

jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini
dan pendidikan masyarakat

andragogia

Volume 9 No 1 - Juli 2016

**Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan Berpisah Pada Anak Usia Dini
Di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran**

Farida Widyawati

Pola Bermain Pada Anak Autis

Ika Febrian Kristiana

**Pengembangan Sumber Daya Manusia Indonesia Pada Lembaga Kursus
Sebagai Upaya Meningkatkan Tenaga Profesional
(Studi Kasus pada Lembaga-lembaga Kursus di Kabupaten Cilacap)**

Kardianto Indra Purnomo

Bola 'ENAK' Alternatif Media Play Therapy Pada Anak

Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi

**Pengembangan Model Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Desa Semin
Melalui Revitalisasi Kesenian Tradisional**

Wiwien Widyawati Rahayu



PP PAUD DIKMAS

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Masyarakat Jawa Tengah
Bekerja sama dengan Kaprodi PLS Pasca Sarjana UNNES Semarang

Pengarah:

Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd

Penanggungjawab:

Drs. Suka, M.Pd

Ketua Penyunting:

Dra, Riyati Anggoro Peni, M.Pd

Penyunting Pelaksana:

Yuniarti, M.Hum

Zumrotul Khasanah, S.Psi

Heru Djoko Walojo, S.Pd

Drs. Andriyanto

Astuti Parramita

Penyunting Ahli:

Prof. Dr. Tri Joko Raharjo

Pelaksana Administrasi:

Febri Hartanti P

Arif Wibowo, ST

Dedy Haryanto, S.Kom

Rudiyanto, S.Si

Rahmawati K, S.Pd

Pelaksana Teknis:

Rakhmat Gunarja, S.Pd

Sri Rahayuningsih, S.Pd

Diterbitkan oleh:

PP PAUD & DIKMAS

Jawa Tengah

Bekerja sama dengan

Kaprodi PLS Pascasarjana

UNNES Semarang

Alamat Redaksi:

Jl. Diponegoro 250 Ungaran

Semarang, Jawa Tengah.

Telp. 024-6921187

Fax. 024-6922884

jurnal ilmiah
pendidikan anak usia dini,
nonformal dan informal

andragogia

Volume 9 No 1 - Juli 2016

Daftar Isi

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan**Berpisah Pada Anak Usia Dini****Di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran**

Farida Widyawati

Pola Bermain Pada Anak Autis

Ika Febrian Kristiana

Pengembangan Sumber Daya Manusia Indonesia**Pada Lembaga Kursus Sebagai Upaya Meningkatkan****Tenaga Profesional****(Studi Kasus pada Lembaga-lembaga Kursus****di Kabupaten Cilacap)**

Kardianto Indra Purnomo

Bola 'ENAK' Alternatif Media Play Therapy Pada Anak

Lilis Madyawati, Hamron Zubadi, Dede Yudi

Pengembangan Model Pembelajaran Bagi Anak Usia**Dini Desa Semin Melalui****Revitalisasi Kesenian Tradisional**

Wiwien Widyawati Rahayu

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECEMASAN BERPISAH PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN ANAK CERDAS UNGARAN

Farida Widyawati¹⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecemasan berpisah yang terjadi pada anak usia dini serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari tiga orang anak yang secara proporsional memenuhi syarat. Selanjutnya data dikumpulkan melalui observasi terhadap subjek dan wawancara yang dilakukan pada orangtua subjek dan pendidik di tempat subjek sekolah.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian studi kasus, dimana peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang fenomena anak-anak usia dini yang mengalami kecemasan berpisah dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan berpisah adalah hal yang biasa terjadi pada anak usia dini, namun tidak semua anak usia dini mengalami masalah seperti itu. Hal-hal yang menjadi faktor terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini adalah karena faktor pola asuh orangtua yang terlalu melindungi anak (*over protective*) sehingga menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri bila tidak bersama dengan objek lekat. Faktor keluarga juga menjadi faktor yang berpengaruh saat anak mengalami kecemasan berpisah karena keluarga dapat menjadi model dalam pembentukan perilaku pada anak terutama anak usia dini. Selain itu faktor sekolah dan teman sebaya juga mendukung terbentuknya perilaku kecemasan berpisah pada anak usia dini, keadaan sekolah yang tidak member keamanan dan kenyamanan bagi anak dan juga hubungan dengan teman sebaya yang tidak baik mengakibatkan anak akan mencari perlindungan pada orangtuanya.

Kata kunci : *kecemasan berpisah, anak usia dini*

A. PENDAHULUAN

“ Anak adalah deposito untuk masa depan “, hal itu adalah sebuah ungkapan yang diyakini oleh banyak orang akan kebenarannya. Keyakinan itu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dengan pemberian penghidupan yang layak dan fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang perkembangannya. Pada dasarnya lingkungan yang stabil dan aman merupakan lingkungan yang dibutuhkan anak usia dini untuk berkembang dengan baik. Rasa aman tersebut dimulai saat anak berusia 0 - 2 tahun yang untuk selanjutnya akan membentuk kepribadian anak. Ketika rasa aman telah terbentuk

¹⁾ Farida Waidyawati, S.Pd adalah Pamong Belajar PP PAUD & DIKMAS Jawa Tengah

amuk akan timbul rasa percaya diri yang kuat. Rasa percaya (*trust*) diawali dengan adanya kelekatan yang awal antara anak dan ibu, karena kelekatan merupakan ikatan yang ada pada hubungan antara ibu dan anak, sehingga merupakan kecenderungan yang stabil untuk mencari dan mempertahankan kontak dengan figur-figur khusus sebagai figur lekat sepanjang waktu.

