

BOLA 'ENAK' ALTERNATIF MEDIA *PLAY THERAPY* PADA ANAK

Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi
Universitas Muhammadiyah Magelang, Jl. Tidar no. 21 Magelang
lilis_madya@yahoo.co.id

ABSTRACT

The media play a very important therapy for Healing Trauma Program, therefore, the media play an indispensable therapy by a therapist when implementing trauma healing program in order to help the child perform disaster recovery. One of the media that is used for media play therapy that ball. Based on the pre-research in the form of a needs analysis conducted by researchers of the instructors Trauma Healing and also therapists obtained the information, that: 1) The instructor program Trauma Healing in Central Java region agreed that if done the development of ball the more attractive and multifunctional, so it can be used as constructive alternative and varied as the media play therapy; 2) 100% therapists agree that the development of the media carried the ball more diverse functions, texture and materials used.

Researchers used Bord development model and modified Gall include: 1) Pre-study by providing a needs analysis questionnaire to the instructor and therapist Healing Trauma Program in the affected areas of Central Java; 2) Develop the initial product design; 3) Develop a media play ball therapy as the initial development and testing of Experts; 4) Revise the product; 5) Perform a test on a small group. The final result of the product in the form of balls Educational media, Comfortable, Attractive and Creative. The results of trials on a large group obtained a percentage of 97.8%, so the media sphere that has been developed can be used as a media play a more innovative therapy.

Keyword: ENAK ball media, Trauma Healing

ABSTRAK

Media *play therapy* sangat penting untuk Program *Trauma Healing*, oleh karena itu berbagai media *play therapy* sangat diperlukan oleh para terapis ketika melaksanakan program *Trauma Healing* dalam rangka membantu anak melakukan pemulihan pasca bencana. Salah satu media yang dipergunakan untuk media *play therapy* yaitu bola. Berdasarkan pra-penelitian berupa analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap para instruktur *Trauma Healing* dan juga terapis diperoleh informasi, bahwa: 1) Para instruktur program *Trauma Healing* di daerah Jawa Tengah sepakat jika dilakukan pengembangan media bola yang lebih atraktif dan multifungsi, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif yang konstruktif dan variatif sebagai media *play therapy*; 2) 100% terapis menyetujui bahwa pengembangan media bola dilakukan lebih beragam fungsi, tekstur dan bahan yang digunakan.

Peneliti menggunakan model pengembangan Bord dan Gall yang dimodifikasi meliputi: 1) Pra-penelitian dengan memberikan kuesioner analisis kebutuhan kepada instruktur dan terapis Program *Trauma Healing* di daerah bencana Jawa Tengah; 2) Menyusun rancangan produk awal; 3) Mengembangkan media *play therapy* bola sebagai pengembangan awal serta Uji Ahli; 4) Melakukan revisi produk; 5) Melakukan uji coba pada kelompok kecil. Hasil akhir produk berupa media bola yang Edukatif, Nyaman, Atraktif, dan Kreatif. Hasil uji coba pada kelompok besar diperoleh prosentase 97,8%, sehingga media bola yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai media *play therapy* yang lebih inovatif.

Kata kunci: media bola ENAK, Trauma Healing

PENDAHULUAN

Berbagai penelitian menyatakan adanya hubungan yang erat dan signifikan antara trauma dan gangguan mental. Di awal kehidupan otak anak sangat sensitif dan mudah dipengaruhi oleh

pengalaman baik yang positif (pengasuhan yang sehat) dan pengalaman negatif (kekerasan dan pengabaian). Trauma berulang pada anak berakibat sangat buruk terhadap kemampuan anak dalam berpikir, merasa, berelasi dan berfungsi baik di masa sekarang maupun di masa mendatang. Semakin banyak trauma yang dialami anak semakin besar kemungkinan mereka mengalami sakit mental di kemudian hari.

