukan kegiatan peduli anak ini.

Salah satu dugaan atas ketidakberhasilan dari berbagai usaha untuk mengangkat media *play therapy* tersebut adalah karena kegiatan pendekatan unit analisis yang digunakan. Berbagai upaya pengembangan media *play therapy* belumlah benar-benar berbasis ramah anak. Media *play therapy* yang ada baru semata-mata mengupayakan agar anak senang namun kurang memperhatikan kebutuhan, kenyamanan, maupun keamanan anak. Selain itu media-media *play therapy* baru banyak diadakan oleh produsen-produken alat permainan anak yang kurang memperhatikan karakteristik dan potensi anak-anak korban bencana. Terapispun belum mengoptimalkan dirinya merancang media *play therapy* karena keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan yang dimilikinya. Kondisi ini muncul karena tidak adanya arah pengembangan media *play therapy* yang berbasis ramah anak serta dapat digunakan secara efektif dalam pelaksanaan kegiatan Program Trauma Healing pada anak-anak pasca bencana.

Selaras upaya turut mendukung program pemerintah dalam mewujudkan kabupaten/Kota Ramah Anak, proposal ini diajukan secara khusus untuk mengkaji optimalisasi **pengembangan media *play therapy* yang berbasis ramah anak**. Optimalisasi **pengembangan media *play therapy* berbasis ramah anak** ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

1. Melakukan identifikasi dan pemetaan keberadaan media *play therapy* yang berbasis ramah anak di Jawa Tengah.
2. Menyusun arah **pengembangan media *play therapy* yang berbasis ramah anak**.
3. Merumuskan **pengembangan media *play therapy* berbasis ramah anak**.
4. Menguji implementasi **pengembangan media *play therapy* ramah anak** dan melakukan revisi pengembangan akhir media *play therapy* yang berbasis ramah anak.

D. Urgensi (Keutamaan Penelitian)

Di antara berbagai strategi untuk mengurangi resiko gangguan psikologis dan bentuk-bentuk penyimpangan perilaku pada anak akibat bencana, penelitian ini diajukan sebagai salah satu bentuk pencerahan dan peningkatan kinerja pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak di daerah bencana dalam upaya mewujudkan Pendidikan untuk Semua agar merasa peduli pada sentuhan bidang pendidikan yang ramah anak di Jawa Tengah. Melalui **pengembangan media *play therapy* yang berbasis ramah anak** penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan terobosan baru guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang selama ini masih dihadapi oleh dunia pendidikan anak

di daerah bencana, utamanya para terapis ketika melakukan pertolongan pasca bencana. Penelitian ini menjadi urgen dan memiliki keunggulan utama sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan melihat pengaruh media *play therapy* yang ada dan digunakan dalam Program Trauma Healing pada anak pasca bencana. Pelibatan media- media *play therapy* yang selama ini digunakan oleh para terapis (khususnya) dan pemerhati pendidikan anak di daerah bencana serta dampaknya pada gangguan psikologis anak korban bencana akan menjadi hal yang baru, bahkan belum pernah dilakukan penelitian secara intensif di Indonesia.
2. Penelitian ini mencoba untuk mengkonstruksi media *play therapy* yang berbasis ramah anak. Media yang ramah anak dimaksudkan untuk memadupadankan semua kriteria media yang mengedepankan kepentingan anak, mudah dimainkan, nyaman, tidak mudah jenuh, tidak terpancang pada suatu tempat (*mobile*), dll, khususnya media yang dipergunakan di daerah bencana dirasa masih kurang mendapat perhatian.
3. Hasil temuan yang diperoleh kemudian akan digunakan untuk mengevaluasi dan melakukan **pengembangan media *play therapy* yang berbasis ramah anak**, yang kemudian akan diimplementasikan sebagai usaha mengurangi gangguan- gangguan dan penyimpangan anak- anak korban bencana di daerah minoritas Jawa Tengah. Meskipun beberapa pihak, seperti para produsen alat permainan anak, terapis, pendidik pada lembaga- lembaga pendidikan anak usia dini, serta pihak lainnya menyatakan sudah memberikan perhatian terhadap hal ini namun masih samar- samar dan belum dilakukan secara intensif. Terlebih dengan upaya pengembangan media *play therapy* yang menyentuh Program Trauma Healing anak minoritas di daerah bencana. Kegiatan ini diharapkan akan melahirkan pengembangan media *play therapy* yang secara maksimal menekankan pada media *play therapy* yang berbasis ramah anak dengan konsep yang lengkap dan benar.
4. Bila dari hasil analisis dijumpai hal yang khusus, maka pengembangan media *play therapy* akan ditujukan pada pengembangan yang spesifik dan sesuai dengan daerah bencana di Jawa Tengah sebagai obyek penelitian.

E. Temuan/ Inovasi yang Ditargetkan dan Penerapannya

Berdasarkan uraian pada latar belakang, bahwa media- media *play therapy* yang telah ada dan digunakan pada Program Trauma Healing belum mengarah dan fokus pada media yang ramah anak, sehingga hasil kegiatannyapun belumlah maksimal. Padahal

anak- anak yang menderita serta mengalami trauma ataupun gangguan psikologis lainnya perlu memperoleh intervensi penanganan dari berbagai pihak secara cepat dan benar.

Penelitian ini sangat inovatif dengan menargetkan hal- hal sebagai berikut:

1. Peta Implementasi Pengembangan Media *Play Therapy* di daerah bencana Jawa Tengah.
2. Arah dan Strategi Implementasi Pengembangan Media *Play Therapy*.
3. Rumusan dan Susunan Pedoman Petunjuk Pelaksanaan **Pengembangan Media *Play Therapy* sebagai sebuah Implementasi Program Trauma Healing Pasca Bencana** dilengkapi dengan Prosedur Pelaksanaan.
4. Buku Teks tentang Implementasi Hasil Pengembangan Media *Play Therapy* di Daerah Bencana Jawa Tengah.

Berdasar beberapa temuan/ inovasi yang ditargetkan, peneliti berasumsi hasil Implementasi Pengembangan Media *Play Therapy* yang menyentuh pendidikan anak minoritas akan mampu berkontribusi positif terhadap pelaksanaan Program Trauma Healing Pasca Bencana serta efektif mengurangi tingkat gangguan psikologis pada anak di daerah bencana Jawa Tengah.

BAB 2.

TINJAUAN PUSTAKA

TINJAUAN PUSTAKA

A. Bencana di Jawa Tengah

Bencana diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang mengancam yang mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam/ dan atau non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Undang- Undang No.24 tahun 2008). Menurut Pantuliano; Young; Alexander (2014) macam bencana alam meliputi gempa bumi, letusan gunung api, tsunami, banjir, longsor, kekeringan, kebakaran hutan, dll.

Propinsi Jawa Tengah termasuk daerah yang memiliki frekuensi bencana paling banyak di Indonesia. Berdasarkan data dari Direktorat Perlindungan Sosial Korban Bencana Alam, kejadian bencana alam antara Januari- Desember 2014 tercatat sebanyak 31 kali bencana. Peristiwa itu meliputi banjir 7 kali, longsor 5 kali, puting beliung 14 kali dan gunung api 5 kali. Bencana alam seperti letusan gunung berapi, tsunami, dan bencana gas beracun seperti gas beracun dari Gunung Dieng merupakan 3 buah bencana yang terus mengancam wilayah Jawa Tengah. Propinsi di bagian tengah pulau Jawa ini adalah propinsi yang mempunyai banyak ancaman bencana yang tinggi, hingga Kementerian Sosial membentuk Tagana sebagai relawan yang tanggap terhadap setiap bencana.

Bencana alam dalam bentuk tsunami, gas beracun, longsor dan jenis bencana lainnya memang tidak bisa diduga kapan akan terjadi, sehingga masyarakat dan seluruh elemen hingga pemangku kepentingan termasuk relawan harus selalu siap siaga jika sewaktu- waktu terjadi. Dalam penanganan bencana alam, ketika terjadi indikasi bencana petugas dan semua pihak terkait harus bergerak cepat melakukan penanganan, baik evakuasi warga, penyediaan logistik dan juga pemulihan kondisi psikologis korban.

Peristiwa- peristiwa bencana alam di propinsi Jawa Tengah juga dapat meliputi longsor seperti yang diberitakan Antara (1 Pebruari 2015) sebuah tebing setinggi 10 meter di dusun Kedawung, desa Karangwuni, kabupaten Temanggung atau longsor desa Sampang kabupaten Banjarnegara (31 Januari 2015). Hujan deras yang mengguyur kawasan lereng gunung Merbabu menyebabkan tanah longsor di jalur Selo-

Solo- Borobudur (26 Januari 2015); tebing longsor di desa Garung Lor kabupaten Wonosobo (25 Januari 2015), longsor Banjarnegara- Karangobar (4 Januari 2015). Bencana banjir terjadi di Pati (4 Januari 2015), banjir Pekalongan yang merendam 3 kecamatan kota (4 Januari 2015), longsor dan gempa bumi di Kebumen dan masih banyak bencana lainnya.

