

## THE DEVELOPMENT OF MULTIPLE INTELLIGENCE BASED PLAY THERAPY MEDIA FOR CHILDREN AFTER THE DISASTER IN CENTRAL JAVA

**Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi**

<sup>1</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang  
lilis\_madya@yahoo.co.id

<sup>2</sup>FE, Universitas Muhammadiyah Magelang  
email: Hamronzubadi@yahoo.Com.Au

<sup>3</sup>FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang  
edobageur14@gmail.com

### Abstract

*There are only few multiple intelligence based play therapy media in disaster areas in Central Java. So far, the play therapy media applied for trauma healing program are still partial and conventional ones. The purpose of this research is increasing the success of trauma healing program in order to decrease the children's psychological disorder after the disaster. The specific goal of this research is developing the multiple intelligence based play therapy media. The disaster areas in this research are Kebumen, Wonosobo, and Klaten regency. The research uses action research method with 3 steps: 1) identify and map out the existing multiple intelligence based play therapy media using desk analysis method, survey, and focus group discussion, 2) compose the model of development of multiple intelligence based play therapy media using descriptive and regressive method, 3) formulate the development model of multiple intelligence based play therapy media, 4) apply the developed model of multiple intelligence based play therapy media on the children after the disaster. The research results multiple intelligence based play therapy media that can resolve or decrease the children's psychological disorder after the disaster.*

**Keywords:** *Play Therapy Media, Multiple Intelligence*

### 1. PENDAHULUAN

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 (Kabupaten 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 enam bulan akademik terhadap anak-anak (4- 8 tahun) dan membuktikan bahwa play therapy dapat mengurangi gejala-gejala trauma. 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. Sudi dan pemikiran tentang keberpihakan pada anak sudah banyak dilakukan karena banyak 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 berbasis Multiple Intelligence disesuaikan dengan usia serta dilakukan secara konsisten dan bervariasi elah 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 bencana Jawa Tengah kurang bervariasi, konvensional dan monoton. Belum lagi kondisi dan media yang belum sepenuhnya mengasah Multiple Intelligence, sehingga anak kurang antusias mengikuti kegiatan-kegiatan bermain bahkan tidak memperhitungkan 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- 2015). Namun utamanya untuk riset mendalam tentang pengembangan media play therapy yang berbasis multiple intelligence sangat diperlukan.

Media bermain memegang peran yang sangat penting dalam play yherapy, 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 berbasis Multiple Intelligence masih kurang memadai sehingga belum sepenuhnya menjadi pendukung utama program pendidikan. Hal ini dikarenakan selama ini media- media play therapy belum terfokus pada indikator- indikator Multiple Intelligence, kurang memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak, serta kurangnya media play therapy yang benar- benar dapat mengembangkan potensi anak.

Berbagai upaya dalam merancang media play therapy yang berbasis multiple intelligence 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 dapat berfokus pada multiple intelligence 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. 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.

## 2. KAJIAN LITERATUR

Terlepas dari kesiapan berbagai pihak, ketika terjadi bencana alam, anak- anaklah yang paling rentan terkena dampaknya. Terutama sekali jika pada saat kejadian, anak- anak sedang belajar di sekolah. Gempa bumi di Pakistan 2006 menyebabkan lebih dari 16 ribu anak- anak meninggal akibat runtuhnya gedung sekolah. Longsor lahan di Philipina menewaskan lebih dari 200 anak sekolah. Dari contoh kejadian tersebut sebaiknya seluruh pihak berupaya melindungi anak- anak sebelum bencana terjadi.

Anak yang didefinisikan oleh Konvensi Hak Anak PBB sebagai individu berusia 18 tahun atau lebih muda, mewakili jumlah yang signifikan dalam kelompok yang terkena dampak parah dari bencana. Bencana pernah membawa dampak pada 66,5 juta anak setiap tahun. Dalam kenyataannya kurangnya fokus pada anak dalam bencana dikarenakan adanya asumsi bahwa anak tidak terkena dampak secara serius dan bereaksi sementara terhadap bencana (Greca et al. 2012, Silverman, and Wasserstein 2008). Setelah bencana terjadi tidak berarti kebutuhan anak sudah terpenuhi jika kebutuhan orang tua sudah terpenuhi. Berdasarkan umur dan tahap perkembangan, anak membutuhkan dukungan fisik, sosial, mental, dan emosional yang berbeda dengan orang dewasa. Terlebih bila orang dewasa juga mengalami masalah karena dampak bencana, orang tua mungkin tidak bisa memberikan bantuan dan dukungan keamanan dan keselamatan pada anak. Anak juga tidak diuntungkan dengan ketidakmampuan mereka untuk mengartikulasikan stres dan mencari pertolongan (Silverman, 2012).