Kecemasan berpisah pada seorang anak merupakan suatu keadaan yang ditandai dengan rasa cemas yang berlebih pada seorang anak akibat jauh dari rumah atau berpisah dengan orang-orang yang dekat dengannya. Kecemasan karena adanya perpisahan ini pada batas tertentu adalah normal dan dapat terjadi hamper pada semua anak terutama pada bayi dan balita (18 - 24 bulan). Ketika seorang bayi menginjak usia 9 bulan, situasi dan keadaan yang tidak akrab bisa terwujud dalam bentuk kehadiran orang asing yang bisa menimbulkan kecemasan (Paul, 2008). Kecemasan sebenarnya merupakan fenomena yang normal, karena anak yang lebih besar pun pada usia TK hingga awal SD tidak luput dari kecemasan berpisah. Bagi mereka, sekolah berarti pergi dari rumah untuk jangka waktu yang cukup lama. Anak tidak hanya akan rindu terhadap orangtua, rumah ataupun mainannya tetapi juga merasa cemas menghadapi tantangan dan pengalaman baru serta tekanan-tekanan yang dijumpai di luar rumah.

Anak yang cemas terhadap perpisahan ini adalah anak yang sangat tergantung dan selalu mencari bantuan dan perhatian dari orang lain. Dengan keadaan tersebut anak butuh selalu berdekatan dengan orang dewasa dan perhatian dari orangtua. Hal tersebut biasanya ditemukan dan mulai muncul saat anak masuk sekolah, karena saat itu anak “ dipaksa “ untuk mandiri. Seringkali anak menjadi sangat tergantung juga karena mendapat dukungan dari orangtua yang menyediakan diri sebagai tempat bergantung bagi anak (Safitri, 2004). Keadaan cemas berpisah pada seorang anak akan lebih diperparah lagi apabila orangtuanya memberikan model yang keliru pada seorang anak. Orangtua merupakan model, karena tidak dapat disangkal bahwa contoh dari orangtua memiliki pengaruh yang sangat kuat bagi anak. Orangtua merupakan model yang pertama dan terdepan bagi anak baik positif maupun negatif dan merupakan pola bagi jalan kehidupan seorang anak. Melalui *modeling* orangtua telah mewariskan cara berpikirnya pada anak, sehingga hal tersebut menjadi suatu hal yang sangat mendasar, suci dan perwujudan spiritual (Yusuf, 2002).

Hasil wawancara awal dengan beberapa pendidik di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran dan observasi awal yang peneliti lakukan selama beberapa hari di kelompok bermain tersebut dengan melihat perilaku beberapa anak yang sesuai dengan gejala kecemasan berpisah telah menunjukkan bahwa gejala menangis saat obyek lekat tidak terlihat di dekatnya, mengikuti kemanapun obyek lekat pergi, rasa tidak aman dan nyaman bersama orang lain serta perasaan tidak tenang saat mengikuti proses pembelajaran merupakan hal yang sering dijumpai pada beberapa anak di kelas. Permasalahan tersebut mengakibatkan terganggunya proses pembelajarn di Ke-

lompok Bermain Anak Cerdas Ungaran, karena pada saat pembelajaran berlangsung orangtua juga ikut menunggu di dalam sentra. Hal tersebut mengakibatkan anak menjadi kurang mandiri, kurang dapat bersosialisasi dengan teman satu sentra dan kurang percaya diri.

Melihat kondisi banyaknya anak usia dini yang mengalami gejala kecemasan berpisah di Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran tersebut maka dapat dipandang sebagai masalah yang perlu menjadi perhatian dan mendapat solusi dari berbagai pihak seperti orangtua dan pendidik kelompok bermain. Namun untuk mencari solusi mengatasi anak usia dini yang mengalami kecemasan berpisah tersebut perlu diketahui lebih dahulu faktor-faktor yang mempengaruhinya, sehingga akan diperoleh solusi yang terbaik sesuai dengan karakteristik masing-masing anak.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, selanjutnya permasalahan yang diteliti meliputi persoalan tentang :

1. Bagaimana terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini ?
2. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada anak usia dini ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Mengacu pada permasalahan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada anak usia dini

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan Psikologi, khususnya Psikologi Perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan anak usia dini
2. Secara praktis aplikatif, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mereka yang banyak mendalami psikologi perkembangan, terutama bagi pendidik anak usia dini, sebagai usaha melakukan tindakan guna mencegah terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Anak Usia Dini

Rahman (2005) menyatakan anak usia dini adalah anak usia 0 - 8 tahun . Hal tersebut karena pada usia itu anak mengalami lompatan perkembangan, kecepatan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Pada saat itu kesempatan yang sangat efektif untuk membangun seluruh aspek kepribadian anak dan merupakan usia emas (*golden age*) yang tidak akan terulang lagi.

Menurut Hurlock (1980) diungkapkan bahwa pada masa kanak-kanak dibagi menjadi dua periode yaitu periode awal berlangsung dari umur 2 - 6 tahun dan periode akhir dari enam sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2004) mengungkapkan bahwa anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0 - 6 tahun yang dikuatkan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003. Ditambahkan pula bahwa anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional, bahasa dan komunikasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Sehingga berdasarkan keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap yaitu usia 0-12 bulan, masa toddler usia 0 - 3 tahun, masa prasekolah usia 3 - 6 tahun dan masa kelas awal sekolah dasar usia 6 - 8 tahun.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan baik itu perkembangan fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan moral, yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun, dimana masa kanak-kanak awal dimulai sebagai penutup masa bayi, usia dimana ketergantungan secara praktis sudah terlewati diganti dengan tumbuhnya kemandirian dan berakhir di sekitar usia masuk sekolah dasar