Berdasarkan data dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Jawa Tengah kejadian demi kejadian sudah menyebabkan 655 orang tewas, 3,66 juta jiwa mengungsi, dan lebih dari 53 ribu rumah rusak dan ribuan bangunan umum lainnya rusak. Kapasitas dan pengetahuan penduduk yang padat yang tinggal di daerah rawan bencana hendaknya terus ditingkatkan terkait kebencanaan. Pengurangan resiko bencana harus menjadi pengarusutamaan dalam pembangunan di semua sektor.

B. Urgensi Trauma Healing Pasca Bencana

Trauma dalam istilah psikologis menunjukkan kondisi yang syok dan tertekan oleh suatu peristiwa yang membekas relatif lama pada korban. Trauma Healing adalah suatu kegiatan atau tindakan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan trauma yang ada (Cohen, 2002). Trauma Healing juga dapat dimaknai sebagai tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain yang sedang mengalami gangguan psikologis yang diakibatkan syok atau trauma.

Kegiatan Trauma Healing mempunyai banyak manfaat bagi yang menjalaninya, yaitu: 1) Menghilangkan beban pikiran; 2) membuat bahagia; 3) menjadi pribadi yang lebih ikhlas; 4) menjadi kembali bersemangat; 5) membuat hati tenang dan tenteram; 6) lebih peka untuk menyikapi keadaan yang ada. (Slegel & Solomon, 2013). Adapun berbagai cara dalam Program Trauma Healing ini mencakup: terapi bermain (*play therapy*), terapi aktivitas kelompok, *SEFT (Spiritual Emotional Freedom Technique)*, Terapi Memasak, dan Relaksasi.

Trauma pasca bencana merupakan gangguan psikologi yang berkepanjangan. Namun pada dasarnya gangguan tersebut dapat disembuhkan berdasarkan dua kondisi, yaitu:

1. Korban trauma memiliki teman dekat untuk dapat saling berbagi dan saling memberikan semangat. Melalui kondisi ini korban bencana yang mengalami trauma dengan sendirinya akan menciptakan kondisi yang aman dan nyaman dengan lingkungan sekitar. Berbeda apabila memilih sikap untuk diam dan menarik diri.
2. Mereka tidak pernah ingin melupakan kejadian yang menyebabkan trauma. Pengalaman bencana yang dialami dijadikan sebagai sebuah pengalaman yang

melekat dalam pikiran. Mereka menerima pengalaman yang menakutkan tersebut sebagai sebuah referensi bagi kehidupan ke depannya.

Dalam Trauma Healing, pelaksana maupun terapis hendaknya aktif membantu anak korban bencana untuk kembali membangun dan membentuk diri sendiri, membantu anak mengubah cara pandang terhadap peristiwa yang terjadi menjadi sebuah keyakinan dan harapan untuk masa depan. Kegiatan dukungan dan dorongan dari berbagai pihak sangat dibutuhkan agar seorang anak mampu membangun komunikasi sosialnya kembali sehingga dapat menghilangkan rasa sepi, terasing, terisolasi, dan sebagainya.

C. Media yang Ramah Anak

Yang dimaksud dengan Ramah Anak yaitu segala sesuatu baik benda, sarana dan prasarana fisik- nonfisik yang berupaya menjamin dan memenuhi hak- hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara terencana dan bertanggung jawab. Prinsip utama adalah non-diskriminasi kepentingan hak hidup serta penghargaan terhadap anak. Media yang layak anak harus dapat melayani kebutuhan anak didik khususnya yang termargin dalam pendidikan, peduli keadaan anak sebelum dan sesudah belajar.

Media yang ramah anak hendaknya memadai, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan bermain anak. Media ini tidak harus mahal, tetapi sesuai dengan kebutuhan anak, aman, terjaga keselamatan anak, penataan media yang menarik dan mengesankan. Media inipun harus dapat membangkitkan kreativitas anak dan bernilai rekreatif. Menurut Bratton et.al (2008) terdapat beberapa ciri media bermain yang ramah anak yaitu:

1. Difungsikan untuk berbagai perkembangan anak;
2. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam aspek pengembangan (bermanfaat multiguna)
3. Aman dan tidak berbahaya bagi anak;
4. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak;
5. Bersifat konstruktif (ada sesuatu yang dihasilkan);
6. Mengandung nilai pendidikan.

Media bermain yang ramah anak harus dirancang dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak, misalnya jika menggunakan cat, cat yang digunakan tidak beracun (*non- toxic*) dan tidak mudah mengelupas. Jika media itu bersudut maka media bermain itu tidak runcing agar tidak membahayakan anak. Media bermain juga didesain secara sederhana dan ringan sehingga mudah dibawa dan dijinjing oleh anak, bentuknya elastis, memiliki keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), serta memiliki warna yang serasi dan menarik.

Pendapat lain dikemukakan oleh Brandt (2009) bahwa media bermain yang berprinsip ramah anak dapat meningkatkan keramahan terhadap anak. Syarat media bermain yang ramah anak mengandung nilai pendidikan (edukatif), aman, menarik, sederhana, murah, mudah penggunaannya, sesuai dengan tahapan perkembangan anak, menstimulasi semua aspek perkembangan serta dapat dipergunakan dalam berbagai cara. Adapun jenis media bermain yang ramah anak ini dapat berasal dari alam, seperti: pasir, air, tanah liat, daun, pohon, batu, atau memanfaatkan limbah. Media bermain yang Ramah Anak dalam pembuatannya anak harus dilibatkan atau merasa berperan, tidak hanya sebagai penonton atau pengguna, sehingga hasilnya akan lebih sesuai dengan anak serta merangsang anak untuk membuatnya sendiri.

Yang perlu diperhatikan saat membuat media bermain dari limbah/ barang bekas, misalnya dari kertas koran bekas, pastikan tinta tidak menempel di tangan saat dipegang oleh anak, pastikan ukuran yang sesuai dengan usia anak, tidak terlalu besar atau kecil. Plastik kemasan, kertas, kardus bekas yang dipergunakan untuk membuat media bermain perhatikan kebersihannya. Saat anak menggunting, meremas, merobek, menggenggam, melempar, dll. dapat benar- benar menstimulasi motorik kasar dan halus.

D. *Play Therapy*

Play Therapy disebut juga dengan Terapi Bermain yaitu sebuah proses terapeutik yang menggunakan permainan sebagai media terapi agar mudah melihat ekspresi alami seorang anak yang tidak bisa diungkapkannya dalam bahasa verbal karena permainan merupakan pintu masuk ke dalam dunia anak- anak. Terapi bermain adalah penggunaan media bermain (alat dan cara bermain) pada anak yang bertujuan untuk mengurangi atau menghilangkan gangguan atau penyimpangan- penyimpangan, seperti gangguan dan penyimpangan pada fisik, mental, sosial, sensorik, dan komunikasi.

Play therapy ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang diharapkan. Dengan *play therapy* ini anak dengan mudah diubah perilakunya melalui cara yang menyenangkan. Beberapa peranan *play therapy* meliputi:

1. *Play therapy* bermanfaat sebagai sarana penyembuhan. Dalam hal ini *play therapy* dapat mengembalikan fungsi fisik, fungsi sosial, melatih komunikasi, khususnya pasca bencana. Sudah banyak hal yang membuktikan bahwa *play therapy* merupakan terapi yang berhasil menangani kondisi trauma pada anak setelah bencana.

2. *Play therapy* sebagai sarana penyesuaian diri. Aktivitas permainan yang dilakukan secara berkelompok dapat membantu anak untuk lebih mudah mengenal lingkungannya.
3. *Play therapy* sebagai sarana untuk mempertajam penginderaan. Sebagai contoh permainan yang menantang koordinasi tangan dan mata akan membantu anak yang tingkat atensi dan fokusnya kurang.
4. *Play therapy* sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian, khususnya bagi anak dengan perilaku menyimpang. Kepribadian yang kurang matang menyebabkan anak berperilaku nonasertif, arogan, dan impulsif. Dengan *play therapy* perilaku tersebut diubah menjadi perilaku yang asertif.

Langkah *play therapy* menurut Clark (2011) yaitu: 1) membangun kepercayaan melalui *active listening and reading situation* (mendengarkan secara aktif dan membaca keadaan anak), 2) mengidentifikasi karakteristik anak yang akan diberi terapi, 3) menentukan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak dan menyiapkan alat- alat permainan yang akan diberikan, 4) menentukan target *behaviour* atau tujuan yang ingin dicapai dalam terapi. Sebaiknya membelajarkan pembelajaran mitigasi bencana secara perlahan, terstruktur, dan berkesinambungan, 5) Membuat jadwal dan menentukan tempat terapi bersama- sama anak. Tentunya yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

E. Studi Pendahuluan dan Hasil yang Dicapai

Studi pendahuluan dilaksanakan untuk memperoleh gambaran awal berkenaan dengan kondisi yang ada di lapangan, terutama yang berkaitan dengan kegiatan- kegiatan bermain di daerah bencana Jawa Tengah. Berdasarkan studi pendahuluan melalui kajian empirik yang telah peneliti (**Madyawati**) lakukan pada **tahun 2011** terhadap anak-anak usia prasekolah dan kelas rendah korban bencana Merapi yang bertempat tinggal di Huntap (Hunian Tetap). Menurut keterangan dan hasil wawancara dari 4 orang guru masih terdapat banyak orang tua siswa yang masih mendampingi anak di sekolah. **Madyawati** juga pernah berbincang- bincang dengan para sukarelawan bencana dan 3 orang guru TK dan Sekolah Dasar Negeri Jumoyo, kab. Magelang bahwa media bermain di tempat- tempat bencana sangatlah kurang. Beberapa paket mainan anak dijumpai namun masih banyak mainan produk pabrik/ siap pakai, sehingga anak hanya menggunakannya sesaat karena cepat bosan.