Ketika terjadi bencana, setiap orang merasakan goncangan dan shockterapi yang dahsyat dalam dirinya. Termasuk hal tersebut dirasakan oleh anak- anak, dan di saat itu juga mereka melihat di depan mata kepalanya jenazah ayah, ibu, atau adik dan kakaknya tewas akibat robohnya bangunan atau air bandang yang menghantam keras. Sungguh keadaan yang akan selalu teringat

dalam sejarah hidupnya kelak. Hal inilah yang dapat mempengaruhi kejiwaan anak pasca bencana. Berdasarkan pengalaman di lapangan, memerlukan waktu 3- 5 bulan untuk dapat mengembalikan keceriaan anak- anak. Hal itupun harus dilakukan dengan penuh kesabaran dan ketekunan dalam membimbing anak dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan. Dalam hal ini yang termasuk dalam kategori rentan adalah orang miskin, perempuan, etnis minoritas, dan terlebih anak. Kelompok ini dikategorikan sebagai kelompok yang rentan pada kerusakan, kehilangan, penderitaan, dan kematian dalam bencana (Wisner et al, 2008).

Anak juga mengalami kecemasan dan ketegangan yang dirasakan oleh orang dewasa di sekitarnya. Sama seperti orang dewasa, anak mengalami perasaan yang tidak berdaya dan tidak dapat mengontrol stres yang ditimbulkan oleh bencana. Setiap anak mempunyai respon yang berbeda terhadap bencana tergantung pada pemahaman mereka, tetapi sangatlah mudah melihat bahwa peristiwa seperti ini dapat menciptakan kecemasan yang luar biasa pada semua anak karena mereka merasa berpikir bahwa bencana adalah sesuatu yang mengancam dirinya dan orang yang mereka sayangi. Jenis kerentanan yang dialami anak dalam bencana dapat berupa: depresi, kecemasan, gangguan emosional, gangguan tidur, keluhan somatis, dan masalah perilaku lainnya. Terpisah dari keluarga pada saat terjadi dan sesudah bencana, kehilangan orang tua ataupun orang yang disayangi, tinggal dalam lingkungan asing, menimbulkan gangguan psikhis yang tanda- tandanya dapat berupa: perilaku mengompol, menggigit jari/ jempol, mimpi buruk, kelekatan berlebih, mudah marah, tempertantrum, perilaku agresif hiperaktif, 'baby talk' muncul kembali ataupun semakin meningkat intensitasnya (Norris, et al, 2012). Mandalukas dan Torjesen (2009) berpendapat bahwa anak usia dini (5- 10 tahun) menunjukkan adanya reaksi ketakutan dan kecemasan, keluhan somatis, gangguan tidur, masalah dengan prestasi sekolah, menarik diri dari pertemanan,

apatis, enggan bermain, hingga sering bertengkar. Bahkan dapat pula terjadi anak menjadi pemberontak maupun kurang konsentrasi.

### ***Multiple Intelligence***

Peningkatan kecerdasan pada anak usia dini di daerah bencana merupakan hal yang penting dilakukan. Yang dimaksud anak usia dini dalam penelitian ini yaitu anak dengan usia 2- 8 tahun. Pada usia keemasan (*Golden Age*) ini proses anak tumbuh akan mengalami perkembangan pada dirinya baik itu fisik, intelektual, sosial emosional maupun bahasa. Berkaitan dengan optimalisasi perkembangan pada anak usia dini, diketahui bahwa setiap anak nantinya mempunyai kecenderungan untuk memiliki salah satu kecerdasan yang menonjol dibandingkan dengan kecerdasan lainnya. Gardner (dalam Madyawati, 2015), kecerdasan tidak hanya tunggal tetapi masing- masing individu memiliki kecerdasan berbeda- beda yang disebut sebagai kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) dapat dirinci menjadi sembilan kecerdasan, yaitu:

- a. Kecerdasan spiritual, berkaitan dengan kemampuan pengenalan ke-Tuhan-an, mengenal penciptaan-Nya.
- b. Kecerdasan linguistik, berkaitan dengan kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi dan berdebat. Dalam kecerdasan bahasa ditekankan pada kemampuan anak dalam menggunakan bahasa sebagai suatu simbol sederhana dan media perantara komunikasi. Anak memilih kemampuan merangkai suatu pemahaman atau informasi ke dalam gagasan tertulis yang sistematis dan mampu memikat perhatian lingkungannya.
- c. Kecerdasan matematis-logis, berkaitan dengan kemampuan berhitung, menalar dan berpikir logis, serta memecahkan masalah. Kecerdasan matematis logis yaitu kemampuan anak dalam berpikir logis, yaitu berpikir induktif- deduktif, mengamati sesuatu dan menyimpulkannya menjadi suatu keterkaitan yang dapat dimengerti dan

menggunakan informasi tersebut untuk mendekati permasalahan serta mencari solusi yang tepat.

- d. Kecerdasan visual- spasial, berkaitan dengan kemampuan menggambar, memotret, membuat patung, mendesain. Kecerdasan visual-spasial dapat diasah melalui bermain puzzle, memecahkan petunjuk permainan, membuat gambar imajiner dan abstrak. Ini dapat digunakan anak untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi sehari-hari.
- e. Kecerdasan musikal, berkaitan dengan kemampuan menciptakan lagu, mendengar nada dari sumber bunyi atau alat- alat musik. Kemampuan ini dapat dikembangkan dalam kerangka lirik atau lagu, memainkan alat musik sederhana dengan nada yang sesuai dengan anak hingga menghasilkan kesadaran artistik dan estetika yang tinggi, anak dapat memainkan alat musik hingga menghasilkan bunyi yang teratur dan indah didengar.
- f. Kecerdasan kinestetik, berkaitan dengan gerak motorik dan keseimbangan. Kecerdasan kinestetik disebut juga kecerdasan olah tubuh.
- g. Kecerdasan interpersonal, berkaitan dengan kemampuan bergaul dengan orang lain, memimpin, kepekaan sosial, kerja sama dan empati. Kecerdasan ini juga menuntut individu mampu memperhitungkan keberadaannya dan menempatkan diri sendiri dengan kebiasaan yang berlaku.
- h. Kecerdasan intrapersonal, berkaitan dengan pemahaman terhadap diri sendiri, motivasi diri, tujuan hidup dan pengembangan diri. Anak bereaksi terhadap lingkungan yang sesuai dengan situasi yang dihadapinya.
- i. Kecerdasan naturalis, berkaitan dengan kemampuan meneliti perkembangan alam, melakukan identifikasi dan observasi terhadap lingkungan sekitar. Kecerdasan ini sebagai sebuah kecerdasan dari kemampuan dalam diri anak untuk memahami lingkungan sekitarnya dan berhubungan dengan kemampuan membuat alat dan

pemanfaatan sumber alam bagi keperluan hidup. Hal ini dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran mengenal lingkungan untuk anak.

Mengembangkan *multiple intelligence* anak merupakan kunci utama untuk kesuksesan masa depan anak. Untuk itu tujuan dari peningkatan *multiple intelligence* pada anak usia dini untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan dasar yang dimiliki setiap anak, melatih anak meningkatkan *multiple intelligence* dan menstimulasinya. Jika anak sering dilatih dan difasilitasi untuk mengembangkan kecerdasannya maka akan terlihat kecenderungan yang menonjol dari salah satu aspek kecerdasan *multiple intelligence* tersebut dalam diri anak.

Peneliti menyadari betapa pentingnya *multiple intelligence* pada anak, karenanya peneliti tuangkan dalam media yang berbasis *multiple intelligence*. Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modal dalam belajar. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat yang besar selain bagi dirinya sendiri juga bagi pergaulan di masyarakat. Gardner (1998) tidak memandang kecerdasan manusia berdasarkan skor semata dan bukan sesuatu yang dapat dilihat atau dihitung, melainkan dengan ukuran kemampuan yang meliputi kemampuan untuk menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk dipecahkan, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menimbulkan penghargaan.

### **Media Play Therapy**

*Play Therapy* atau terapi bermain adalah suatu metode konseling/ terapi untuk anak usia 2- 8 tahun dengan menggunakan pendekatan bermain. Pada usia ini bermain merupakan media natural bagi anak untuk dapat bercerita dan membagi perasaannya. Dalam sesi terapi, anak yang memerlukan bantuan dalam mengatasi masalah emosi, perilaku sosial, dan kesehatan mentalnya akan dibebaskan untuk mengekspresikan dan menyalurkan emosinya dengan cara yang ia rasa baik dan tepat dengan menggunakan

alat- alat permainan yang ada di ruangan dalam situasi yang aman dan nyaman. Penelitian- penelitian membuktikan bahwa *play therapy* efektif untuk membantu anak-anak dengan berbagai kondisi seperti korban kekerasan (emosional, fisik, seksual) tidak memnunjukkan performa akademis, mengalami perceraian orang tua, anak- anak yang diadopsi, pelaku dan korban *bullying*, berduka, keterlambatan perkembangan, tempertantrum, masalah kelekatan, mengompol, mimpi buruk, dijauhi teman, dll.

