

ISSN: 2503-3905

PROSIDING



SEMINAR NASIONAL & CALL FOR PAPER



**"Optimalisasi Potensi Anak,
Revolusi Belajar, dan Peran Aktif Keluarga"**

Tanggal: 11 Mei 2016

Diselenggarakan oleh:
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



APLIKASI EDUTAINMENT SEBAGAI MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS PERANGKAT BERGERAK <i>R. Arri Widyanto, Fajar Pambudi</i>	62
GANGGUAN BELAJAR PADA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DI MI MA'ARIF MAGUWO HARJO SLEMAN YOGYAKARTA <i>M. Fadlillah</i>	67
CAS CIS CUS METODE MENDONGENG PADA ANAK USIA DINI <i>Sidik Nuryanto</i>	76
STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA <i>PLAY THERAPY</i> UNTUK PROGRAM TRAUMA HEALING PADA ANAK KORBAN BENCANA <i>Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi.</i>	83
HUBUNGAN ANTARA KEADAAN EKONOMI ORANG TUA DAN PERCAYA DIRI DENGAN PRESTASI BELAJAR PADA SISWA KELAS 2 SMP MUHAMMADIYAH BANDONGAN KABUPATEN MAGELANG <i>Subiyanto, Hijrah Eko Putro</i>	90
MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI DALAM BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN <i>TRUST EXERCISE</i> <i>Sudarmono</i>	99
HUBUNGAN PERHATIAN ORANG TUA DENGAN RASA PERCAYA DIRI SISWA <i>Samsul Hidayat, Sugiyadi</i>	115
Pengenalan IT untuk anak usia dini melalui media pembelajaran interaktif metamorfose kupu-kupu dengan program Adobe Flash <i>Nova Indriati</i>	120
Pembelajaran responsif gender sebagai upaya peningkatan kesadaran gender terintegrasi dalam manajemen berbasis sekolah <i>Rasidi, Giyanti Andriyana</i>	129
Peran orang tua dalam tumbuh kembang potensi anak penyandang tuli pada anak usia dini <i>Arie Supriyatno dan Tawil</i>	138

STRATEGI PENGEMBANGAN MEDIA *PLAY THERAPY* UNTUK PROGRAM *TRAUMA HEALING* PADA ANAK KORBAN BENCANA ^{PA}

Lilis Madyawati^{1*}, Hamron Zubadi², Dede Yudi.

¹Universitas Muhammadiyah Magelang/ Prodi PG-PAUD, Jl. Tidar 21 Magelang

²Universitas Muhammadiyah Magelang/ Prodi Manajemen, Jl. Tidar 21 Magelang
Universitas Muhammadiyah Magelang/ Prodi PG-PAUD, Jl. Tidar 21 Magelang

lilis_madya@yahoo.co.id

Abstract

This time, so far, play therapy media in disaster areas are still partial. This research, entitled Play Therapy Models in Disaster Area in Central Java, has brought about a play therapy media- base Multiple Intelligence program models, especially in disaster areas.

The objectives of the research: 1) Getting play therapy media base Multiple Intelligence models from Trauma Healing Programs described, 2) The completion of play therapy media base Multiple Intelligence models which can be practically applied in practice disaster areas. 3) The empirically applied play therapy media base Multiple Intelligence models.

The research used action research approach method followed with action/ implementation with stages: 1) identifying and mapping the existence of play therapy media based Multiple Intelligence models in Central Java with desk analysis method, survey, and Focus Group Discussion (FGD), 2) creating play therapy media- based Multiple Intelligence models with descriptive and regression method, and 3) formulating application of play therapy media-base Multiple Intelligence models for Children- Friendly Schools in disaster area as well as formulating from the guidelines.

The result of the research is the mapping of play therapy media models in disaster areas in Central Java. The driving factors of multiple- intelligence- base playing activity models application success includes; everyone's awareness to developed play therapy media, minimize technology- base play therapy media, parent's guidance and therapies in children's play therapy media, and government's to support develop applicated play therapy media- base Multiple Intelligence and childfriendly.

Key words: *play therapy media, Trauma Healing, sudden emergencies*

Abstrak

Selama ini pengembangan media *play therapy* di daerah bencana belum dilakukan secara maksimal dan menyeluruh. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence* dalam Implementasi Program *Trauma Healing* Pasca Bencana di Jawa Tengah ini telah berhasil mengidentifikasi sejumlah media *play therapy* yang dipergunakan pada Program *Trauma Healing*, khususnya di daerah bencana.

Tujuan penelitian: 1) terdeskripsikannya berbagai media *Play Therapy* pada Program *Trauma Healing*, 2) tersusunnya model pengembangan media *Play Therapy* yang berbasis *Multiple Intelligence* yang dapat diaplikasikan secara praktis pada anak- anak di daerah bencana, 3) teraplikasikannya model pengembangan media *Play Therapy* berbasis *Multiple Intelligence* secara empirik.