Pada **tahun 2013 Madyawati** berinisiatif untuk mencobakan media Wayang Kardus sebagai media bermain dan bercerita yang peneliti rancang sendiri maupun dibuat

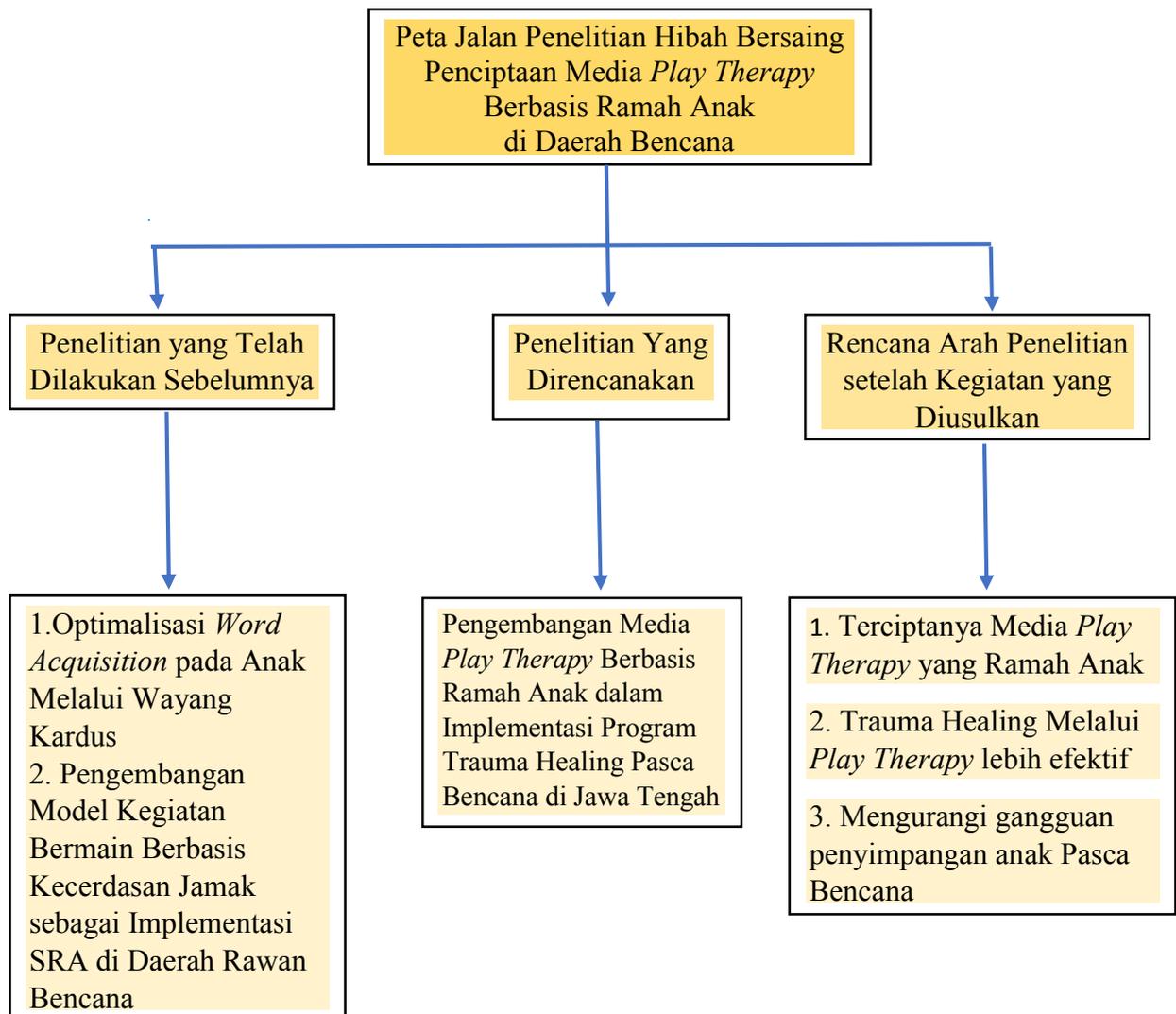
bersama- sama anak yang kemudian digunakan di pemukiman- pemukiman bencana seperti lereng Merapi, kab. Boyolali serta kab. Klaten, Jawa Tengah. Hasil kajian penelitian ini membuktikan anak sangat senang, antusias, bahkan memunculkan kreativitas pada diri anak untuk dapat membuatnya sendiri.

Selanjutnya berdasarkan beberapa pengalaman peneliti di berbagai tempat bencana, peneliti melakukan kajian mendalam dan memperluas wilayah kajian hingga tempat-tempat bencana lainnya di Jawa Tengah. **Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak sebagai Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah** menjadi fokus kajian **Madyawati** di **tahun 2014 (Hibah DIKTI)**. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi, memetakan, serta merumuskan konsep dan Strategi kegiatan bermain yang ada di daerah bencana kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab. Wonosobo, Jawa Tengah.

Setelah peneliti berhasil memetakan, merumuskan konsep pengembangan model-model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak serta menyusun Pedoman Petunjuk Pelaksanaan sebagai arah pengembangan, **Madyawati** menindaklanjuti dengan mengimplementasikan hasil penelitian tersebut di **tahun 2015 (Hibah DIKTI)**. Peneliti melakukan pendampingan model pada subyek penelitian, mensosialisasikan model, menerapkan hingga melakukan desiminasi model kegiatan- kegiatan bermain di daerah rawan bencana Jawa Tengah guna memperoleh model akhir yang kemudian dikenal dengan *MIGM (Multiple Intelligence Games Model)*. Dengan digunakan dan diterapkan *MIGM* sebagai sebuah model kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak, anak- anak minoritas yang belum tersentuh perhatian pendidikan secara optimal, akhirnya mendapatkan kesempatan dan terasah semua aspek kecerdasannya. Model kegiatan ini berpendekatan kecerdasan jamak, mengasah semua aspek kecerdasan yang pada akhirnya anak- anak di daerah bencana lebih diperhatikan serta memiliki kemampuan dan ketrampilan sama dengan anak- anak lain yang tidak bertempat tinggal di daerah rawan bencana.

F. Peta Jalan Penelitian

Untuk lebih memperjelas program penelitian secara terperinci terlihat pada Peta Jalan Penelitian berikut ini:

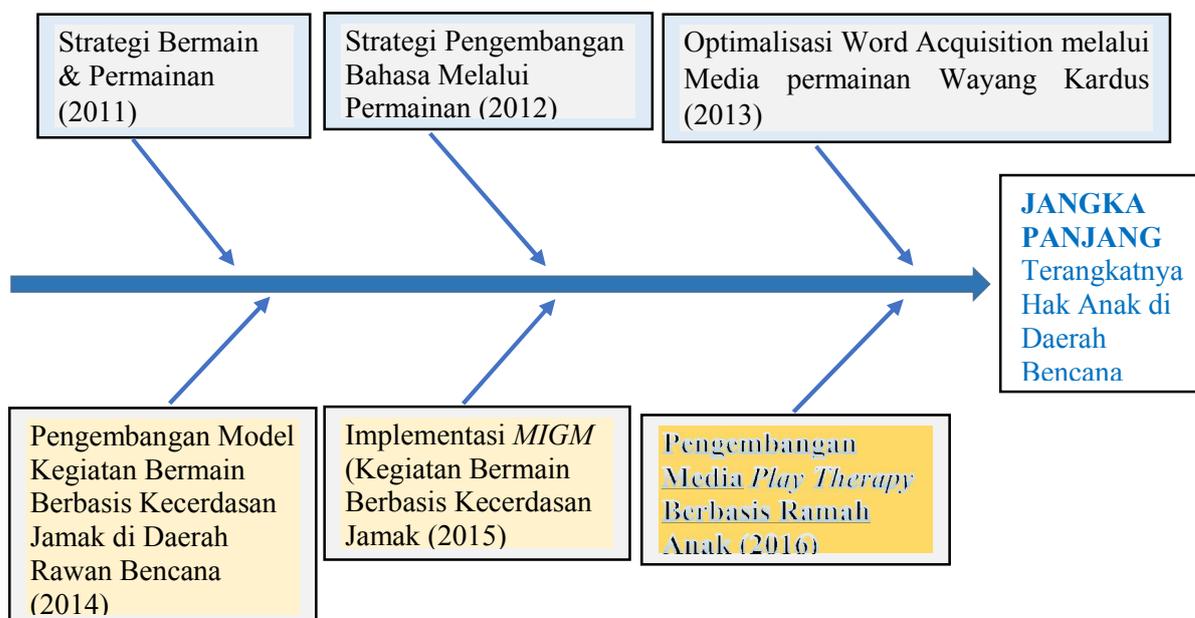


Gambar 1
Peta Jalan Penelitian

BAB 3. METODE PENELITIAN

A. Bagan Alir Penelitian (*Fishbone Diagram*)

Berawal dari ketertarikan dan keprihatinan peneliti terhadap segala sesuatu tentang pendidikan anak- anak minoritas di daerah bencana, maka kajian demi kajian telah, serta dan akan peneliti lakukan. Penelitian tentang **Pengembangan Media Play Therapy Berbasis Ramah Anak dalam Implementasi Program Trauma Healing Pasca Bencana** ini merupakan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai tindak lanjut kegiatan- kegiatan penelitian sebelumnya. Kegiatan- kegiatan penelitian yang sudah dilaksanakan dan kegiatan- kegiatan penelitian yang akan dikerjakan untuk tahun berikutnya tampak pada bagan di bawah ini:



Gambar 2
Bagan Alir Penelitian

Keterangan:

- Sudah dilaksanakan
- Sudah dilaksanakan dengan Hibah DIKTI
- Akan dilaksanakan dengan Hibah Kompetisi

Sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu penyusunan **Pengembangan Media Play Therapy Berbasis Ramah Anak** lalu mengoptimalkan aplikasinya, maka penelitian ini menggunakan metode *action research*. Dipergunakannya

metode ini karena pada tahap pertama akan dilakukan kajian (*research*) terhadap pengembangan media *play therapy* yang telah ada (dan dipergunakan dalam Program Trauma Healing pasca bencana) dan kemudian berdasar hasil kajian tersebut peneliti akan merumuskan satu **pengembangan model media *play therapy* yang berbasis ramah anak**.

Selanjutnya, pada tahun kedua akan dilaksanakan implementasi/ tindakan (*action*) untuk menerapkan pengembangan media yang sudah didapatkan pada tahun pertama, diikuti dengan revisi untuk menghasilkan pengembangan model terakhir. Secara keseluruhan kegiatan penelitian akan diselesaikan dalam dua tahap selama dua tahun dengan rincian kegiatan pada masing- masing tahap sebagai berikut:

Kegiatan Penelitian Tahun Pertama

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pada tahap pertama adalah untuk menghasilkan satu **pengembangan media *play therapy* yang ramah anak**. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan utama akan dilaksanakan dalam dua langkah meliputi:

- 1) Identifikasi keberadaan media *play therapy* dan pengembangannya yang telah ada di daerah bencana Jawa Tengah (kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab. Wonosobo).
- 2) Penyusunan **pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak**. Pada langkah pertama, kegiatan yang peneliti laksanakan adalah mengumpulkan informasi awal tentang pengembangan media *play therapy* yang telah dipergunakan di daerah bencana di Jawa Tengah. Metode yang digunakan adalah metode studi pustaka untuk mengumpulkan data- data sekunder dan metode survei dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer. Sebelum dilakukan survei, peneliti akan menyusun kuesioner dan melakukan *preliminary research* untuk pemantapan kuesioner.

Setelah dilakukan penyempurnaan kuesioner, selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data primer dengan metode survei pada macam media *play therapy* yang telah ada di daerah- daerah bencana Jawa Tengah (kab. Cilacap, kab. Banyumas, kab. Kebumen, kab. Klaten, dan kab. Wonosobo). Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data sekunder diperoleh dari lembaga- lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan Paud Sejenis), maupun kelompok- kelompok bermain yang berada di daerah bencana, sedangkan data primer didapatkan dari para tenaga pendidik anak usia dini, tokoh- tokoh masyarakat dan dinas pendidikan setempat di tingkat kabupaten. Untuk memperoleh data- data tertentu seperti kendala- kendala dan permasalahan- permasalahan

lain yang dihadapi, peneliti akan menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Data- data yang diperoleh dianalisis dengan metode *desk analysis* dengan metode regresi.

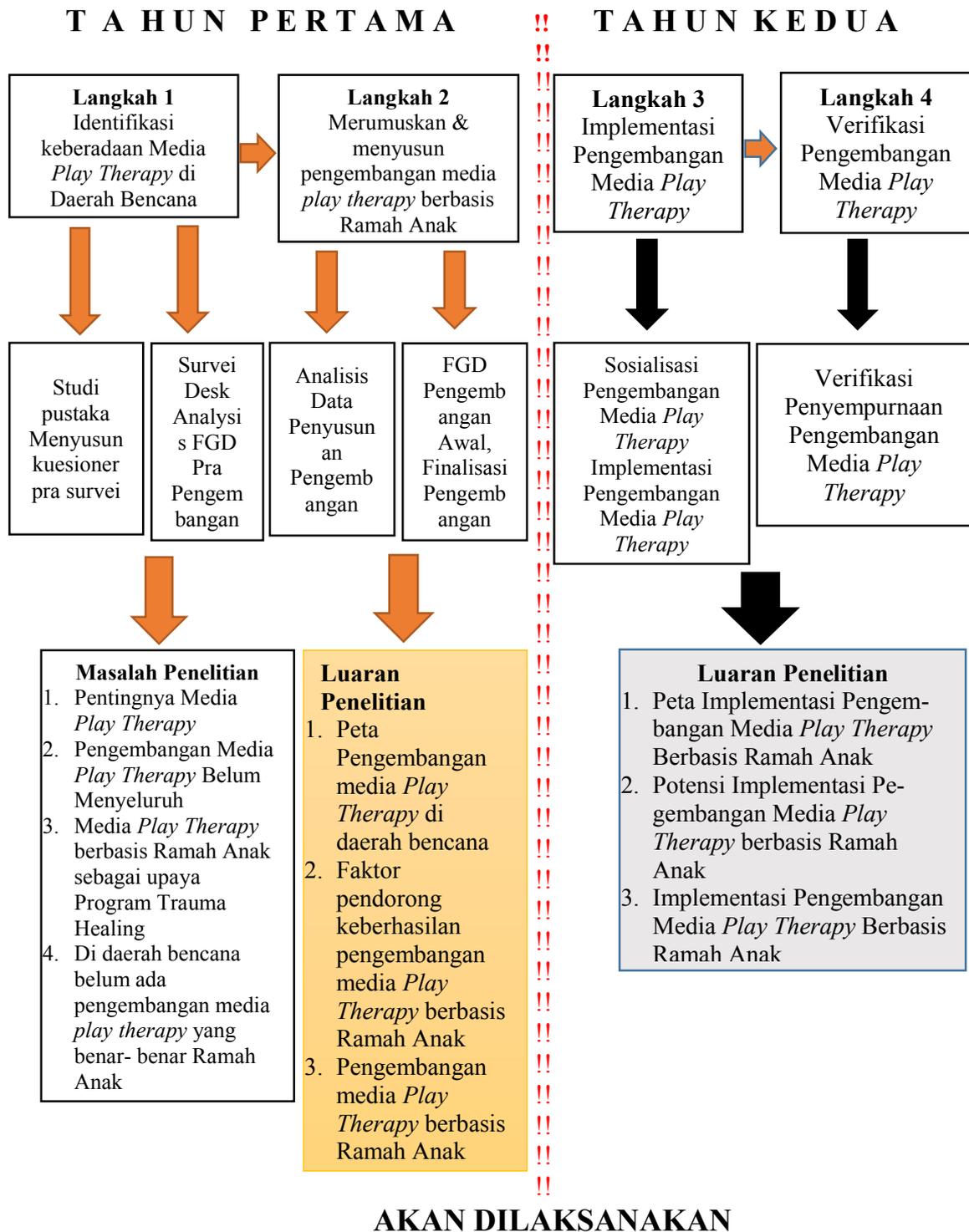
Dari hasil analisis tersebut kemudian disusul ‘pra-model’ sebagai pengembangan awal. Pengembangan awal ini kemudian dimantapkan dengan metode diskusi (*Focus Group Discussion*) yang akan melibatkan pihak- pihak yang memiliki kepentingan kegiatan-kegiatan bermain pada anak, khususnya terkait pihak- pihak yang menangani secara langsung daerah bencana. Hasil *Focus Group Discussion* akan dipergunakan untuk melakukan pentahapan akhir pengembangan media *play therapy* sehingga dihasilkan **pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak** sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian tahap pertama.

Kegiatan Penelitian Tahun Kedua

Kegiatan penelitian tahap kedua ini merupakan kelanjutan dari kegiatan tahap pertama yang ditujukan untuk mengimplementasikan **pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak** yang telah dihasilkan dari kegiatan penelitian tahap pertama. Kegiatan penelitian tahap kedua ini juga akan dilaksanakan dalam dua langkah sebagai kelanjutan langkah sebelumnya, yaitu implementasi **pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak** di daerah bencana dan verifikasi **pengembangan media *play therapy* berbasis Ramah Anak**. Pada langkah ketiga akan dilaksanakan sosialisasi pengembangan media *play therapy*, persiapan dan implementasi pengembangan media dengan metode *action* dan pendampingan oleh peneliti. Setelah pengembangan media diaplikasikan, selanjutnya dilaksanakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Dari seluruh kegiatan ini akan dihasilkan pengembangan akhir media ***play therapy* berbasis Ramah Anak** untuk anak pasca bencana di kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo propinsi Jawa Tengah.