Beberapa macam media *play therapy* yang dipergunakan dapat berupa: visualisasi kreatif, dongeng atau bercerita, seni, musik (sebagai alat komunikasi), media drama (hubungan sosial), boneka dan topeng untuk menyayangi diri sendiri, tarian dan gerakan (untuk fisik) serta main pasir/ dunia pasir untuk pengembangan emosional. Banyak ahli yang meyakini pentingnya bermain bagi kesehatan mental, fisik, serta kesejahteraan sosial dan emosional. Freud dan Erikson meyakini bahwa bermain membantu mengatasi kecemasan dan konflik. Bermain melepaskan ketegangan, memungkinkan anak- anak mengatasi masalah kehidupan. *Play therapy* memungkinkan anak menyalurkan energi yang berlebih dan melepaskan emosi- emosi yang tertahan dan tidak dapat dikeluarkan sebelumnya. Dalam terapi bermain juga memberikan kesempatan untuk menganalisis konflik anak dan cara menghadapinya. Dalam sesi terapi, anak dapat merasa tidak terancam dan lebih mungkin mengekspresikan perasaan mereka yang sesungguhnya. Untuk itu diperlukan praktisi dan atau terapis yang memahami kondisi anak yang mengalami masalah sosial, emosional, perilaku, dan kesehatan mental. Dalam pelaksanaan *play therapy* sangat dibutuhkan media yang representatif, yang memperhatikan karakteristik, tingkat pencapaian perkembangan, kebutuhan dan keinginan anak.

Prinsip utama sebuah media yang representatif adalah non-diskriminasi kepentingan hak hidup serta penghargaan terhadap anak. Media *play therapy* harus dapat melayani kebutuhan anak dalam

terapi khususnya anak- anak yang termarginalkan dalam pendidikan, peduli keadaan anak sebelum dan sesudah belajar. Media *play therapy* yang berbasis *multiple intelligence* 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 (2012) terdapat beberapa ciri media *play therapy* 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), juga 6) mengandung nilai pendidikan.

Media *play therapy* yang berbasis *multiple intelligence* dan 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 *play therapy* ini 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 (2011) bahwa media *play therapy* yang berprinsip *multiple intelligence* dan ramah anak dapat meningkatkan keramahan terhadap 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 *play therapy* dapat pula berasal dari alam, seperti: pasir, air, tanah liat, daun, pohon, batu, atau memanfaatkan limbah. Media *play therapy* dalam pembuatannya, anak dapat 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 *play therapy* 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 menggantung, meremas, menyobek, menggenggam, melempar, dan lain- lain dapat benar- benar menstimulasi motorik kasar dan halus.

Anak usia dini menunjukkan karakteristik yang khas yaitu banyak bergerak, tidak bisa diam, dan mulai mengembangkan otonomi dan kemampuannya untuk mandiri. Oleh karena itu, dalam melakukan permainan, anak lebih bebas, spontan dan menunjukkan otonomi baik dalam memilih mainan maupun dalam aktivitas bermainnya. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Oleh karena itu, seringkali mainannya dibongkar pasang bahkan dirusakny.

### 3. METODE PENELITIAN

Berawal dari ketertarikan dan keprihatinan peneliti terhadap segala sesuatu tentang pendidikan anak- anak minoritas di daerah bencana, penelitian tentang Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence* untuk Anak Pasca Bencana di Jawa Tengah ini merupakan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai tindak lanjut kegiatan- kegiatan penelitian sebelumnya. Sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu pengembangan media *play therapy* berbasis *multiple intelligence* untuk anak pasca bencana di Jawa Tengah menggunakan metode *action research* karena pada tahap pertama akan dilakukan kajian (*research*) terhadap pengembangan media *play therapy* yang telah ada dan dipergunakan dalam program *Trauma Healing* pasca bencana pada anak dan kemudian berdasar hasil kajian tersebut

peneliti merumuskan pengembangan media *play therapy* yang berbasis *multiple intelligence*. Untuk mewujudkan hasil tersebut maka kegiatan ini dilaksanakan dalam dua langkah yang meliputi:

- a. Mengidentifikasi keberadaan media *play therapy* dan pengembangannya yang telah ada di daerah bencana Jawa Tengah (Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten)
- b. Menyusun pengembangan media *play therapy* berbasis *multiple intelligence*.