Hingga saat ini terdapat lebih dari tiga ratus lima puluh studi klinis yang menunjukkan hubungan yang erat antara trauma yang berulang dan penyakit mental yang muncul kemudian, bahkan puluhan tahun kemudian. Anak yang dibesarkan dalam situasi tenang dan menyerap pola perilaku kondusif sangat baik untuk perkembangan otot dan sistem saraf anak. Trauma yang dialami anak kecil mengakibatkan kerusakan pada *pre-frontal cortex* (bagian otak yang melakukan fungsi eksekutif), seperti: berpikir, fokus, menimbang, kendali perilaku dan menenangkan diri. Efek lain yang diakibatkan trauma masa kecil adalah berkurangnya fungsi saraf bertahun kemudian, berkurangnya kecakapan verbal dan performa, serta *IQ*, berkurangnya perkembangan mental (personal, sosial, dan motor).

Satu hal yang sering terlupakan pasca bencana adalah pendampingan korban yang mengalami trauma baik secara psikhis maupun psikologis. Menyadari betapa pentingnya pendampingan terhadap korban yang mengalami trauma pasca bencana lewat *trauma healing*. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan pada *Trauma Healing* pada anak-anak yaitu melalui bermain. Bermain bersifat rekreatif sehingga dapat membantu seorang anak untuk mengekspresikan emosi diri. Melalui terapi bermain/ *play therapy* yang bersifat rehabilitatif ini para anak korban bencana dapat mencapai keseimbangan tubuh dan jiwa, sehingga dapat memperbaiki pandangan hidup dan fungsi mental mereka.

Penting untuk diperhatikan bahwa dalam Program *Trauma Healing* dan melakukan *play therapy* diperlukan media yang representatif. Media yang ideal untuk *play therapy* bukan hanya sekedar mengenal karakter bentuk atau material saja, tetapi fungsi atau daya guna dari media inipun haruslah diperhatikan. Fungsi sebuah benda media *play therapy* akan mengikat hati dan pikiran anak, sehingga akan memantapkan makna dan daya serapnya terhadap benda tersebut. Anak lebih merasakan (*sensing*) sensasi visual dari setiap benda yang dilihatnya, baik bentuk, bahan, maupun warnanya. Respon dan sensasi yang muncul dari anak terlihat berbeda, tidak hanya sekedar melihat atau mengamati bentuk dan warna saja, tetapi juga meraba, mendudukinya, membolak-balik, menggeser dan seterusnya. Tampak bahwa aktivitas ini menjadi lebih beragam, atraktif, dan kreatif, serta penuh tantangan.

Selanjutnya, tidak terlalu sulit untuk membuat media *play therapy* yang murah dan mudah di sekitar kita. Banyak alternatif yang dapat digunakan asal kreatif menciptakan berbagai media *play therapy* yang multifungsi, inovatif, dan kreatif. Kreativitas tetap perlu dibangun dan diwujudkan sekalipun di daerah bencana yang termarginalkan, sebab pendidikan, perlindungan,

dan pengasuhan pada anak korban bencana haruslah tetap diselenggarakan serta sebagai upaya mengurangi resiko bentuk- bentuk perilaku menyimpang pada anak.

METODE PENELITIAN

Sejalan dengan tujuan akhir dari keseluruhan jalannya penelitian yaitu penyusunan pengembangan media *play therapy* bola untuk Program *Trauma Healing* pada anak pasca bencana lalu mengoptimalkan aplikasinya, maka penelitian ini menggunakan metode *action research*. Dipergunakannya metode ini karena peneliti melakukan kajian (*research*) terhadap keberadaan media- media *play therapy* bola yang telah tersedia dan telah dipergunakan utamanya di daerah- daerah bencana dan kemudian berdasar hasil kajian tersebut peneliti merumuskan satu pengembangan media *play therapy* yang berbasis *Multiple Intelligence*.