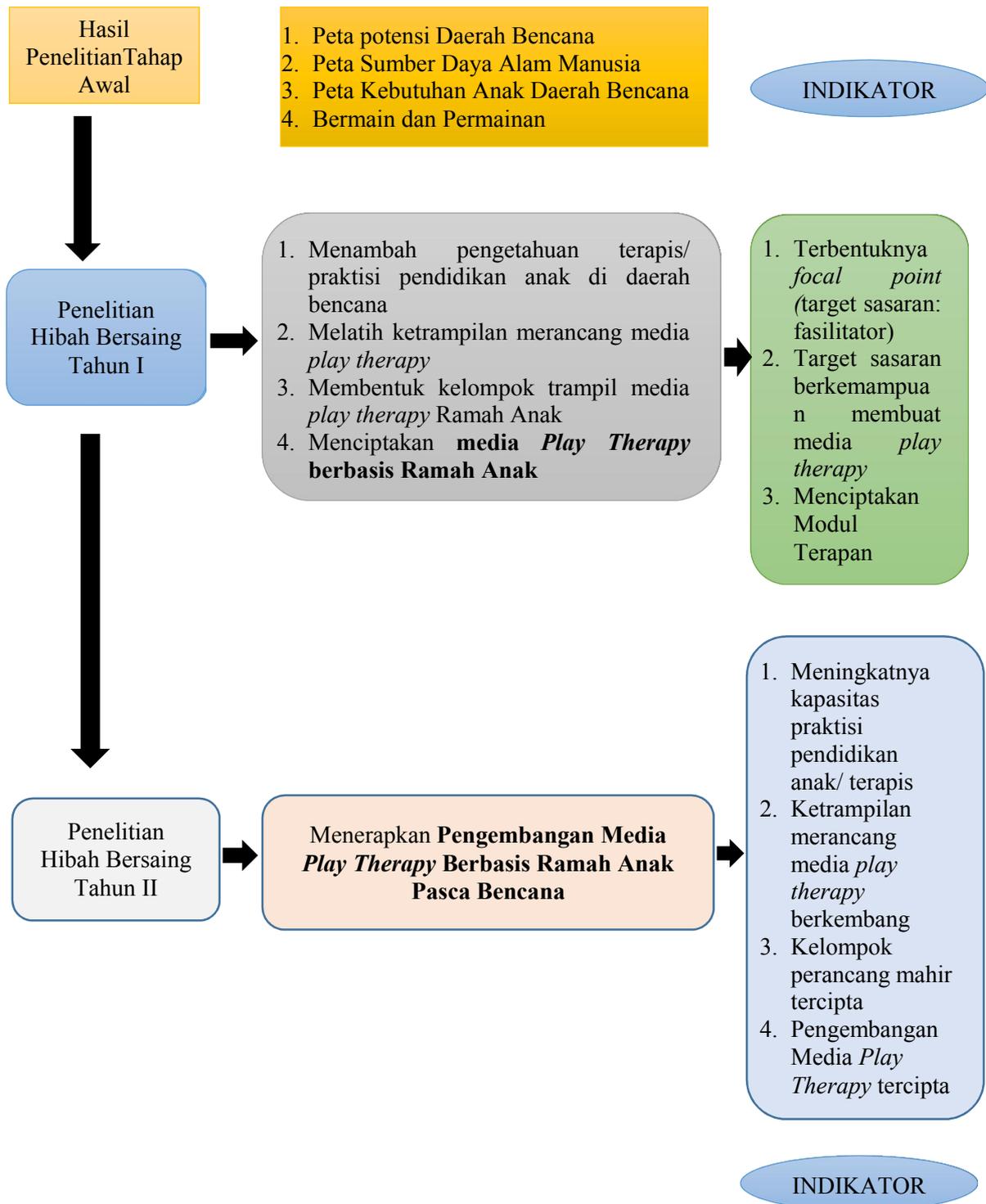
B. Tahapan Penelitian

Langkah tahapan kegiatan penelitian yang akan peneliti laksanakan secara lengkap tampak dalam Gambar berikut:



Gambar 3
Tahapan Penelitian – Luaran

Indikator penelitian ini tampak pada Gambar di bawah ini:



Gambar 4

Jalannya Penelitian

C. Program Tahunan, Lokasi Penelitian, dan Indikator Capaian

Program Tahunan, lokasi penelitian, dan indikator capaian disajikan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Program Tahunan, Lokasi Penelitian, dan Indikator

Program	Lokasi Penelitian	Indikator Capaian
Tahun ke-1	Kab. Cilacap (Cilacap Selatan) Kab. Purwokerto (Purwokerto Utara) Kab. Kebumen (Pembun) Kab. Wonosobo Kab. Klaten	Terpetakannya persoalan dan kebutuhan pendidikan anak di daerah bencana guna terlaksananya Program Trauma Healing; Teridentifikasinya faktor pendorong keberhasilan pengembangan media <i>play therapy</i> ; Tersusunnya desain Program, Instrumen Pendekatan, dan Strategi (Modul) untuk <i>focal point</i> terpilih
Tahun ke-2	Kab. Cilacap (Cilacap Selatan) Kab. Purwokerto (Purwokerto Utara) Kab. Kebumen (Pembun) Kab. Wonosobo Kab. Klaten	Tersedianya fasilitator untuk pendidikan dan pelatihan penggunaan media <i>play therapy</i> ; Tersedianya media <i>play therapy</i> untuk Pelatihan dalam Program <i>Trauma Healing</i> ; Tercapainya Pengembangan Media Play Therapy Berbasis Ramah Anak ; Terimplementasikannya Pengembangan Media Play Therapy berbasis Ramah Anak dalam pelaksanaan Program Trauma Healing Pasca Bencana

D. Teknik Analisis

Berdasar pada tahapan penelitian, kegiatan awal yang akan dilaksanakan berupa studi pustaka dan penyusunan kuesioner. Sesudah kuesioner disempurnakan, pengumpulan data primer dilaksanakan maka data hasil survei kemudian dianalisis dengan metode *desk analysis*. Analisis akan dilaksanakan dengan metode analisis variabel dan regresi untuk mengetahui hubungan antara keberadaan media bermain *play therapy* dengan variabel- variabel lain yang mempengaruhinya, termasuk variabel kontrol. Variabel yang dimaksud meliputi: struktur budaya dan latar belakang masyarakat, pengetahuan dan pengalaman para praktisi anak di daerah bencana,

kebijakan daerah, kerjasama instansi terkait, kerentanan anak terhadap bencana serta keterkaitan dengan kearifan lokal. Hasil analisis awal ini kemudian akan dianalisis lebih lanjut dengan metode regresi. Analisis regresi korelasi bivariat digunakan untuk mengukur keeratan hubungan di antara hasil- hasil pengamatan dari populasi yang mempunyai dua varian (*bivariate*). Peneliti juga menggunakan Parsial untuk mengetahui hubungan linier antara dua variabel dengan melakukan kontrol terhadap satu atau lebih variabel tambahan (variabel kontrol). Korelasi bivariat dan parsial akan dilakukan menggunakan bantuan *SPSS for windows version 21.00*.

Peneliti juga akan melakukan: 1) *Management and Staffing Analysis* (analisis terhadap Sumber Daya Manusia) yang mencakup kegiatan survei terhadap kemampuan dan kapasitas pengguna model (media) dalam menjalankan dan melanjutkan hasil Pengembangan Media *Play Therapy* yang akan diterapkan, serta 2) *Risk and Aversion Analysis* (analisis resiko), akan mengkaji apa yang perlu dihindari dan apa yang perlu diatasi agar penerapan media *play therapy* Program Trauma Healing dapat maksimal.

--

- Chemtob, C.N. Nakashima, J.P., & Hamada, R.S. 2013. Psychosocial intervention for postdisaster trauma symptoms in elementary school children. A controlled community field study. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 156 (4) 216- 221.
- Lippincott. 2012. Child and Adolescent Psychiatry. *Journal of Play Therapy* Vol 8 (2) (85-108). Philadelphia.
- Madyawati, Lilis.** 2012. Strategi Pengembangan Bahasa melalui Permainan. *Laporan Penelitian*. Universitas Muhammadiyah Magelang (tidak diterbitkan).
- _____. 2013. Mengoptimalkan *Word Acquisition* Anak di Daerah Bencana Melalui Media Bercerita Wayang Kardus. *Laporan Penelitian*. Universitas Muhammadiyah Magelang (tidak diterbitkan).
- _____. 2014. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian* (Hibah DIKTI).
- _____. 2015. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. (Implementasi MIGM- Lanjutan). *Laporan Penelitian*. (Hibah DIKTI).
- Moustakas, Clark E. 2011. *Children in Play Therapy*. Nabu Press.
- Pantuliano, S.et all. 2014. *Improving Drought Response in Pastoral Areas of Ethiopia Somali and Afar Regions and Borena Zone of Oromeya Region*. Humanitarian Policy Group Overseas Developmental Institute. London.
- Solomon, Marion & Siegel, Daniel. 2013. Healing Trauma: Attachment, Mind, Body and Brain. *American Journal of Clinical Hypnosis* Vol. 47 (4). 265- 267. New York: W.W. Norton.