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 menyusun kuesioner dan melakukan *preliminary research* untuk pematapan kuesioner.

Setelah dilakukan penyempurnaan kuesioner, selanjutnya dilakukan kegiatan pengumpulan data primer dengan metode survei pada macam media *play therapy* yang telah ada dan dipergunakan menangani anak-anak pasca bencana di daerah Jawa Tengah (Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten). Perolehan data primer dan sekunder dilakukan melalui pengamatan langsung ke lapangan dan wawancara dengan responden. Data sekunder diperoleh dari para instruktur, para terapis yang sekaligus secara langsung menangani anak- anak pasca bencana. Data ini juga peneliti peroleh dari lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan PAUD Sejenis) maupun kelompok-kelompok bermain yang secara tidak langsung juga menangani anak- anak di daerah bencana, sedangkan data primer didapatkan dari para tenaga pendidik anak usia dini, tokoh- tokoh masyarakat dan Badan Penanggulangan Bencana Daerah serta Dinas Pendidikan setempat di tingkat kabupaten. Untuk memperoleh data- data tertentu seperti kendala- kendala dan permasalahan-

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

Dari hasil analisis tersebut kemudian disusun '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 anak 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 *multiple intelligence* sebagai hasil keluaran kegiatan penelitian sehingga diperoleh media *play therapy* yang telah dikembangkan yang berbasis *multiple intelligence* untuk anak pasca bencana di Kabupaten Kebumen, Kab. Wonosobo, dan Kabupaten Klaten. Yang menjadi luaran akhir penelitian ini berupa: 1) Peta Pengembangan Media *Paly Therapy* berbasis *multiple inelligence* pada anak di daerah bencana, 2) Faktor pendorong keberhasilan pengembangan media *play therapy* berbasis *multiple intelligence*, serta Pengembangan media *play therapy* berbasis *multiple intelligence*.

Berdasar pada tahapan penelitian, kegiatan awal yang 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 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.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

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

Sebelum model dikembangkan terlebih dahulu diadakan studi pustaka dan prasurvei sebagai penelitian pendahuluan. Setelah itu dilakukan pengembangan awal serta Finalisasi Pengembangan Media Play Therapy berbasis Multiple Intelligence.

1) Hasil temuan pra survei sebagai penelitian pendahuluan. Penyebaran kuesioner yang terdiri dari kuesioner *multiple intelligence* dan kuesioner *media play therapy* dilakukan kepada para instruktur dan para terapis, lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini formal dan nonformal, pos-pos PAUD, SPS (Satuan PAUD Sejenis) serta kelompok-kelompok bermain maupun tenaga-tenaga pendidikan anak usia dini yang berada di daerah rawan bencana yang meliputi: Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten. Berdasarkan hasil sebaran kuesioner maupun survei serta sesuai dengan tahapan penelitian didapat temuan sebagai berikut:

Tabel 1

Nama Media Play Therapy di Daerah Rawan Bencana

No	Lokasi Penelitian	Media yang Digunakan
1	Kab. Kebumen	Bola warna-warni Ember kecil Alat visualisasi Media dongeng

No	Lokasi Penelitian	Media yang Digunakan
	Kab. Kebumen	Alat musik Media drama Boneka dan topeng Pasir Puzzle Kartu bicara Kertas lipat Aneka kain
2	Kab. Wonosobo	Media untuk menulis huruf

		Alat musik Alat gerak lagu Bola besar Media lukis Berpuisi Menyanyi Tanah liat Plastisin Main peran Boneka Benda miniatur
3	Kab. Klaten	Puzzle Media bercerita Main peran Alat musik Plastisin Boneka Miniatur mobil Balok besar Boneka binatang Krayon Boneka wayang

Berdasarkan hasil survei sebagai penelitian pendahuluan bersamaan dengan studi pustaka dan *Focus Group Discussion* dengan berbagai pihak tentang berbagai teori *multiple intelligence* diperoleh bahwa berbagai media *play therapy* di ketiga lokasi penelitian tersebut terbukti dan benar-benar belum terfokus pada *multiple intelligence*. Dengan kata lain ketika media-media *play therapy* itu digunakan tidak ditemukan penggunaan media yang memenuhi kriteria penelitian ini. Sebagai contoh media boneka wayang yang dijumpai di Kabupaten Klaten belum semua aspek *multiple intelligence* diasah dengan menggunakan media ini. Contoh lain krayon hanya dipergunakan pada kegiatan tunggal mewarnai.