Menurut Rahman (2005) keunikan karakteristik anak usia dini tersebut adalah :

a. Usia 0 - 1 tahun

Pada masa bayi perkembangan fisik akan mengalami kecepatan yang sangat pesat. Berbagai kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari anak pada usia ini, antara lain :

1. Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan
2. Mempelajari keterampilan dalam menggunakan panca indera seperti melihat, meraba, mendengar, mencium, mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut
3. Mempelajari komunikasi sosial dengan melaksanakan kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi

b. Usia 2 - 3 tahun

Pada masa ini secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat, dengan kemampuannya yaitu :

1. Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang

- luar biasa yang dilakukan terhadap benda apa saja yang ditemui
2. Mengembangkan kemampuan berbahasa, yang diawali dengan berce-loteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak mulai belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran
 3. Anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia.
- c. Usia 4 - 6 tahun
1. Sehubungan dengan perkembangan fisik, anak melakukan kegiatan yang bermanfaat bagi pengembangan otot besar dan kecil
 2. Kemampuan anak untuk memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu
 3. Perkembangan kognitif yang ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak terhadap lingkungan

Eliyawati (2005) berpendapat tentang karakteristik anak usia dini yang menonjol, yaitu :

- a. Anak bersifat unik, sehingga berbeda satu dengan yang lain. Anak memiliki bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang kehidupan masing-masing
- b. Anak bersifat egosentris, sehingga cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri
- c. Anak bersifat aktif dan energik, ditunjukkan dengan keingintahuan yang besar untuk melakukan kegiatan tanpa mengenal kata bosan dan lelah
- d. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, sehingga anak cenderung banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarkan terutama hal-hal baru
- e. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Adanya dorongan dan rasa ingin tahu yang kuat sehingga anak akan mencoba dan mempelajari hal-hal yang baru
- f. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan untuk merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.
- g. Anak senang dan kaya dengan fantasi dan daya khayal, yang diwujudkan dalam bentuk cerita-cerita baik yang disampaikan oleh orang lain maupun yang diceritakan kepada orang lain
- h. Anak mudah frustrasi bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan
- i. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu
- j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek
- k. Anak menunjukkan minat terhadap teman, yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk bekerjasama dan berhubungan dengan teman-temannya, selain itu anak juga memiliki penguasaan perbendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

2. Kecemasan Berpisah

Kecemasan karena berpisah merupakan suatu keadaan yang ditandai dengan kecemasan yang berlebihan pada seorang anak akibat jauh dari rumah atau berpisah dengan orang-orang yang dekat dengannya. Ditambahkan pula bahwa kecemasan karena berpisah pada batas tertentu merupakan hal yang normal dan terjadi hampir pada semua anak, terutama bayi dan balita, biasanya hal tersebut dipicu oleh kematian anggota keluarga, teman atau hewan peliharaan, perpindahan tempat tinggal atau perubahan di sekolah (Tedjasaputra, 2006).

Paul (2008) mengungkapkan bahwa kecemasan berpisah merupakan suatu keadaan yang ditandai dengan kecemasan yang berlebihan pada seorang anak akibat jauh dari rumah atau berpisah dengan orang-orang yang dekat dengannya.

Berdasarkan definisi tersebut maka bila ditarik kesimpulan bahwa kecemasan berpisah merupakan kecemasan yang berlebihan pada seorang anak akibat jauh dari rumah atau berpisah dengan orangtua yang dekat dengannya, hal ini biasanya dipicu oleh suatu peristiwa seperti kematian orangtua, perpindahan tempat tinggal dan perubahan tempat tinggal.

Menurut Kaplan (1997) gejala-gejala yang timbul pada anak yang mengalami gangguan kecemasan berpisah ini adalah :

- a. Kecemasan yang berlebihan tentang kehilangan atau kemungkinan bahaya yang jatuh pada orang yang sangat dekat
- b. Kecemasan yang berlebihan bahwa peristiwa yang tidak diharapkan akan menyebabkan perpisahan dari figur yang sangat dekat dengan anak
- c. Adanya penolakan untuk bersekolah atau ke tempat lain dan ingin selalu dekat dengan orang yang sangat dekat dengan anak
- d. Kecemasan yang berlebihan atau keengganan untuk sendiri atau tanpa orang yang sangat dekat di rumah atau tanpa orang dewasa yang penting pada lingkungan lain
- e. Penolakan untuk tidur tanpa tokoh perlekatan utamanya atau tidur jauh dari rumah
- f. Mimpi buruk berulang kali dengan tema perpisahan
- g. Keluhan gejala-gejala fisik, contohnya mual, sakit kepala, sakit perut, muntah pada saat sekolah, atau pada saat-saat ketika mengantisipasi perpisahan dengan orang yang dekat dengan anak
- h. Penderitaan yang berlebih dan berulang jika perpisahan dari rumah atau tokoh perlekatan utama dihadapi atau dilibatkan.