--

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honor					
Honor	Honor/ Jam (Rp)	Waktu (Jam/ minggu)	Minggu	Honor per Tahun (Rp)	
				Th I	Th II
Ketua	23000	10	28	6440000	6440000
Anggota 1	17500	10	28	4900000	4900000
Anggota 2	17500	10	28	4900000	4900000
Administrasi & Keu	12500	10	28	3500000	3500000
Local People 1 orang	11000	10	50	5500000	5500000
SUB TOTAL (Rp)				25240000	25240000
2. Peralatan penunjang					
Material	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	TH I	TH II
Tape recorder kecil	Buah	1	850000	850000	0
<u>Perangkat permainan & Media Peraga</u>					
Kab. Banyumas 3kp @ 5 set	Unit	15x 2 kec	45000	675000	675000
Kab. Kebumen 3kp @ 5set	Unit	15x 2 kec	47500	712500	712500
Kab. Cilacap 3kp @ 5 set	Unit	15x 2 kec	44000	660000	660000
Kab. Klaten 3kp @ 5 set	Unit	15x 2 kec	45000	675000	675000
Kab. Wonosobo 3kp @ 5 set	Unit	15x 2 kec	47000	705000	705000
<u>Perangkat rancang media</u>					
Kab. Banyumas 2kp @4 set	Unit	8x 2 kec	42500	340000	340000
Kab. Kebumen 2kp @ 5set	Unit	10x 2 kec	44000	440000	440000
Kab. Cilacap 2kp @ 4 set	Unit	8x 2 kec	42000	168000	168000
Kab. Klaten 2kp @ 4 set	Unit	8x 2 kec	45500	364000	364000
Kab. Wonosobo 2kp @ 5set	Unit	10x 2 kec	41000	410000	410000
SUB TOTAL (Rp)				5999500	5149500
3. Bahan Habis Pakai					
Material	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Th I	Th II
Kertas HVS	Rim	9	37500	225000	112500
ATK, Flashdisk, CD	Unit	3	120000	240000	120000
Tinta Printer	Unit	2	200000	200000	200000
Penggandaan Proposal	Lembar	500 x 2	180	90000	90000
Penggandaan Kuesioner	Lembar	750 x 2	180	135000	135000
Biaya telp, fax, surat	Unit	2 x 2	200000	400000	400000
Biaya pengetikan draft	Unit	100 x 2	1250	125000	125000
Konsumsi (FGD, rapat, survei)	Kali	1	250000	2500000	2250000
Adm. Pengurusan Izin 1 prop 5 kab	Kali	6 x2	50000	300000	300000

Enumerator (2 orang)	Kali	5 kab x 2 x 2	125000	1250000	1250000
Adm. MOU 5 kab	Kali	5 kab x 2	250000	1250000	1250000
Biaya akomo riset (6 orang, 5 kab)	Unit	2x 2	1000000	2000000	1500000
Inputing data	Unit	2 x 2	350000	700000	700000
Pengolahan Data	Unit	2 x 2	400000	800000	800000
Analisis Data	Unit	2 x 2	450000	900000	900000
Seminar Hasil	Unit	2	1200000	1200000	1200000
Penggandaan Laporan	Lembar	90 x 10 x 2	180	162000	162000
Penjilidan Laporan	Eksemplar	15 x 2	35000	525000	525000
Sosialisasi, Diseminasi, revisi model	Kabupaten	5	700000	1750000	1750000
Penginapan 4 kali	Kali	4	300000	600000	600000
Akomodasi FGD 5 kab 2 x	Kali	5 lokasi x 2	800000	400000	400000
Penyusunan Petunjuk Pelaksanaan	Eksemplar	10	80000	0	800000
Buku Teks Pengembangan	Eksemplar	10	100000	0	1000000
SUB TOTAL (Rp)				15752000	16569500
4. Perjalanan					
Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)	
				Th I	TH II
Perjalanan ke Semarang	Pengurusan Izin	2	225000	225000	225000
Perjalanan Ke Cilacap	Izin, Kerjasama, Survei	3x 2	420000	1260000	1260000
Ke Cilacap 2 kecamatan	Pra Model	2x 2	420000	840000	840000
	FGD	3x 2	420000	1260000	1260000
	Kuesioner	2	420000	420000	420000
	Sosialisasi Model, Di seminasi, Revisi Model	3x 2	420000	1260000	1260000
	Izin, Kerjasama, Survei	3x 2	375000	1125000	1125000
Perjalanan ke Banyumas					
Ke Banyumas 2 kecamatan	Pra Model	2x 2	375000	750000	750000
	FGD	3x 2	375000	1125000	1125000
	Kuesioner	2	375000	375000	375000
	Sosialisasi Model, Di seminasi, Revisi Model	4x 2	375000	1500000	1500000
	Izin, Kerjasama, Survei	3x 2	180000	540000	540000
Perjalanan ke Kebumen					
Ke Kebumen 2 kecamatan	Pra Model	2x 2	180000	360000	360000
	FGD	3x 2	180000	540000	540000
	Kuesioner	2	180000	180000	180000
	Sosialisasi Model, Di seminasi, Revisi Model	4x 2	180000	720000	720000
	Izin, Kerjasama, Survei	3x 2	230000	690000	690000
Perjalanan ke Klaten					

Ke Klaten 2 kecamatan	Pra Model	2x 2	230000	460000	460000
	FGD	3x 2	230000	690000	690000
	Kuesioner	2	230000	230000	230000
	Sosialisasi Model, Di seminasi, Revisi Model Izin, Kerjasama, Survei	4x 2	230000	920000	920000
Perjalanan ke Wonosobo		3x 2	175000	525000	525000
Ke Wonosobo 2 kecamatan	Pra Model	2x 2	175000	350000	350000
	FGD	3x 2	175000	525000	525000
	Kuesioner	2	175000	175000	175000
	Sosialisasi Model, Di seminasi, Revisi Model	4x 2	175000	700000	700000
SUB TOTAL (Rp)				17745000	17745000
4. Lain- lain					
Kegiatan	Satuan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)	
				Th I	Th II
Sewa Tempat FGD 5 kabupaten	kali/ tahun	2x 5	600000	3000000	3000000
Publikasi Jurnal	kali/ tahun	2	1250000	1250000	1250000
Seminar Hasil (lokal)	kali/ tahun	2	850000	850000	850000
Seminar Hasil (nasional)	kali/ tahun	2	1250000	1250000	1250000
Seminar Hasil (internasional)	kali/ tahun	2	2200000	2200000	2200000
Preliminary Research di 2 kab.	Orang	3 x 2	500000	1500000	1500000
SUB TOTAL (Rp)				10050000	10050000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)				74786500	74754000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUH TAHUN (Rp)				149540500	

Lampiran 2. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama/ NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1	Dra.Lilis Madyawati, M.Si/ 0007096412	Univ. Muhammadiyah Magelang	Psikologi Pendidikan, Pendidikan Anak Usia Dini		<ul style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan organisasi dan sistem manajemen penelitian yang utuh dan akuntabel b. Melaksanakan rencana penelitian yang telah disusun untuk mencapai sasaran dan keluaran yang strategis yang telah ditentukan. c. Mengupayakan pengidentifikasian media Play Therapy. d. Memaksimalkan pengembangan media Play Therapy dan mengelola luaran yang dihasilkan. e. Mengupayakan diperolehnya Model Akhir f. Mengupayakan mekanisme pengembangan media play therapy dan mengusahakan dukungan pihak agar hasil kegiatan dapat diadopsi oleh praktisi dan terapis Trauma Healing g. Menyampaikan laporan kegiatan kepada pihak terkait.
2.	Drs. Hamron Zubadi, M.Si/ 0020055501	Univ. Muhammadiyah Magelang	Manajemen dan Kependudukan		<ul style="list-style-type: none"> a. Membantu secara administratif, sebagai koordinator penelitian dalam melaksanakan setiap kegiatan penelitian. b. Mengakumulasi dan merangkum hasil

					<p>dari setiap kegiatan penelitian.</p> <p>c. Sebagai peneliti dalam kegiatan penelitian yang berhubungan dengan manajemen media, sekolah ramah anak, Trauma Healing, dan manajemen pengembangan.</p>
3.	Dede Yudi, S.Pd/ 0620068203	Univ. Muhammadiyah Magelang	Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Luar Sekolah		<p>a. Membantu secara administratif, koordinator penelitian dalam melaksanakan setiap kegiatan penelitian terutama yang berhubungan dengan pihak luar.</p> <p>b. Bertanggung jawab terhadap kegiatan penelitian yang dilakukan di lapangan.</p> <p>c. Sebagai peneliti dalam kegiatan penelitian yang berhubungan dengan media play therapy ramah anak dan Trauma Healing Pasca bencana.</p> <p>d. Membantu koordinator penelitian dalam hal mengatur keuangan dari setiap kegiatan penelitian yang dilakukan.</p>

Lampiran 3. Biodata Ketua/ Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana