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan adalah untuk menghasilkan satu pengembangan media *play therapy* bola yang berbasis *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak. Untuk mewujudkan hal tersebut maka kegiatan utama penelitian ini dilaksanakan dalam dua langkah meliputi:

- a) Mengidentifikasi keberadaan pengembangan media- media *play therapy* ‘bola’ pada program *Trauma Healing* yang telah dipergunakan di daerah bencana, serta
- b) Menyusun pengembangan media *play therapy* ‘bola’ berbasis *Multiple Intelligence* yang Ramah Anak. Pada langkah pertama kegiatan yang peneliti laksanakan adalah mengumpulkan informasi awal tentang pengembangan media- media *play therapy* ‘bola’ pada program *Trauma Healing* yang telah dipergunakan di daerah- daerah bencana di Jawa Tengah (Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Wonodobo, dan Kab. Klaten). 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 menyusun kuesioner dan melakukan *preliminary research* untuk pematapan kuesioner.

Setelah dilakukan penyempurnaan kuesioner, selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data primer dengan metode survei pada berbagai media *play therapy* ‘bola’ yang telah ada dan dipergunakan di daerah- daerah bencana Jawa Tengah. Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data sekunder diperoleh dari para *volunteer* , terapis program *Trauma Healing*, Badan Penanggulangan Bencana Daerah, para instruktur serta tenaga- tenaga sukarelawan yang berada di daerah- daerah bencana Jawa Tengah. Untuk memperoleh data- data tertentu seperti kendala dan permasalahan- permasalahan lain yang dihadapi, peneliti menggunakan *Focus Group Discussion (FGD)*. Data yang diperoleh dianalisis dengan metode *desk analysis* dengan metode regresi.

Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun ‘pra-model’ sebagai pengembangan model awal. Pengembangan model awal ini kemudian dimantapkan dengan metode diskusi (*FGD*) yang melibatkan pihak- pihak yang memiliki kepentingan Program *Trauma Healing* pada anak, khususnya terkait pihak- pihak yang menangani secara langsung anak- anak yang mengalami trauma pasca bencana. Hasil *Focus Group Discussion* dipergunakan untuk melakukan pentahapan akhir pengembangan model sehingga dihasilkan media *play therapy* ‘bola’ yang berbasis *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian. Peneliti juga melakukan analisis untuk mengetahui hubungan antara keberadaan media- media *play therapy* ‘bola’ dengan variabel- variabel lain yang mempengaruhinya, termasuk variabel kontrol. Variabel lain yang dimaksud meliputi Sumber Daya Alam dan Lingkungan, kesediaan Sumber Daya Manusia, kebijakan daerah, kerjasama instansi terkait, pola asuh, serta kerentanan terhadap bencana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai untuk Pengembangan Model Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak pada Program *Trauma Healing* di Daerah Bencana Jawa Tengah

Berdasarkan hasil sebaran kuesioner maupun survei serta sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan sebagai berikut:

TABEL 1
Media *Play Therapy* ‘Bola’ di Daerah Bencana Jawa Tengah

No	Lokasi Penelitian	Bahan	Fungsi	Aspek MI
1	Kab. Banyumas	Plastik	Sepak Lempar tangkap	Motorik kasar
2	Kab. Kebumen	Karet	sepak lempar tangkap	Motorik kasar
3	Kab. Wonosobo	Plastik	sepak lempar tangkap	Motorik kasar
4	Kab. Klaten	Karet Plastik	sepak lempar tangkap	Motorik kasar

Berdasarkan hasil survei bersamaan dengan studi pustaka berbagai teori media *play therapy* diperoleh bahwa media *play therapy* ‘Bola’ yang dipergunakan pada program *Trauma Healing* di keempat lokasi penelitian terbukti dan benar- benar belum berbasis *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak. Dengan kata lain tidak terdapat dan belum dijumpai Bola sebagai media *play therapy* yang memenuhi kriteria penelitian ini. Sebagai contoh: media bola yang dijumpai di Kab. Banyumas belum memenuhi kriteria Ramah anak dan belum semua kecerdasan diasah dengan media bola ini. Bola- bola tersebut masih sangat sederhana bentuk dan fungsinya. Itu berarti pengembangan media- media *play therapy* ‘bola’ berbasis *Multiple Intelligence* yang

Ramah anak di daerah bencana sebagai implementasi program *Trauma Healing* yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan model yang tergolong inovasi baru, karena belum ada model sejenis di daerah bencana Jawa Tengah.