Hal senada tentang gejala-gejala kecemasan berpisah ini diungkapkan oleh Purbasari (2008) yang menyebutkan bahwa gejala-gejala anak yang mengalami kecemasan karena berpisah adalah :

- a. Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan ibunya
- b. Khawatir kehilangan ibu atau khawatir ibunya mengalami bencana
- c. Sering tidak mau pergi ke sekolah atau tempat lain karena takut berpisah
- d. Sering tidak mau tidur jika tidak ditemani oleh orang dewasa
- e. Tidak mau ditinggal sendirian dalam suatu ruangan
- f. Di rumah selalu mengikuti orangtuanya kemanapun mereka pergi
- g. Sering mengalami mimpi buruk
- h. Keluhan fisik yang berulang

Wuryani (2005) mengungkapkan berbagai gejala anak yang mengalami kecemasan karena berpisah, antara lain :

- a. Adanya perubahan ekspresi muka, yaitu tiba-tiba muka menjadi merah, membesarnya pupil mata, gerakan-gerakan otot muka, perubahan gerak-gerik tubuh, seperti kakunya otot-otot, kegelisahan, interupsi gerakan yang tiba-tiba, aktivitas yang berlebihan, mengunyah benda-benda atau bagian dari tubuhnya, kadang-kadang berbicara terlalu banyak, gagap atau justru malah membisu.
- b. Ke'tergantungan yang berlebihan pada orang yang dekat dengan anak
- c. Tingkah laku agresif
- d. Gangguan tidur dan ngompol
- e. Kehilangan nafsu makan

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecemasan karena berpisah memiliki gejala-gejala yaitu : 1) adanya kecemasan yang berlebihan tentang kehilangan atau kemungkinan bahaya yang jatuh pada obyek lekat, 2) adanya kecemasan yang berlebihan bahwa peristiwa yang tidak diharapkan akan menyebabkan perpisahan dari figur yang sangat dekat dengan anak, 3) adanya penolakan untuk sekolah, 4) penolakan untuk tidur sendiri, 5) sering mengalami mimpi buruk, 6) adanya keluhan gejala fisik, 7) menghisap jari, 8) menggigit kuku, 9) meremas atau memotong rambut.

Dari 9 gejala yang telah disebutkan diatas, peneliti kemudian mengintegrasikan menjadi 4 gejala dengan pertimbangan bahwa terdapat gejala kecemasan berpisah yang sama sehingga dapat diintegrasikan menjadi satu sebagai dasar dalam pembuatan *rating scale* kecemasan berpisah. Selanjutnya gejala tersebut yaitu 1) kecemasan berpisah dari obyek lekat, 2) kecemasan dalam situasi asing, 3) kecemasan bertemu orang asing, 4) keluhan gejala fisik

3. Teori Ekologi Menurut Urie Bronfenbrenner

Teori perkembangan anak yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner yang disebut sebagai teori ekologi mengungkapkan bahwa pandangan sosiokultural Bronfenbrenner tentang perkembangan, terdiri dari lima sistem lingkungan mulai dari masukan interaksi langsung dengan agen-agen sosial yang berkembang baik hingga masukan kebudayaan yang berbasis luas. Kelima sistem teori

ekologi Bronfenbrenner yaitu :

a. *Microsystem*

Merupakan lingkungan dimana individu tinggal, yang meliputi keluarga seseorang, teman sebaya, sekolah dan tetangganya. Dalam Microsystem ini interaksi yang paling langsung dengan agen sosial berlangsung, misalnya dengan orangtua, teman sebaya dan guru.

b. *Mesosystem*

Mencakup hubungan antar mikrosistem, atau hubungan antar konteks, sebagai contoh hubungan pengalaman dalam keluarga dan pengalaman di sekolah, pengalaman dalam keluarga dengan pengalaman diantara teman sebaya

c. *Exosystem*

Terjadi saat pengalaman dalam lingkungan sosial lain dimana individu tidak memiliki peran aktif tetapi mempengaruhi apa yang dialami individu dalam konteks langsung, sebagai contoh pengalaman kerja dapat mempengaruhi hubungan seorang wanita dengan suami dan anaknya, sehingga dapat meningkatkan konflik perkawinan dan mengubah pola interaksi orangtua dan anak

d. *Macrosystem*

Mencakup budaya dimana seseorang tinggal. Budaya merupakan pola perilaku, keyakinan dan produk lain dari sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

e. *Chronosystem*

Mencakup pembuatan pola kejadian lingkungan dan transisi sepanjang kehidupan.

Teori Urie Bronfenbrenner yang berparadigma lingkungan ini menyatakan bahwa perilaku seseorang dalam hal ini perilaku kecemasan berpisah pada anak usia dini itu tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan dampak dari interaksi anak yang bersangkutan dengan lingkungan di luarnya. Namun pada teori ini juga ditemukan berbagai keterbatasan terutama yang berhubungan dengan penelitian ini. Keterbatasan tersebut adalah tidak semua sistem lingkungan yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner dapat mempengaruhi kecemasan berpisah yang terjadi pada anak usia dini, karena cakupan dalam beberapa sistem lingkungan tersebut yaitu *macrosystem* dan *chronosystem* tidak dapat mewakili usia anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Oleh sebab itu untuk keperluan penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada anak usia dini, peneliti hanya membatasi tiga sistem lingkungan untuk mencari faktor-faktor tersebut sesuai dengan usia subjek yang diteliti.

F. METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus dilakukan sebagai langkah untuk memperoleh pengertian yang mendalam mengenai situasi dan makna sesuatu atau subyek yang diteliti, dimana yang lebih dipentingkan adalah proses daripada hasil, konteks daripada suatu variabel khusus untuk menemukan sesuatu daripada kebutuhan konfirmasi.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada anak usia dini dimana sebelumnya telah terdapat referensi yang membahas tentang faktor-faktor tersebut dan kemudian peneliti melakukan penelitian untuk menguji kebenarannya dan menemukan faktor-faktor lain dalam penelitian tersebut.