1. Ketua Peneliti

A. Identitas diri

1	Nama lengkap (dengan gelar)	Dra. Lilis Madyawati, M.Si
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP	19640907 198903 2002
5	NIDN	0007096412
6	Tempat dan Tanggal lahir	Bandung, 7 September 1964
7	Email	lilis_madya@yahoo.co.id
8	Nomor Telepon/ HP	0293- 788871/ 081328553369
9	Alamat Kantor	Prodi PG-PAUD FKIP Kampus I Univ. Muhammadiyah Magelang Jl. Tidar no. 21 Magelang
10	Nomor Telepon/ Faks	0293- 362082/ Faks 0293- 361004
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = 628 orang; S-2= -; S-3 = -
12	Mata Kuliah yang Diampu	1.Strategi Pengembangan Bahasa dan Cerita 2.Etos Kerja & Profesionalisme Guru 3.Pengungkapan Calistung 4.Pembinaan Kompetensi Mengajar

B. Riwayat Pendidikan

S1			S2
1	Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung
2	Bidang Ilmu	:	Pend. Bahasa Indonesia
3	Tahun Masuk- Lulus	:	1984- 1988
4	Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	:	Penerapan Teknik Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Puisi pada Siswa SMA
5	Nama Pembimbing/ Promotor	:	Drs. Yoyo Mulyana
			Universitas Gajah Mada
			Psikologi
			2000- 2003
			Efektivitas Metode SQ3R dan Metode <i>Book Marking</i> untuk Memahami Bacaan (Penelitian pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang
			DR. Sukarti

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

(bukan skripsi, tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1	2012	Strategi Pengembangan Bahasa Melalui Permainan	LP3M	2.000.000
2	2013	Mengoptimalkan <i>Word Acquisition</i> Pada Anak Melalui Bercerita Menggunakan Wayang Kardus	LP3M	4.000.000
3	2014	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana (Tahun I)	Skema Penelitian DIKTI	57.000.000
4	2015	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana (Tahun II)	Skema Penelitian DIKTI	55.000.000

D. Pengalaman pengabdian kepada masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan Pengabdian	Keterangan
1	2011- sekarang	Instruktur/ Konsultan Guru Paud Kec. Borobudur Jawa Tengah	
2	2011- sekarang	Pemateri Pelatihan Kader PAUD	
3	2011	Pemateri 'Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Sekolah Dasar'	
4	25 Nop 2011	Pemateri 'Program Pembelajaran PAUD serta Kreativitas'	
5	3 Des 2011	Pemateri ' Motivasi dan Pentingnya Pendidikan Anak'	
6	2012	Pemateri 'Asyiknya Belajar sambil Bermain'	
7	24 Pebr 2012	Pemateri ' Kenali Pendidikan Anak'	
8	2 Juni 2012	Pemateri ' Peran Orang Tua dalam Mempersiapkan Pendidikan Anak'	
9	10 Juni 2012	Pemateri ' Kenali dan Pahami Tumbuh Kembang Anak'	
10	Juni 2012	Penyuluh 'Menyikapi Permasalahan Lanjut Usia'	
11	27 Sept 2012	Pemateri ' Tata Cara Penulisan Ilmiah bidang PAUD'	
12	15 Nop 2012	Pemateri ' Kiat Sukses Mendidik Anak'	
13	2 Des 2012	Pemateri Ceramah Psikologi ' Pendidikan Anak Usia Dini, Permasalahan dan Solusinya'	
14	Des 2012	Pemateri Sosialisasi ' Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini'	
15	16 Pebr 2013	Pemateri Temu Tokoh Pendidikan ' Apa, Siapa, dan Bagaimana Buah Hati Kita'	
16	22 Pebr 2013	Pemateri Workshop Kurikulum Guru PAUD ' Pengembangan Program Pembelajaran PAUD'	
17	Maret 2014	Pemateri 'Masalah- masalah pada Anak Usia	

		Dini dan Solusinya'	
18	25 Mei 2014	Pemateri ' Islam dan Pendidikan Anak Usia Dini'	
19	26 Juni 2014	Pemateri pada Seminar Pendidikan ' Implementasi Program Sekolah Ramah Anak di Lembaga PAUD'	
20	Desember 2014	Tenaga PAUD yang Berkarakter dan Profesional	Dinas Pendidikan Kota Magelang
21	Desember 2014	Kompetensi Tenaga Pendidik PAUD	Dinas Pendidikan Kota Magelang
22	Desember 2014	Penyuluhan Terhadap Masyarakat Tentang Pendidikan Anak Usia Dini	

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Generasi Indigo	Edukasi	Vol 3/ 6/ 2011
2	Bimbingan Islami untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Remaja	Jurnal Penelitian & Pendidikan Islam	Vol 2/ 1/ 2012
3	Mengoptimalkan <i>Word Acquisition</i> Melalui Bercerita Menggunakan Wayang Kardus	Jurnal Penelitian & Pendidikan Tarbiyatuna	Vol 4/ 2013
4	<i>Child- Friendly Schools in Different Countries And It's Aplication in Indonesia</i>	Sekolah Ramah Anak	Vol 1/ 1/ 2013
5	<i>Development of Multiple- Intelligence Base Playing Activity Models as The Implementation of Children- Friendly School in Disaster Area in Central Java</i>	ICDREE	Vol 1/ 2014

F. Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	<i>International Seminar and Workshop</i>	<i>Early Childhood Education for a Better Nation</i>	25- 26 Mei 2012
2	<i>International Seminar</i>	<i>Child- Friendly School as Mainstreaming Disaster Risk in Primary Education. Child- Friendly Schools in Different Countries and Its</i>	Pebruari 2013, UPI Bandung

	<i>Application in Indonesia</i>	
--	---------------------------------	--

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
3	Seminar Pendidikan	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak di Daerah Rawan Bencana	26 Juni 2014 Kampus I Univ. Muhammadiyah Magelang
4	<i>International Conference on Disaster Risk Reduction and Education</i>	<i>Development of Multiple- Intelligence- Base Playing Activity Models as The Implementation of Children Friendly Schools in Disaster Area in Central Java</i>	16- 18 September 2014 Rectorate-Hall Universitas Negeri Yogyakarta

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Perkembangan Bahasa dan Motorik Anak Usia Dini	2011	157	UMM- Press
2	Strategi Pengembangan Bahasa dan Cerita	2011	176	UMM- Press
3	Permainan dan Bermain I (untuk Anak)	2012	167	Prenada Media Grup
4	Permainan dan Bermain II (untuk Anak)	2013	185	UMM- Press
5	Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak	2015	196	Prenada- Media Group

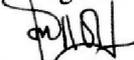
H. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Satya Lancana Karya Satya XX Tahun	Presiden Republik Indonesia	2011
2	Penghargaan Penguji Uji Kompetensi	Lembaga Sertifikasi Kompetensi Pendidik	2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Bersaing.

Magelang, Maret 2015

Pengusul



Dra. Lilis Madyawati, M.Si
NIP.19640907 1989032002

Biodata Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana

1. Anggota Tim Peneliti

A. Identitas diri

1	Nama lengkap (dengan gelar)	Dede Yudi, S.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki- laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP	-
5	NIDN	0620068203
6	Tempat dan Tanggal lahir	Tasikmalaya, 20 Juni 1982
7	Email	edobageur14@g.mail.com
8	Nomor Telepon/ HP	085643904310
9	Alamat Kantor	Prodi PG-PAUD FKIP Kampus I Univ. Muhammadiyah Magelang Jl. Tidar no. 21 Magelang
10	Nomor Telepon/ Faks	0293- 362082/ Faks 0293- 361004
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = 628 orang; S-2= -; S-3 = -
12	Mata Kuliah yang Diampu	Program Taman Kanak- Kanak Strategi Pengembangan Bahasa & Cerita Evaluasi Pembelajaran PAUD Micro Teaching

B. Riwayat Pendidikan

		S1	S2
1	Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung	Universitas Negeri Semarang
2	Bidang Ilmu	: Pend. Luar Sekolah (Kons. PAUD)	PAUD
3	Tahun Masuk- Lulus	: 2003- 2008	2012- 2015
4	Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	: Motivasi Orang Tua dalam Mengikuti Program Layanan Taman Penitipan Anak (TPA) di DayCare Muslimah Center Daarut Tauhid Bandung	Pengembangan Model Parenting Partisipatif dalam Meningkatkan Pemahaman Gender pada Orang Tua dan Guru PAUD di Kota Magelang
5	Nama Pembimbing/ Promotor	: Prof. Dr. Ishak Abdul Hak, M.Pd/ Prof. Dr. Ade Komiyadi, M.Si	Dr. Dewanti Handayani, M.Pd/ Dr. Ahmad Rifai, M. Pd

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

(bukan skripsi, tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1	2014	Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik AUD (Penelitian di ABA Kalinegoro Kab. Magelang)	LP3M	2.000.000
2	2014	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana (Tahun I)	Skema Penelitian DIKTI	57.000.000
3	2015	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana (Tahun II)	Skema Penelitian DIKTI	55.000.000

D. Pengalaman pengabdian kepada masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan Pengabdian	Keterangan
1	2012	Sosialisasi dan Pelatihan Kader PAUD di Ds. Soronalan Kec. Sawangan Kab. Magelang, Jawa Tengah	
2	2012	Disaster Management Training Gender Perspective Kec. Dukun Kab. Magelang (UMM- Mer- C Relief Singapura)	
3	2012	Pentingnya PAUD di Kec. Dukun Kab. Magelang, Jawa Tengah	
4	2012	Penyuluhan Metode Bercerita dan Bermain Bagi Anak Usia Dini Kec. Sawangan, Kab. Magelang	
5	3 Des 2013	Pemateri 'Peran Serta Orang Tua dalam Mendidik Anak' di Kec. Dukun Kab. Magelang	
6	2013	Pemateri 'Urgensi PAUD di Kec. Salaman, Kab. Magelang'	
7	2013	Pemateri 'Pelatihan Kader PAUD Kec. Salaman, Kab. Magelang'	
8	2013	Pemateri ' <i>Parenting Class</i> ' di Kober & TK Jamiatul Quro Kota Magelang	
9	2014	Program Penerapan dan Pengembangan Vokasi Jawa Tengah "Model Pelatihan Kader Pos PAUD sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Pentingnya PAUD di Kec. Bener Kab. Purworejo, Jawa Tengah.	