Metode penelitian berpendekatan *action research* yang dilanjutkan dengan aksi/ implementasi melalui tahapan: 1) mengidentifikasi dan memetakan keberadaan media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence* dengan metode *desk analysis*, survei dan *Focus Group Discussion (FGD)*, 2) menyusun model pengembangan media *play therapy* untuk program *Trauma Healing* di daerah bencana.

Hasil penelitian berupa pemetaan model-model media *Play Therapy* di daerah bencana Jawa Tengah. Faktor pendorong keberhasilan aplikasi model *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence* meliputi: kesadaran berbagai pihak untuk mengembangkan media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence*, meminimalkan penggunaan media- media *play therapy* yang berbasis teknologi, serta kepedulian pemerintah untuk mendukung penerapan pengembangan media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence*.

Kata Kunci: *media paly therapy, Trauma Healing, anak pasca bencana*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia yang terletak di antara dua benua dan di lintasan khatulistiwa merupakan wilayah

yang rawan bencana, baik itu akibat dari proses yang alamiah yang tidak dapat dihindari maupun akibat ulah tangan manusia. Jenis bencana yang terdapat di

Indonesia juga sangatlah beragam yang dikelompokkan ke dalam dua kategori besar yakni bencana akibat faktor alam dan bencana akibat faktor non alam. Bencana- bencana tersebut selain menelan korban jiwa penduduk, juga menghancurkan sebagian besar infrastruktur, sarana sosial, bangunan- bangunan pendidikan, serta mempengaruhi kondisi sosial dan ekonomi masyarakat, termasuk tingkat kesejahteraan dan kondisi psikologis.

Pelajaran besar yang dapat dipetik dari berbagai bencana adalah anak- anak terutama anak usia dini merupakan kelompok paling rentan yang menjadi korban pertama dan paling menderita daripada orang dewasa. Anak usia dini belum bisa menyelamatkan diri sendiri, sehingga peluang menjadi korban lebih besar. Sebagai akibatnya mereka mengalami trauma fisik dan psikhis yang salah satunya karena kehilangan orang tua dan keluarganya. Selain itu, keterbatasan pemenuhan kebutuhan dasarnya seperti pangan, mengakibatkan mereka mengalami kekurangan gizi yang terbatas mengakibatkan mereka mudah terserang berbagai macam penyakit, sulitnya akses terhadap pendidikan, perolehan informasi juga terbatas. Penanganan perlindungan anak secara umum belum maksimal, namun kejadian- kejadian bencana memerlukan perhatian yang khusus terhadap anak dalam situasi bencana.

Undang- undang No. 23 Tahun 2002 pasal 59 diamanatkan bahwa pemerintah dan lembaga negara lainnya berkewajiban dan bertanggung jawab untuk memberikan perlindungan khusus kepada anak dalam situasi darurat. Pada pasal 60 dinyatakan antara lain bahwa anak dalam situasi darurat adalah anak korban bencana alam. *Trauma Healing* seharusnya dilakukan secara teratur agar dapat membangun kembali mental para korban. Terhadap anak- anak, program *Trauma Healing* dapat dilakukan dengan membangun kelompok bermain yang diikutkan ke dalam kelas atau kegiatan- kegiatan bermain sambil belajar,

kegiatan- kegiatan kesenian dan kegiatan beragama. *Trauma Healing* yang diberikan kepada anak- anak bertujuan agar mereka mampu melupakan kejadian- kejadian yang terjadi pada masa lampau sehingga membuat mereka lebih siap apabila bencana datang kembali. Dalam pelaksanaan *Trauma Healing* untuk anak diperlukan media- media *play therapy* yang representatif, yang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan, tahapan perkembangan, karakteristik anak, juga berbasis *Multiple Intelligence*. Berbagai media *play therapy* yang telah ada baru semata- mata mengupayakan agar anak *fun*, namun belum memperhatikan kebutuhan, keamanan, maupun kenyamanan anak. Para instruktur program *Trauma Healing* pun belum memperhatikan hal ini.

METODE PENELITIAN

Sejalan dengan tujuan akhir dari keseluruhan jalannya penelitian yaitu penyusunan pengembangan media *play therapy* 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* yang telah tersedia dan telah dipergunakan utamanya di daerah- daerah bencana dan kemudia berdasar hasil kajian tersebut peneliti merumuskan satu pengembangan media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence*.