2. Subyek Penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Hal ini karena subyek dibatasi pada mereka yang memiliki identifikasi yang sesuai dengan pokok permasalahan yang akan diteliti. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Anak usia 2 – 4 tahun beserta orangtuanya
2. Bertempat tinggal di Kab.Semarang
3. Anak diasuh oleh orangtua kandungnya
4. Mengikuti PAUD (kelompok bermain)
5. Memiliki ciri-ciri kecemasan berpisah yang ditunjukkan melalui *Rating Scale* kecemasan berpisah

3. Alat Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

- a. Observasi
- b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada orangtua subyek dan pendidik kelompok bermain Anak Cerdas Ungaran dengan alasan agar data yang diperoleh sesuai dengan masalah yang akan diteliti.

4. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan analisis induktif

5. Metode Keabsahan Data

Dilakukan dengan cara :

- a. Perpanjangan keikutsertaan
- b. Ketekunan pengamatan
- c. Triangulasi

G. HASIL PENELITIAN

1. Persiapan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan beberapa hal yaitu :

- a. *Rating Scale* kecemasan berpisah akan diisi terlebih dahulu oleh orangtua subyek dan guru di sekolah subyek. Hal ini dilakukan sebagai *screening subjek* untuk memperoleh subyek yang sesuai dengan tujuan penelitian
- b. Pedoman wawancara yang berfungsi sebagai petunjuk dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada saat wawancara
- c. Alat-alat yang digunakan dalam penelitian seperti alat tulis, alat perekam dan beberapa kaset kosong

2. Prosedur Penelitian

Prosedur dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah tahap eksplorasi, dimana peneliti melakukan kajian literatur yang berkaitan dengan kecemasan berpisah pada anak usia dini dan gejala-gejala yang terjadi. Hasil yang diperoleh digunakan untuk menyusun kerangka teori dan bahan untuk menyusun alat ukur (panduan observasi dan wawancara dengan subjek penelitian)

Tahap kedua adalah tahap penelitian utama. Peneliti melakukan *screening subjek* yang diawali dengan mendata subjek penelitian dengan cara meminta data dari guru kelompok bermain Anak Cerdas Kab.Semarang. Pendataan dimulai dengan mencatat nama anak yang memiliki gejala-gejala kecemasan berpisah. Selanjutnya orangtua dari anak-anak yang memiliki gejala kecemasan berpisah dan dua orang guru kelompok bermain Anak Cerdas diminta untuk mengisi *rating scale* kecemasan berpisah. Hasil pendataan calon subyek tersebut selanjutnya diseleksi dengan cara mengolah data tiga rater dan mencari subyek yang memiliki tingkat kecemasan berpisah tertinggi sesuai dengan syarat yang telah ditentukan. Penetapan subyek penelitian ditetapkan, orangtua subyek dihubungi dan diminta untuk bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Hal-hal yang peneliti diskusikan dengan orangtua subyek dan untuk mendapatkan persetujuan adalah mengenai jadwal pertemuan dan hal-hal yang akan didiskusikan, terutama berkaitan dengan persoalan sensitif yang menyebabkan anak mengalami kecemasan berpisah.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilaksanakan selama 1 bulan, dimulai pada bulan November s.d bulan Desember. Selama waktu tersebut peneliti melakukan pengumpulan data dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan *screening subjek* untuk mencari subyek yang dapat memenuhi syarat. Dari Kelompok Bermain Anak Cerdas Ungaran Kab.Semarang diperoleh data anak yang memiliki gejala kecemasan berpisah dan memenuhi syarat sebagai subyek penelitian sebanyak 21 orang, yaitu :
 - 1) NK (3 tahun 6 bulan) : anak ke 2
 - 2) ROS (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1
 - 3) NT (3 tahun 7 bulan) : anak ke 1
 - 4) DAM (3 tahun 3 bulan) : anak ke 3
 - 5) JM (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1

- 6) AIW (3 tahun) : anak ke 2
- 7) KKL (4 tahun) : anak ke 2
- 8) TZA (3 tahun) : anak ke 2
- 9) MKP (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1
- 10) AT (3 tahun) : anak ke 1
- 11) NPA (3 tahun 4 bulan): anak ke 1
- 12) R (4 tahun) : anak ke 1
- 13) GHA (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1
- 14) DAS (3 tahun) : anak ke 2
- 15) DMA (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1
- 16) IRP (4 tahun) : anak ke 2
- 17) R (3 tahun) : anak ke 2
- 18) JIMP (3 tahun) : anak ke 2
- 19) NAN (3 tahun) : anak ke 2
- 20) MHA (3 tahun) : anak ke 2
- 21) GP (3 tahun 6 bulan) : anak ke 1

Dari 21 anak yang memenuhi syarat sebagai subyek penelitian itu ternyata hanya ada 3 anak yang dapat menjadi subyek penelitian, karena memiliki kecemasan berpisah yang tertinggi diantara subyek lainnya, yang diketahui berdasarkan *screening subjek* yang dilakukan oleh peneliti. Tiga anak tersebut yaitu :

- 1) JM (3 tahun 6 bulan) merupakan anak ke 1
- 2) DMA (3 tahun 6 bulan) merupakan anak ke 1
- 3) NAN (3 tahun) merupakan anak ke 2

Melakukan wawancara dengan orangtua subyek dan pendidik, serta observasi pada subyek penelitian. Dalam wawancara dan observasi peneliti berusaha menjalin hubungan yang baik terhadap subyek penelitian dan orangtuanya sehingga pelaksanaan wawancara dan observasi berjalan dengan lancar

4. Analisis Hasil Penelitian

a. Subyek Pertama

1) Identitas

Nama : JM
Umur : 3 tahun 6 bulan
Kelompok : Apple
Jenis Kelamin : Perempuan
Urutan Kelahiran : Anak ke 1

2) Analisa Kasus

- Kasus I menunjukkan bahwa subyek mengalami gangguan kecemasan berpisah. Latar belakang subyek yang merupakan anak tunggal dan

cucu tunggal serta mendapatkan pola pengasuhan bukan hanya dari orangtua saja tetapi juga dari neneknya yang sangat *over protective* merupakan salah satu faktor yang membuat subyek memiliki gangguan kecemasan berpisah. Kekhawatiran subyek ketika berpisah dengan obyek lekat membuat subyek selalu lengket dengan orangtua dan hal tersebut diperlihatkan ketika subyek selalu menggelayut di tangan obyek lekat.