10	2014	Penyuluhan ‘Urgensi PAUD di Kec. Pakis Kab. Magelang	
11	2014	Pemateri ‘Urgensi PAUD dan Simulasi Microteaching di Dsn Warangan Kec. Pakis, Kab. Magelang’	

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	<i>The Miracle of Storry Telling</i>	Edukasi	Vol 2/ 5/ 2011
2	Urgensi <i>Caracter Building</i> Bagi Anak	Artikel Rubrik Yunior	2012
3	Urgensi Pembelajaran di PAUD Sesuai Prinsip <i>Developmentally Appropriate Practice (DAP)</i> Bagian dari SRA	Jurnal Prodi Pendas UPI Bandung	Vol 1/ 2013
4	<i>Development of Multiple- Intelligence Base Playing Activity Models as The Implementation of Children- Friendly School in Disaster Area in Central Java</i>	ICDREE	Vol 1/ 2014

F. Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Pertemuan Kemahbakti Mahasiswa BEM UMM	Mengembangkan Pribadi Pendidik	8 Oktober 2011
2	<i>International Seminar CFS</i>	<i>Developmentally Appropriate Practices</i> Bagian dari Sekolah Ramah Anak	Pebruari 2013, UPI Bandung
3	<i>International Conference on Disaster Risk Reduction and Education</i>	<i>Development of Multiple- Intelligence- Base Playing Activity Models as The Implementation of Children Friendly Schools in Disaster Area in Central Java</i>	16- 18 September 2014 Rectorate-Hall Universitas Negeri Yogyakarta

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Strategi Pengembangan Bahasa dan Cerita	2011	176	UMM- Press

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Bersaing.

Magelang, Maret 2015

Pengusul



Dede Yudi, S.Pd

NIDN 0620068203

Biodata Anggota Tim Peneliti/ Pelaksana

2. Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap (dengan gelar)	Drs. Hamron Zubadi, M.Si
2	Jenis Kelamin	Laki- laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP	19550520 198703 1001
5	NIDN	0020055501
6	Tempat dan Tanggal lahir	Magelang, 20 Mei 1955
7	Email	Hzubadi@yahoo.com
8	Nomor Telepon/ HP	0293- 788871/ 08122938822
9	Alamat Kantor	Kampus I Univ. Muhammadiyah Magelang Jl. Tidar no. 21 Magelang
10	Nomor Telepon/ Faks	0293- 362082/ Faks 0293- 361004
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	S-1 = 646 orang; S-2= -; S-3 = -
12	Mata Kuliah yang Diampu	Dasar- Dasar Manajemen Seminar Manajemen Leadership Manajemen Pemasaran

B. Riwayat Pendidikan

		S1	S2
1	Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Indonesia	Universitas Gajah Mada
2	Bidang Ilmu	: Manajemen	Kependudukan
3	Tahun Masuk- Lulus	: 1978-1983	1996- 1999
4	Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	: Penentuan Luas Produksi Optimal pada Perusahaan Tegel Beton Buis Jaya di Muntilan, Kab. Magelang	Analisis Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan PKL Candi Borobudur
5	Nama Pembimbing/ Promotor	: Drs. Rasid Baswedan	Prof. Dr. Ida Bagus Mantra

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 tahun terakhir

(bukan skripsi, tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Rp)
1	2014	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah	Skema Penelitian DIKTI	57.000.000
2	2015	Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah (Implementasi MIGM- Tahun II)	Skema Penelitian DIKTI	55.000.000

D. Pengalaman pengabdian kepada masyarakat dalam 5 tahun terakhir

No	Tahun	Kegiatan Pengabdian	Keterangan
1	2012	Penyuluhan 'Kiat Pemasaran' Kec. Pakis Kab. Magelang	
2	2013	Pemateri 'Kewirausahaan' di Gedung Dakwah Kab. Magelang	
3	2014	Pemateri ' <i>Leadership</i> ' di Gedung Dakwah Kota Magelang	
4	Januari 2015	Pemateri 'Motivasi Kewirausahaan', di Kec. Windusari Kab. Magelang	

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	<i>Development of Multiple- Intelligence Base Playing Activity Models as The Implementation of Children- Friendly School in Disaster Area in Central Java</i>	ICDREE	Vol 1/ 2014

F. Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	<i>International Conference on Disaster Risk Reduction and Education</i>	<i>Development of Multiple- Intelligence- Base Playing Activity Models as The Implementation of Children Friendly Schools in Disaster Area in Central Java</i>	16- 18 September 2014 Rectorate-Hall Universitas Negeri Yogyakarta

2	Seminar Nasional <i>Universiy research Colloquium 2nd</i>	<i>Multiple Intelligence Games Model</i> untuk Mencerdaskan Anak di Daerah Rawan Bencana	29 Agustus 2015 Universitas Muhammadiyah Semarang
---	---	--	--

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Ekonomi Islam	2011	157	UMM- Press
2	Pengantar Manajemen	2012	176	UMM- Press

H. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Satya Lancana Karya Satya XX Tahun	Presiden Republik Indonesia	2010
2	Penghargaan Pegawai	Badan Pelaksana Harian Univ. Muhammadiyah Magelang	2011

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Bersaing.

Magelang, Maret 2015
Pengusul



Drs. Hamron Zubadi, M.Si
NIP.19550520 198703 1001



Universitas Muhammadiyah Magelang

Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M)

Gedung Rektorat Lantai 3 Kampus 2

Jalan Mayjen Bambang Soegeng Km 5 Mertoyudan Magelang 56172

Telp 0293 326945 ext 132 Fax 0293 325554 Website <http://lp3m.ummgl.ac.id> e-mail: lp3m@ummgl.ac.id

Lampiran 4.

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/ PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Lilis Madyawati, M.Si

NIDN : 0007096412

Pangkat/ Golongan : IV A

Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis Sekolah Ramah Anak Dalam Implementasi Program Trauma Healing Pasca Bencana di Jawa Tengah yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Bersaing (PHB) untuk tahun anggaran 2016 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/ sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Magelang, 27 Maret 2015

Yang menyatakan,

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian,

(Dr. Suliswiyadi, M.Ag)
NIDN. 0620106605


(Dra. Lilis Madyawati, M.Si)
NIP. 19640907 198903 2002

Lampiran 5.

A. Penjelasan Tambahan

Media *play therapy* masih jarang dikembangkan utamanya yang menyentuh Ramah Anak. Penelitian ini akan mencoba **mengembangkan media *play therapy*** yang digunakan pada **Program Trauma Healing Pasca Bencana di Jawa Tengah**. Rumusan pengembangan media *play therapy* ini **sangat perlu** guna mendapatkan media *play therapy* yang benar-benar Ramah Anak sehingga Program Trauma Healing dapat efektif yang berkontribusi efektif menekan/ mengurangi dampak gangguan/ penyimpangan psikologis pada anak pasca bencana.

B. Penjelasan Alokasi Biaya Penelitian

Alokasi biaya pada penelitian tahun I ini telah peneliti rinci pada bagian terdahulu. Rencana pengeluaran biaya tahun II diperkirakan hampir sama dengan tahun I. Komponen pembiayaan telah peneliti rinci yang meliputi gaji dan upah (tidak lebih dari persen keseluruhan), lumpsum perjalanan untuk survei, hasil uji coba, penerapan pengembangan media *play therapy* di berbagai wilayah rawan bencana Jawa Tengah serta biaya lain- lain.

Berbagai kegiatan lapangan dilaksanakan yang melibatkan total wilayah rawan bencana yang menjadi sasaran penelitian mencapai 5 kabupaten yaitu kabupaten Cilacap, kabupaten Banyumas, kabupaten Kebumen, kabupaten Klaten, dan kabupaten Wonosobo. Tidak hanya tenaga pembantu lapangan yang akan terjun langsung ke lokasi penelitian guna survei, pengambilan data hingga aplikasi pengembangan model. Peneliti juga akan banyak aktif ke lapangan melakukan pendampingan dan pengamatan pada jalannya pelaksanaan kegiatan, sekaligus melakukan pengumpulan data dan informasi tambahan dari informan.

Focus Group Discussion, lokakarya serta seminar turut berdampak positif pada hasil penelitian. Untuk itu peneliti juga mengalokasikan biaya sewa tempat serta konsumsi diperuntukkan bagi pihak- pihak dan instansi terkait 20- 30 orang. Karena melibatkan tokoh- tokoh masyarakat, pengelola kebijakan wilayah setempat, peneliti mengalokasikan biaya uang transport pada waktu *FGD* dilaksanakan.