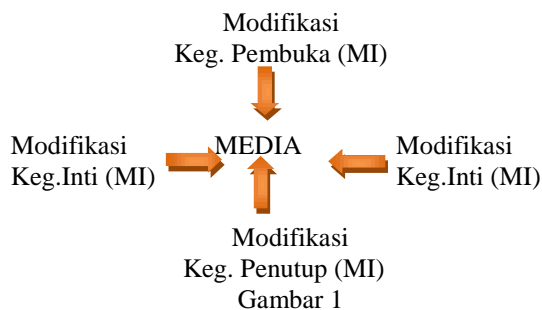
2) Hasil Temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Media Play Therapy yang Berbasis Multiple Intelligence

a) Strategi Pengembangan Tujuan Program Media Play Therapy Berbasis Multiple Intelligence. Peneliti mengintegrasikan kompetensi dasar dari 6 aspek perkembangan anak usia dini yang terdapat pada kurikulum pendidikan anak usia dini yang meliputi: aspek



perkembangan bahasa, aspek fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek nilai moral agama, aspek seni dan aspek perkembangan sosial emosional.

- b) Mengintegrasikan 9 aspek *multiple intelligence* dalam penggunaan media *play therapy*. Saat digunakannya media *play therapy* memasukkan/ memadukan kesembilan indikator *multiple intelligence* yang meliputi: kecerdasan bahasa, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, interpersonal, kecerdasan logis matematis, musikal, kecerdasan naturalis, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan spiritual.
- c) Memodifikasi prosedur penggunaan media *play therapy*  
 Modifikasi prosedur penggunaan media *play therapy* ini diimplementasikan dalam setiap satuan kegiatan yang terjabarkan dalam: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada setiap media *play therapy* digunakan tidak sekedar asal menggunakan media seperti umumnya prosedur penggunaan media, namun dilakukan penambahan kegiatan- kegiatan lain pada kegiatan sebelum kegiatan inti, selama kegiatan inti, maupun setelah kegiatan inti dimainkan.



- Modifikasi Prosedur Penggunaan Media
- 3) Hasil Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence*  
 Hasil Pengembangan Awal Media *Play Therapy* yang dimaksud terlihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2

Contoh Media *Play Therapy* Sebelum dan Setelah Dikembangkan

a. Kabupaten Kebumen

Media	Sebelum	Setelah
Bola warna	Bola sepak Bola kasti	Bola aksara Bola angka Bola motif Bola benang Bola hewan
ember kecil	Ember	Ember aksara Ember angka Ember motif Ember geometri
alat visualisasi	visualisasi 2 dimensi	Visualisasi 3 dimensi Bentuk dari aneka daun
Media dongeng	Buku cerita, panggung boneka, boneka jari, boneka tangan	Boneka bengkoang, boneka sabut kelapa, boneka tempurung kelapa

b. Kabupaten Wonosobo

Media	Sebelum	Setelah
Media menulis huruf	Pensil, kertas	Kulit ari padi, kentang, labu, arang, batang singkong
Alat musik	Harmonika pianika	Perkusi biji-bijian, irisan bambu, kluwek, tempurung kelapa, daun pisang
boneka	Boneka jari boneka tangan, boneka plastik	Boneka serbuk kayu, boneka serabut, boneka pelepah pisang
Media	Sebelum	Setelah
Syair anak	Pantun (bersanjak)	Syair modern, syair jenaka, syair tematik

c. Kabupaten Klaten

Media	Sebelum	Setelah
puzzle	Puzzle 2	Puzzle 3 dimensi

	dimensi	
Media bercerita	Buku cerita, boneka tangan, panggung boneka	Boneka koran, boneka pelepah pisang
Main peran	Pakaian lengkap	Daur ulang limbah, media daun
Alat musik	Perkusi, pianika, seruling	Paduan bambu kecil dan besar