- Ketidakmampuan subyek untuk menutupi rasa cemas dan tidak tenang saat tidak melihat obyek lekat juga dicerminkan oleh sikap subyek saat pembelajaran di kelas seringkali melihat ke arah obyek lekatnya. Keadaan tersebut timbul karena selama ini subyek terlalu banyak mendapat perlindungan terutama dari neneknya sehingga subyek tidak memiliki rasa percaya diri saat sendiri tanpa obyek lekat dan sifat individualnya yang masih tinggi. Hal tersebut didukung oleh keadaan orangtua yang ternyata memiliki kecemasan tinggi dalam menghadapi masalah terutama yang berhubungan dengan anak, keluarga ayah memiliki latar belakang tentang kecemasan berpisah sampai usia SD.
- Kehadiran ayah subyek yang selalu berada di dalam kelas untuk menunggu dan duduk di dekat subyek dan subyek akan menangis jika tidak melihat obyek lekat, dicerminkan juga oleh sikap enggan ditinggal sendiri dan selalu ikut bila orangtuanya pergi.
- Kemampuan subyek dalam mengatasi kecemasan ketika sendiri juga masih rendah, yang dicerminkan bila akan tidur subyek selalu minta ditemani oleh obyek lekat dan menangis teriak saat bangun tidur tidak ada orang di sekelilingnya.
- Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada subyek I menunjukkan bahwa subyek memiliki kecemasan berpisah dengan obyek lekat, merasa khawatir bila kehilangan obyek lekat, menolak untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah, menolak untuk tidur sendiri tanpa ditemani, keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat dan mengikuti kemanapun obyek lekat pergi. Disisi lain subyek I juga tidak banyak melakukan interaksi dengan teman-temannya bahkan cenderung menjadi pengamat saat melihat perilaku teman-temannya dan subyek juga tidak memiliki teman sebaya, namun subyek dapat melakukan tugas dengan baik selama di kelas.
- Berdasarkan hal tersebut, maka keadaan pada subyek I ini menunjukkan bahwa kecemasan berpisah yang terjadi telah dipengaruhi oleh tiga sistem lingkungan berdasarkan teori Urie Bronfenbrenner yaitu *Microsystem* yang diperlihatkan dari pola asuh orangtua subyek yang

over protective, orangtua yang ternyata juga memiliki perilaku cemas bila menghadapi masalah anak, subyek tidak memiliki teman sebaya di lingkungan rumah dan teman dekat di sekolah. Selanjutnya sistem lingkungan lain yang juga mempengaruhi kecemasan berpisah pada subyek I ini adalah *Mesosystem* yang diperlihatkan pada perilaku subyek yang pernah mengalami trauma sewaktu masih berumur 2 tahun dan sistem lingkungan *Ekosystem* yang diketahui oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa latar belakang keluarga ayah juga memiliki riwayat kecemasan berpisah.

Tabel Intensitas Kecemasan Berpisah Subyek I

Keterangan :

- +++ = intensitas tinggi
- ++ = intensitas sedang
- + = intensitas rendah
- = tidak ada intensitas sama sekali

Faktor-faktor yang dominan dalam mempengaruhi intensitas kecemasan berpisah pada subyek I, dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

b. Subyek Kedua

1) Identitas

Nama : DMA
 Umur : 3 tahun 6 bulan
 Kelompok : Banana
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Urutan Kelahiran : Anak ke 1

2) Analisa Kasus

- Kasus II menunjukkan bahwa subyek mengalami kecemasan berpisah. Latar belakang subyek yang merupakan anak tunggal dan selama ini cenderung sangat dekat dengan ibunya merupakan salah satu faktor yang membuat subyek memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi pada ibunya. Kekhawatiran subyek ketika berpisah dengan obyek lekat membuat subyek selalu mengikuti kemanapun obyek lekat pergi meskipun hanya ke warung

- Ketidakmampuan subyek untuk menutupi rasa cemas dan tidak tenang

N o	Gejala Kecemasan Berpisah	Intensitas	Keterangan
1.	Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu menangis saat tidak melihat obyek lekat berada di dekatnya, menangis dan teriak bila bangun tidur tidak melihat obyek lekat ada di dekatnya, seringkali ikut bila obyek lekat akan pergi
2.	Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditunggu obyek lekat di dalam kelas, tidak tenang dan cemas bila tidak melihat obyek lekat didekatnya
3.	Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak mengalami kesulitan bila berangkat sekolah kecuali dia sakit
4.	Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditunggu obyek lekat di dalam kelas, menggelayut dan menggandeng tangan obyek lekat sebelum masuk kelas, menangis bila obyek lekat pergi
5.	Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditemani bila akan tidur, menangis dan teriak saat bangun tidak ada orang yang menemaninya
6.	Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu tidak mau ditinggal bila obyek lekat pergi kecuali bekerja, meminta obyek lekat untuk mengantar dan menunggu subyek selama di sekolah
7.	Mengikuti kemanapun obyek lekat pergi	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu meminta ikut bila obyek lekat pergi, tidak mau lepas menggandeng obyek lekat bila di sekolah
8.	Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak pernah menggigau atau bercerita tentang mimpi buruknya
9.	Keluhan gejala fisik yang berulang	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang dalam kondisi sehat dan subyek tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat
10	Menghisap jari	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak menghisap jari selama di sekolah maupun di rumah
11	Menggigit kuku	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah
12	Meremas atau memotong rambut	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak meremas atau memotong rambut sendiri selama di sekolah maupun rumah