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

- 1) Identifikasi keberadaan pengembangan media *play therapy* pada program *Trauma Healing* yang telah dipergunakan di daerah bencana, serta
- 2) Penyusunan model pengembangan media *play therapy* berbasis

Multiple Intelligence. Pada langkah pertama kegiatan yang peneliti laksanakan adalah mengumpulkan informasi awal tentang pengembangan media- media *play therapy* pada program *Trauma Healing* 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 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* 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 (Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Wonosobo, dan Kab. Klaten). Untuk memperoleh data- data tertentu seperti kendala dan permasalahan- permasalahan lain yang dihadapi, peneliti menggunakan *Focus Group Discussion*. 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 di daerah bencana. Hasil *Focus Group Discussion* dipergunakan untuk melakukan pentahapan akhir pengembangan

model sehingga dihasilkan media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence* sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian.

Peneliti juga melakukan analisis untuk mengetahui hubungan antara keberadaan media- media *play therapy* dengan variabel- variabel lain yang mempengaruhinya, termasuk variabel kontrol. Variabel yang dimaksud meliputi Sumber Daya Alam dan Lingkungan, kesediaan Sumber Daya Manusia, kebijakan daerah, kerja sama instansi terkait, pola asuh, serta kerentanan terhadap bencana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai untuk Pengembangan Model Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence* pada Anak di Daerah Bencana

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

TABEL 1

Nama Media *Play Therapy* di Daerah Bencana Jawa Tengah

No	Lokasi Penelitian	Media
1	Kab. Banyumas	Bola wana-warni Media menulis huruf Ember kecil Alat perkusi Alat visualisasi Naskah cerita Alat lukis Media bermain peran Teks/ naskah syair

No	Lokasi Penelitian	Media
2	Kab. Kebumen	Bola

		Ember kecil Alat visulisasi Naskah cerita Perkusi Main peran Boneka Aneka topeng Pasir Puzzle Kartu bicara Kertas lipat Aneka kain
3	Kab. Wonosobo	Media untuk menulis Musik Bola besar Alat lukis Teks syair Lagu- lagu anak Tanah liat Plastisin Media main peran Boneka Miniatur benda
4	Kab. Klaten	Puzzle Buku cerita Media main peran Lagu-lagu Plastisin Boneka Miniatur mobil Balok besar Boneka binatang Krayon Boneka wayang

Berdasarkan hasil survei bersamaan dengan studi pustaka berbagai teori media *play therapy* diperoleh bahwa berbagai media *play therapy* yang dipergunakan pada program *Trauma Healing* di

keempat lokasi penelitian terbukti dan benar- benar belum berbasis *Multiple Intelligence*. Dengan kata lain tidak terdapat media- media *paly therapy* yang memenuhi kriteria penelitian ini. Sebagai contoh: media bola yang dijumpai di kabupaten Banyumas belum memenuhi kriteria ramah anak dan belum semua kecerdasan diasah menggunakan media bola ini. Contoh lain, media- media untuk menulis huruf masih sangat sederhana bentuk dan fungsinya. Itu berarti pengembangan media- media *play therapy* berbasis *Multiple Intelligence* 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.

Hasil Temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence*

1. Strategi Pengembangan Media *Play Therapy*

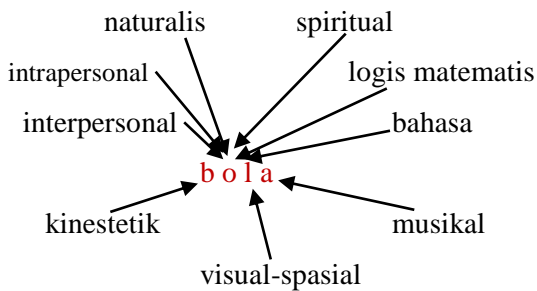
Berbasis *Multiple Intelligence*

Peneliti mengintegrasikan 6 aspek pengembangan yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini dengan 9 indikator kecerdasan jamak.

2. Strategi Pengembangan Media *Play Therapy*

dengan mengembangkan bahan pembuatan media Dari berbagai sumber diperoleh temuan bahwa dalam rangka mengembangkan media *play therapy* yang berbasis *Multiple Intelligence* serta ramah anak dapat dilakukan melalui 2 hal meliputi: a) mengintegrasikan *Multiple Intelligence* dalam penggunaan media *play therapy* secara empirik; b) melakukan modifikasi prosedur penggunaan media *play therapy*

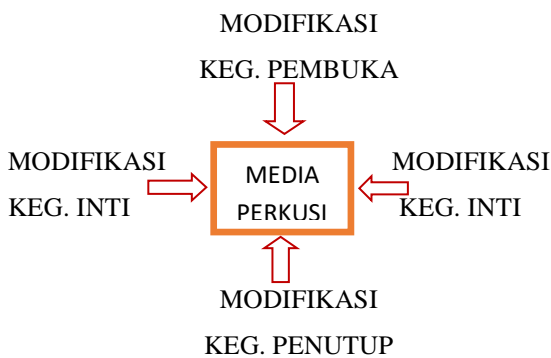
a. mengintegrasikan *Multiple Intelligence* dalam penggunaan media *play therapy* secara empirik