#### 4) Faktor Pendorong Keberhasilan Pengembangan Media *Play Therapy* Berbasis *Multiple Intelligence*

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner dan hasil *Focus Group Discussion (FGD)* dengan berbagai pihak terkait dari subyek penelitian ketiga kabupaten di daerah bencana Jawa Tengah yang meliputi: Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten, diperoleh temuan terkait dengan faktor-faktor pendorong keberhasilan pengembangan media *play therapy* sebagai berikut:

- (a) Kebersamaan dalam pengambilan kebijakan daerah.
- (b) Kesadaran dan kerja sama instansi terkait yang peduli dengan anak di daerah bencana.
- (c) Kearifan lokal
- (d) Usia anak adalah fase/ usia bermain
- (e) Media *play therapy* berprinsip Menyenangkan, Aman, Manfaat, dan Asyik (MAMA)
- (f) Alat dan bahan pembuatan media *play therapy* mudah diperoleh dan tersedia di alam.

Berdasarkan hasil akhir penelitian ini bahwa media *play therapy* yang berbasis *multiple intelligence* yang telah dikembangkan sejumlah karakteristik media *play therapy* telah dapat tersusun sesuai prosedur dan indikator *multiple intelligence*. Media *play therapy* telah dikembangkan berdasarkan tahapan, tugas, dan karakteristik

perkembangan anak usia dini, mampu mengoptimalkan 9 indikator *multiple intelligence* menggunakan pendekatan yang berpusat pada anak yang ditandai dengan interaksi misalnya antara para instruktur dan terapis program layanan anak usia dini di daerah bencana, memunculkan media *play therapy* yang dapat melibatkan anak aktif dan secara totalitas telah dilakukan melalui kegiatan nyata atau sesungguhnya.

Ternyata di daerah- daerah bencana Jawa Tengah yang meliputi Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten tidak dijumpai media-media *play therapy* yang telah sepenuhnya digunakan oleh para instruktur dan terapis untuk menerapkan *multiple intelligence* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Para instruktur dan terapis di daerah bencana Jawa Tengah yang menyatakan telah menggunakan media *play therapy* seperti yang dimaksud dalam penelitian ini (tidak terbukti dalam dokumen tertulis) beranggapan bahwa dalam menangani terapi pada anak yang mengalami gangguan- gangguan psikis serta perilaku menyimpang akibat bencana, cukup menggunakan media yang ada, siap pakai, maupun yang sudah tersedia di sekitar. Pada hal berdasar kajian teori *multiple intelligence* seharusnya sebuah media *play therapy* ketika digunakan untuk memberikan terapi kepada anak harus mampu mengintegrasikan satu kecerdasan dengan kecerdasan lainnya. Artinya, suatu media seharusnya dapat mengembangkan berbagai kecerdasan, misalnya media tanah liat bukan hanya untuk mengembangkan kecerdasan motorik halus saja, tetapi juga harus dapat mengembangkan dimensi *multiple intelligence* lainnya.

Melalui pengembangan media *play therapy* berbasis *multiple intelligence* ini akan dapat memberikan kesempatan kepada semua anak untuk dapat mengaktualisasikan berbagai perasaan yang anak rasakan akibat bencana. Media- media *play therapy* yang dipergunakan pada saat terapi bagi anak haruslah representatif dan dapat mengasah kecerdasan anak, sehingga anak pasca bencana dapat melupakan peristiwa-peristiwa yang mereka alami. Dapat saja

terjadi pada anak- anak pasca bencana menunjukkan kondisi yang syok dan tertekan oleh suatu peristiwa yang membekas relatif lama pada korban. Diharapkan media- media *play therapy* yang dipergunakan dalam emberian terapi pasca bencana dapat mengatasi atau mengurangi trauma yang ada (Cohen, 2012). Berbagai media *play therapy* yang telah dikembangkan melalui penelitian memberikan banyak manfaat khususnya bagi anak pasca bencana, yaitu: (1) Menghilangkan beban pikiran, (2) membuat bahagia, (3) menjadi pribadi yang lebih ikhlas, (4) menjadi kembali bersemangat, (5) membuat hati tenang dan tentram , (6) lebih peka untuk menyikapi keadaan yang ada.

Gangguan piskologis pada anak pasca bencana dapat menjadi gangguan yang berkepanjangan. Pada dasarnya gangguan tersebut dapat disembuhkan berdasarkan dua kondisi, yaitu korban dapat bermain dengan teman dekat untuk saling berbagi dan saling memberikan semangat. Melalui kondisi itu korban bencana yang mengalami gangguan psikologis dengan sendirinya akan menciptakan kondisi yang aman dan nyaman dengan lingkungan sekitar, berbeda apabila memilih sikap untuk diam dan menarik diri. Dalam menangani anak- anak korban bencana, pelaksana maupun terapis hendaknya aktif membantu anak 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.