bila melihat obyek lekat tidak berada di sampingnya, dicerminkan dengan sikap subyek yang selalu melihat kearah obyek lekat saat pem-

belajaran di kelas. Hal tersebut timbul karena selama ini subyek selalu bersama ibunya dan jarang bersama orang lain dan ditunjukkan pada saat subyek tidak melihat obyek lekat dihadapannya, subyek akan mencari dan menangis. Selama ini subyek juga selalu meminta obyek lekat untuk menunggu di dalam kelas walaupun tidak terlalu dekat dengan subyek.

Gejala Kecemasan Berpisah	Perilaku Cemas Berpisah	Faktor Yang Mempengaruhi
Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	Menangis saat tidak melihat obyek lekat, menangis dan teriak bila bangun tidur tidak melihat obyek lekat ada didekatnya, ikut bila obyek lekat akan pergi	Pola pengasuhan yang bukan hanya dilakukan oleh orangtuanya tetapi juga dengan neneknya yang <i>over protective</i> , orangtua yang juga memiliki kecemasan tinggi terutama tentang masalah anak, latar belakang keluarga ayah subyek yang juga memiliki riwayat kecemasan berpisah (faktor pola asuh, faktor keluarga)
Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	Selalu minta ditunggu obyek lekat di dalam kelas, tidak tenang dan cemas bila tidak melihat obyek lekat didekatnya	Pola asuh orangtua yang terlalu melindungi karena subyek anak tunggal, rasa trauma yang pernah terjadi waktu kecil, latar belakang orangtua yang juga memiliki tingkat kecemasan yang cukup tinggi (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor riwayat kelahiran dan urutan kelahiran)
Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	Tidak mengalami kesulitan bila berangkat sekolah kecuali dia sakit	Kemungkinan karena faktor sekolah
Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	Selalu minta ditunggu obyek lekat di dalam kelas, menggelayut dan menggandeng tangan obyek lekat sebelum masuk kelas, menangis bila obyek lekat pergi	Terlalu dilindungi oleh neneknya, latar belakang pamannya yang dulu juga mengalami kecemasan berpisah sampai usia SD, subyek tidak memiliki teman dekat di sekolah. (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor teman sebaya)
Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	Minta ditemani bila akan tidur, menangis dan teriak saat bangun tidak ada orang yang menemaninya	Orangtua belum membiasakan subyek untuk tidur sendiri, subyek trauma saat dulu pernah menangis histeris ketika bangun tidur tidak ada yang menemani (faktor pola asuh, faktor riwayat kelahiran)
Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	Tidak mau ditinggal bila obyek lekat pergi kecuali bekerja, meminta obyek lekat untuk mengantar dan menunggu subyek selama di sekolah	Sikap yang terlalu melindungi dari obyek lekat, latar belakang orangtua dan keluarga ayah yang juga memiliki riwayat pernah mengalami kecemasan berpisah, subyek tidak banyak memiliki teman sebaya (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor teman sebaya)

- Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada subyek II menunjukkan tanda-tanda bahwa subyek II ini mengalami kecemasan berpisah. Subyek tidak banyak melakukan interaksi dengan teman-

Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	Tidak mau ditinggal bila obyek lekat pergi kecuali bekerja, meminta obyek lekat untuk mengantar dan menunggu subyek selama di sekolah	Sikap yang terlalu melindungi dari obyek lekat, latar belakang orangtua dan keluarga ayah yang juga memiliki riwayat pernah mengalami kecemasan berpisah, subyek tidak banyak memiliki teman sebaya (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor teman sebaya)
Mengikuti kemana-pun obyek lekat pergi	Selalu meminta ikut bila obyek lekat pergi, tidak mau lepas menggandeng obyek lekat bila di sekolah	Rasa tidak aman dan kurang percaya diri yang dimiliki subyek karena sikap <i>over protective</i> dari nenek pada subyek, orangtua subyek merupakan tipe pencemas terutama terhadap masalah anak, selama ini subyek merupakan anak pendiam dan tidak memiliki teman dekat baik di sekolah maupun dirumah (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor teman sebaya)
Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	Tidak pernah mengigau atau bercerita tentang mimpi buruknya	Orangtua yang selalu member waktu dulu saat subyek rewel baru kemudian member pengertian saat subyek sudah tenang (faktor keluarga)
Keluhan gejala fisik yang berulang	Subyek dalam kondisi sehat dan tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan orangtua
Menghisap jari	Tidak tampak menghisap jari selama di sekolah atau di rumah	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan dan orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menghisap diri
Menggigit kuku	Tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan dan orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menggigit kuku
Meremas atau memotong rambut	Tidak tampak meremas atau memotong rambut sendiri selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena faktor orangtua yang selalu memberi rasa aman pada subyek sehingga subyek tidak perlu melampiaskan kecemasannya pada hal lain

temannya karena subyek hanya memiliki satu teman dekat saja, namun hal tersebut bertolak belakang dengan keadaan di lingkungan rumah dimana subyek memiliki beberapa teman sebaya yang sering bermain bersama dengan subyek

- Berdasarkan latar belakang keluarga, subyek II juga memiliki orangtua yang cukup harmonis, ditunjukkan dengan orangtua yang tidak pernah bertengkar dalam menyelesaikan masalah dan selama ini orangtua subyek juga tidak memiliki latar belakang kecemasan berpisah dalam keluarga. Begitu pula dengan pemenuhan kebutuhan saat subyek bayi, orangtua subyek juga memberikan ASI sampai subyek berusia 2 tahun,

sehingga antara subyek dengan obyek lekat memiliki kelekatan yang baik.