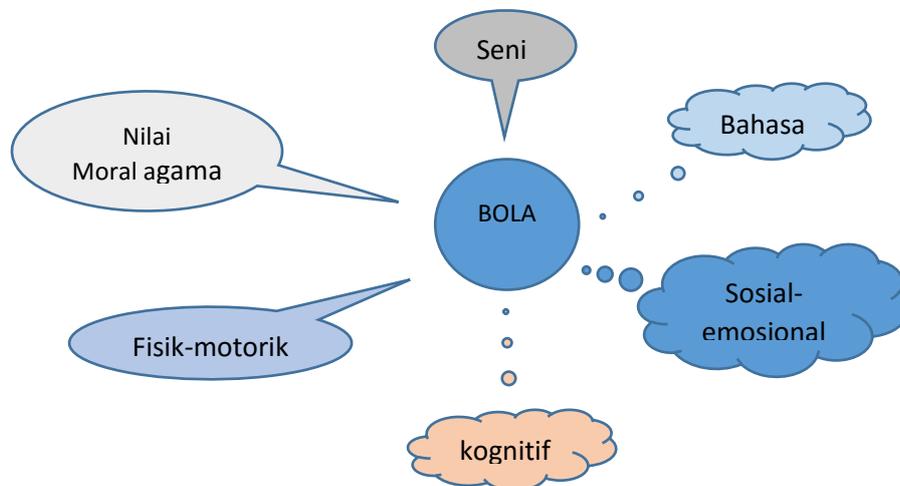
A. Hasil Temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis Ramah Anak

1. Strategi Pengembangan Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis *Multiple Intelligence*

Peneliti mengintegrasikan 6 aspek pengembangan yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini dengan 9 indikator *Multiple Intelligence*. Hal ini peneliti peroleh melalui kegiatan pengamatan langsung ke lapangan, wawancara dengan berbagai responden, serta *Focus Group Discussion*. Dari berbagai kegiatan ini diperoleh temuan bahwa dalam rangka mengembangkan media *play therapy* ‘Bola’ yang berbasis *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak dapat dilakukan melalui 2 hal, meliputi:

- a. mengintegrasikan *Multiple Intelligence* dalam penggunaan media *play therapy* ‘Bola’ secara empirik;
- b. melakukan modifikasi prosedur penggunaan media *play therapy* ‘Bola’.

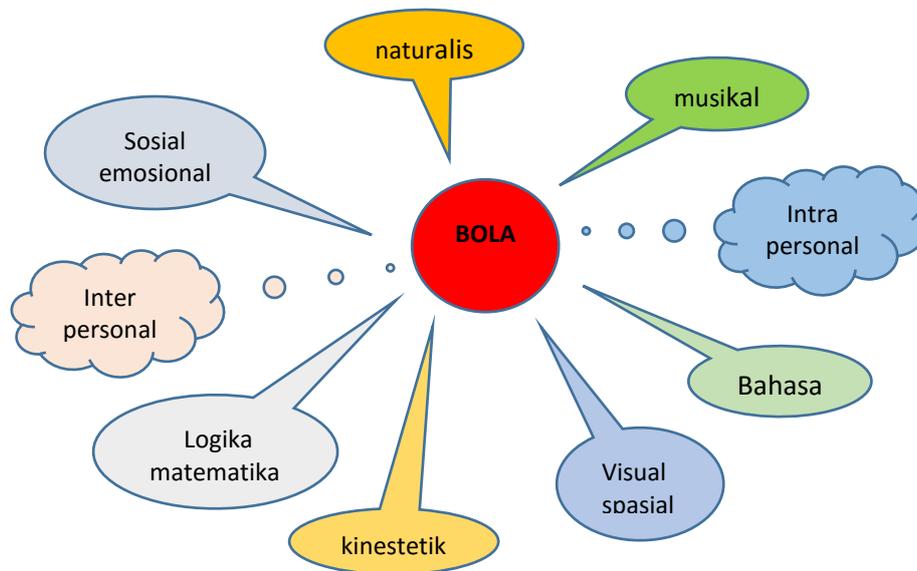
Mengintegrasikan 6 aspek pengembangan pada media *play therapy*