*Play therapy* sebagai sarana untuk mempertajam penginderaan. Permainan yang menantang koordinasi tangan dan mata akan membantu anak yang tingkat atensi dan fokusnya kurang. *Play therapy* juga sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian, khususnya bagi anak dengan perilaku menyimpang. Kepribadian yang

kurang matang akibat perilaku menyimpang ini menyebabkan berperilaku nonasertif, arogan, dan impulsif. Dengan *play therapy* perilaku tersebut diubah menjadi perilaku yang asertif. Penggunaan media- media *play therapy* hasil pengembangan ini untuk membangun kepercayaan melalui *active listening and reading situation* (mendengarkan secara aktif dan membaca keadaan anak serta sambil membelajarkan pembelajaran mitigasi bencana secara perlahan, terstruktur dan berkesinambungan yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Media- media play therapy untuk daerah bencana Jawa Tengah telah dikembangkan berbasis multiple intelligence dengan harapan dapat mengatasi dan mengurangi perilaku-perilaku menyimpang pada anak pasca bencana.
- b. Multiple intelligence dilakukan dengan strategi mensinergikan aspek- aspek perkembangan anak dan diberikan secara kreatif serta menyenangkan.
- c. Dalam pelaksanaan pengembangan media play therapy ini ada sejumlah potensi turut berpengaruh, seperti: kompetensi para instruktur dan terapis, kesadaran penggunaan media yang atraktif, dukungan pengambil kebijakan, atensi anak, alat dan bahan yang cukup tersedia.

Beberapa hal yang dapat peneliti sarankan yaitu:

- a. Secara kontinu dan berkesinambungan disesyogikan mengadakan pelatihan-pelatihan untuk menggunakan media play therapy yang telah dikembangkan.
- b. Selalu memahamkan kepada semua pihak tentang kepedulian pada kondisi anak pasca bencana.
- c. Pemerintah hendaknya tetap memberikan dukungan penuh pada program dan kegiatan- kegiatan peduli anak pasca bencana.
- d. Potensi lokal untuk penyediaan alat dan bahan agar tetap tersedia.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

- a. Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kemenristek Dikti
- b. Koordinator Kopertis Wilayah VI Semarang
- c. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Propinsi Jawa Tengah
- d. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Kebumen
- e. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Wonosobo

- f. Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Klaten
- g. Instruktur dan para terapis dari Kabupaten Kebumen, Kabupaten Wonosobo, dan Kabupaten Klaten
- h. Siswa Kelompok Bermain dan TK se-kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen
- i. Siswa Kelompok Bermain dan TK se-kecamatan Wonosobo, Kota Wonosobo
- j. Siswa Kelompok Bermain dan TK se-kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten

## 7. REFERENSI

- Bratton, Sue C., Dee C.Ray.2012. The Efficacy of Play Therapy with Children: A-meta analytic review of treatment outcomes. *Profesional Psychology: Research and Practice* 36: 376-90.
- Cohen,J.A. 2012. Trauma- Focused Cognitive Behavioral Therapy for Children. *Journal of the American Academy of Child, 216- 229.*
- Gardner, H. 1998. Multiple Intelligences: Theory, Practical Assessment, Research & Evaluation (*ElectronicJournal*).
- Greca, La., Silverman. 2012. Childhood Rejection, and depression as predictors of adolescent girls' externalizing and health risk behaviors. *Journal Consulting and Clinical Psychology, 72, 103- 112.*
- Heal, M.e PracA. 2015. Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak di Rumah Sakit William Both Surabaya. *Laporan Penelitian (Tidak diterbitkan).*
- Madyawati, Lilis. 2015. Pengembangan Model Kegiatan Bermain Berbasis *Multiple Intelligence* sebagai Implementasi Sekolah Ramah Anak di Daerah Rawan Bencana Jawa Tengah. *Laporan Penelitian HIBA Dikti (Tidak diterbitkan)*
- Horris, B.,Dee C.Ray. 2012. *Child-Centered Play Therapy Research: Teha Evidence Base for Effective Practice.* Willey Publishers.

- Torjesen. 2009. Can bureaucrats order public Health? *International Journal of Integrated Care*, 34, 227- 238.
- Wisner, KM. 2008. Postpartum Depression The New England. *Journal of Medicine*, 347, 194- 199.