Gambar 1

Multiple Intelligence dalam Media Play Therapy

Berdasar Gambar 1 media *play therapy* 'Bola' dalam penggunaannya pada program *Trauma Healing* memasukkan/ memadukan ke sembilan *Multiple Intelligence* yang meliputi: kecerdasan logis matematis, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, serta kecerdasan spiritual. Modifikasi prosedur kegiatan bermain berbasis *Multiple Intelligence* ini juga diimplementasikan dalam setiap satuan kegiatan yang terjabarkan dalam: kegiatan Pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Pada setiap kegiatan *play therapy* tidak sekedar mengikuti prosedur *play therapy* seperti biasanya, namun dilakukan penambahan kegiatan- kegiatan lain pada kegiatan inti permainan yang dapat dilakukan sebelum, pada saat inti *play therapy* dan setelah kegiatan *play therapy* dilakukan.



Gambar 2

Modifikasi Prosedur Penggunaan Media *Play Therapy*

B. Hasil Pengembangan Media Play Therapy

Berbasis *Multiple Intelligence* dengan pengembangan Jenis dan Bentuk

Berikut hasil pada saat pra-pengembangan model hingga penyusunan model dari 4 kabupaten daerah bencana di Jawa Tengah. Contoh dari hasil pengembangan dimaksud:

Nama Media : Boneka

Sebelum Pengembangan:

Jenis : boneka jari
Boneka tangan

Bahan : flanel
Bahan bekas

Setelah Pengembangan:

Jenis : boneka tongkat
Boneka tali

Bahan : kertas

Nama Media : Puzzle

Sebelum Pengembangan:

Jenis : puzzle batang
Puzzle lantai
Puzzle angka
Puzzle geometri

Bahan : kertas

Setelah Pengembangan:

Jenis : puzzle konstruksi
Puzzle transportasi
Puzzle penjumlahan pengurangan

Bahan : kardus bekas
Styrofoam

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

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan hasil *Focus Group Discussion* dengan berbagai pihak terkait dari subyek penelitian ke empat

kabupaten di daerah bencana yang meliputi: Kab. Banyumas, Kab. Kebumen, Kab. Wonosobo, Kab. Klaten, diperoleh temuan terkait dengan faktor- faktor pendorong keberhasilan pengembangan media *play therapy* sebagai berikut: a) kesadaran dan kerja sama instansi terkait yang peduli dengan pendidikan anak di daerah bencana; b) usia anak adalah usia/ fase bermain; c) kemudahan dalam pemerolehan bahan pembuatan media *play therapy*; d) pengambilan kebijakan daerah; e) ketersediaan sumber daya manusia dan tingkat kepedulian anak tinggi; f) Pola Asuh orang tua; g) Kerentanan Terhadap Bencana Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Madyawati (2016) ini media- media *play therapy* di banyak tempat di daerah- daerah bencana Jawa Tengah masih parsial, belum terfokus pada *Multiple Intelligence*. Hal ini sejalan dengan penelitian Rokhmawati (2015), bahwa media *play therapy* 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 dan densitas ke kondisi normal sebelum terjadinya bencana. Dengan pemenuhan berbagai media *play therapy* 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* untuk anak diperlukan media- media *play therapy* yang representatif yang dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan, tahapan perkembangan, dan karakteristik anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa belum terdapat media *play therapy* 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* yang dikembangkan ini tergolong inovasi baru di daerah bencana Jawa Tengah. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *play therapy* mengacu pada landasan konseptual tentang pengembangan kurikulum anak usia dini. Landasan *Multiple Intelligence* ini digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan media *play therapy* yang ada di keempat lokasi penelitian. Model yang dipergunakan untuk mengembangkan media *play therapy* telah sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak karena semua ciri/ karakteristik *Multiple Intelligence* dan Ramah Anak dapat dimunculkan. Penerapan 9 aspek *Multiple Intelligence* diwujudkan ke dalam pengembangan media *play therapy*. Pengembangan media *play therapy* 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* 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 bentuk media.

DAFTAR PUSTAKA

- Brandt, Henry & Skinner, Kerry L. 2009. *I want to Enjoy My Children*. Doubleday Religious Publishing Group.
- Cohen, Martin. V. 2002. *Ten Steps to Healing from Trauma*. A Psychological Counseling Corporation.
- Lippincott. 2012. Child and Adolescent Psychiatry. *Journal of Play Therapy Vol 8 (2) (85- 108)*. Philadelphia.

Madyawati, Lilis. 2014. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian Tahun I* (Hibah DIKTI).

_____. 2015. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian Tahun II* (Hibah DIKTI).

Solomon, Marion & Siegel, Daniel. 2013. Healing Traume: Attachment, Mint, Body and Brain. *American Journal of Clinical Hypnosis* Vol.47 (4). 265- 267. New York: WW. Norton.