Gambar 1

Aspek Pengembangan pada Media *Play Therapy*

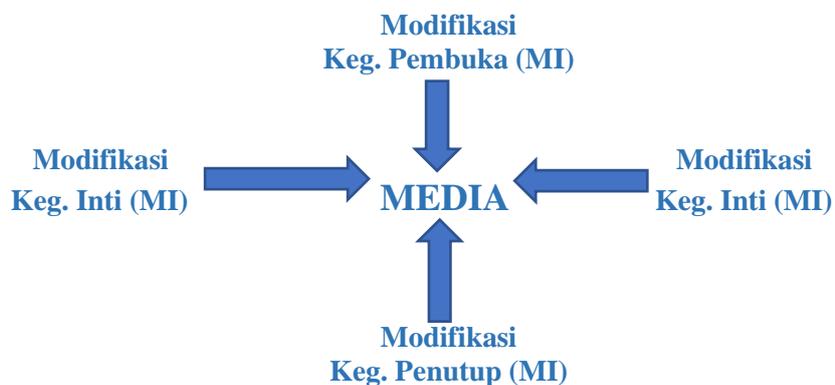
- b. Mengintegrasikan indikator- indikator *Multiple Intelligence*



Gambar 2
Pengintegrasian 9 indikator *Multiple Intelligence*

Berdasar Gambar 1 pengintegrasian 6 aspek perkembangan, media *play therapy* ‘Bola’ dalam penggunaannya pada program Trauma Healing memasukkan/ memadukan ke enam aspek perkembangan anak yang meliputi: perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, perkembangan sosial- emosional, dan aspek perkembangan seni.

Gambar 2 mengilustrasikan bahwa pengintegrasian 9 kecerdasan *Multiple Intelligence*, media *play therapy* ‘Bola’ dalam penggunaannya ke sembilan indikator *Multiple Intelligence* mencakup: kecerdasan sosial- emosional, kecerdasan naturalis, kecerdasan musikal, intrapersonal, kecerdasan bahasa, visual- spasial, kecerdasan kinestetik, logika matematika, dan kecerdasan interpersonal. Modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis *Multiple Intelligence* ini juga diimplementasikan dalam setiap saat kegiatan yang dijabarkan dalam kegiatan pembuka, inti, dan kegiatan penutup. Pada setiap kegiatan *play therapy* media ‘Bola’ tidak sekedar mengikuti prosedur *play therapy* seperti biasanya, namun dilakukan kegiatan- kegiatan lain pada kegiatan inti permainan yang dapat dilakukan sebelum, pada saat inti *play therapy* dan setelah kegiatan *play therapy* dilakukan. Modifikasi prosedur tampak pada Gambar 3. Berikut:



B. Hasil Pengembangan Awal Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis *Multiple Intelligence*

Dengan pengembangan jenis dan bentuk

Selain melakukan survei ke lokasi- lokasi penelitian yang terdiri dari 4 kabupaten daerah bencana di Jawa Tengah, kegiatan ini juga diperoleh dari hasil *Focus Group Discussion* yang dilakukan pada saat pra-pengembangan model hingga penyusunan model pengembangan. Contoh dari Hasil Pengembangan Awal Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis *Multiple Intelligence* yang dimaksud terlihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2

Media Sebelum dan Setelah Pengembangan

No	Nama Media	Sebelum Pengembangan		Setelah Pengembangan	
		Jenis	Bahan	Jenis	Bahan
1	Bola	Bola sepak Bola tangkap	Kulit sintetis plastik	Bola kecil Bola kaki Bola besar Bola hewan	Karet

C. Faktor Pendorong Keberhasilan Pengembangan Media *Play Therapy* ‘Bola’ Berbasis *Multiple Intelligence*

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan hasil *FGD* dengan berbagai pihak terkait dan subyek penelitian keempat kabupaten di daerah bencana yang meliputi: Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Wonosobo, dan Kab. Klaten diperoleh temuan terkait dengan faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan media *play therapy* ‘Bola’ sebagai berikut:

- 1) kesadaran dan kerja sama instansi terkait yang peduli dengan pendidikan anak di daerah bencana;
- 2) usia anak adalah usia/ fase bermain;
- 3) kemudahan dalam pemerolehan bahan pembuatan media *play therapy* ‘Bola’
- 4) pengambilan kebijakan daerah;
- 5) ketersediaan Sumber Daya Manusia dengan tingkat kepedulian anak tinggi;
- 6) Pola Asuh Orang Tua; dan
- 7) Kerentanan Terhadap Bencana.

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Madyawati (2016) ini media- media *play therapy* ‘Bola’ di banyak tempat di daerah- daerah bencana Jawa Tengah masih parsial, belum fokus pada *Multiple Intelligence*. Hal ini sejalan dengan penelitian Rokhmawati (2013), bahwa media- media bola yang telah ada belum memberikan banyak pilihan kegiatan kepada anak. Padahal anak- anak yang mengalami trauma pasca bencana sangat membutuhkan kondisi

pemulihan untuk dapat bereksplorasi, intensitas, densitas ke kondisi normal sebelum terjadinya bencana. Dengan pemenuhan berbagai media 'Bola' yang sekaligus berbasis *Multiple Intelligence* anak mampu melupakan kejadian- kejadian yang terjadi pada masa lampau sehingga membuat mereka lebih siap apabila bencana datang kembali. Dalam pelaksanaan Trauma Healing anak diperlukan media- media *play therapy* 'Bola' yang representatif yang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan, tahapan perkembangan, dan karakteristik anak yang disebut dengan 'Bola ENAK' (Bola Edukatif, Nyaman, Atraktif, dan Kreatif).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa belum terdapat media *play therapy* 'Bola' yang telah mengembangkan dan menerapkan *Multiple Intelligence* di daerah bencana Jawa Tengah (Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Wonosobo, dan Kab. Klaten). Ini berarti bahwa media *play therapy* 'Bola' yang dikembangkan ini tergolong inovasi baru di daerah bencana Jawa Tengah.

Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *play therapy* 'Bola' mengacu pada landasan konseptual tentang pengembangan kurikulum anak usia dini. Landasan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media *play therapy* yang ada di ke empat lokasi penelitian. Model yang dipergunakan untuk mengembangkan media *play therapy* 'Bola' telah sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak karena semua ciri/ karakteristik *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak dapat dimunculkan. Penerapan dan aspek *Multiple Intelligence* diwujudkan ke dalam pengembangan media *play therapy* 'Bola'. Pengembangan media *play therapy* 'Bola' secara kongkrit telah menghasilkan model konseptual, berupa model media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence* untuk anak trauma pasca bencana serta Model Prosedural. Pengembangan media *play therapy* 'Bola' ini tidak hanya menghasilkan *blue-print*, tetapi telah dihasilkan pula desain model yang di dalamnya mencakup Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence*, pengembangan bahan pembuatan media, serta pengembangan jenis dan bentuknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lippincott. 2013. Child and Adolescent Psychiatry. *Journal of Play Therapy* Vol 8 (2)(85- 108). Philadelphia.
- Madyawati, Lilis. 2015. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian* (Hibah DIKTI).
- Spiegel, D. *Multiple Personality as a posttraumatic stress disorder*. *Psychiatr Clin North Am* 2004, 7: 101- 110.

Terr, L. 2007. *Childhood Trauma and the Creativeproduct*. *Psychoanal study child*; 42: 545-572.

Von Hofsten, C. 2000. Predictive reaching for moving objects by human infants. *Journal of Experimental Child Psychology*, 30, 369- 382.

Wall, A.K., Reid, G., & Paton, J. 2005. The Syndrome of Physical awkwardness. InG. Reid (Ed.). *Problems in movement control* (pp. 283- 316). Amsterdam: North- Holland.

-----!!-----