- Keadaan pada subyek II menunjukkan bahwa kecemasan berpisah yang terjadi telah dipengaruhi oleh dua sistem lingkungan berdasarkan teori Urie Bronfenbrenner yaitu *Microsystem* yang diperlihatkan dari pola asuh ibu subyek yang *over protective* karena selama ini subyek merupakan anak tunggal dan lebih banyak diasuh oleh ibunya, sehingga ibu subyek selalu melindungi. Subyek II juga memiliki masalah sosialisasi dengan lingkungan terutama di sekolah dimana subyek tidak memiliki teman dekat di sekolah karena perilaku kecemasan berpisah yang terjadi. Sistem lingkungan lain yang mempengaruhi perilaku kecemasan berpisah pada subyek II ini adalah *Mesosystem* yang diperlihatkan pada pengalaman subyek dengan ayahnya hingga menangis histeris. Adanya hubungan antara pengalaman terdahulu yang diterima subyek dengan perilaku subyek saat ini yang menjadi cemas berpisah dengan obyek lekat.

Tabel Intensitas Kecemasan Berpisah Subyek II

Keterangan :

- +++ = intensitas tinggi
- ++ = intensitas sedang
- + = intensitas rendah
- = tidak ada intensitas sama sekali

Faktor-faktor yang dominan dalam mempengaruhi intensitas kecemasan berpisah pada subyek II, dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

c. Subyek Ketiga

1) Identitas

Nama : NAN
 Umur : 3 tahun
 Kelompok : Apple
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Urutan Kelahiran : Anak ke 2

2) Analisa Kasus

- Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan bahwa subyek III ini memiliki gejala kecemasan berpisah. Subyek tidak mampu untuk berpisah dengan obyek lekat yang ditunjukkan dengan mengikuti kemanapun obyek lekat pergi meskipun hanya ke kamar mandi. Hal ini

terjadi karena adanya kekhawatiran subyek bila ditinggalkan obyek lekat.

- Ketidakmampuan subyek untuk duduk dengan tenang di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung merupakan fenomena terjadinya rasa cemas subyek untuk berpisah dengan obyek lekatnya. Ketidakte-nangan tersebut menyebabkan subyek sering mengawasi keberadaan ibunya dan selalu bolak balik ke tempat ibunya menunggu
- Latar belakang subyek yang anak tunggal dan mendapatkan pola asuh yang *over protective* dari ibunya merupakan salah satu faktor yang membuat subyek sampai saat ini memiliki tingkat ketergantungan yang cukup tinggi pada ibu. Hal tersebut didukung oleh pengalaman masa

N o	Gejala Kecemasan Berpisah	Intensitas	Keterangan
1.	Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang memiliki tingkat ketergantungan yang cukup tinggi pada ibunya, sehingga subyek akan menangis bila tidak melihat obyek lekat di dekatnya, subyek akan mengikuti saat obyek lekat pergi. Subyek juga masih minta ditemani saat akan tidur dan akan mencari obyek lekat saat bangun tidur tidak melihat obyek lekat menemaninya.
2.	Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang masih menempel dan lengket pada ibunya. Selain itu subyek juga tidak tenang saat berada di sekolah dan berulang kali melihat ke arah ibunya yang sedang menunggu
3.	Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak pernah mengalami kesulitan bila berangkat sekolah kecuali dia sakit
4.	Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang kadang menangis saat obyek lekat tidak tampak di dekatnya
5.	Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditemani saat akan tidur, subyek juga selalu mencari ibunya saat bangun tidur tidak melihat obyek lekat berada di dekatnya
6.	Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu menolak bila ditinggal sendiri dan tidak mau dititipkan bila obyek lekat pergi
7.	Mengikuti kemanapun obyek lekat pergi	++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak dapat ditinggal sendiri bila obyek lekat pergi dan tidak mau dititipkan
8.	Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak pernah merasa ketakutan saat bangun tidur atau mengigau sambil berteriak-teriak ketakutan

lalu ibunya yang pernah kehilangan anak pertama yang saat itu berusia

9.	Keluhan gejala fisik yang berulang	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang dalam kondisi sehat dan subyek tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat
10	Menghisap jari	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak menghisap jari selama di sekolah maupun di rumah
11	Menggigit kuku	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah
12	Meremas atau memotong rambut	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak meremas atau memotong rambut sendiri selama di sekolah maupun di rumah

4 tahun karena sakit yang disebabkan oleh virus. Keadaan itu membuat ibunya trauma dan tidak percaya dengan pengasuhan orang lain serta sulit meninggalkan subyek sendiri, sehingga kemanapun ibunya pergi subyek selalu ikut.

- Ketidakmampuan subyek untuk menutupi rasa cemas dan tidak tenang saat tidak melihat obyek lekat dicerminkan oleh sikap subyek yang menangis histeris bila tidak melihat obyek lekat ada di dekatnya. Keadaan tersebut timbul karena selama ini subyek memang sehari-hari selalu bersama ibunya kemanapun subyek pergi, ibunya juga selalu mengiku-

Gejala Kecemasan Berpisah	Perilaku Cemas Berpisah	Faktor Yang Mempengaruhi
Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	Mengikuti saat obyek lekat pergi. Menangis ketika tidak melihat obyek lekat bersama subyek	Pola asuh orangtua, dimana selama ini subyek tidak pernah berpisah dari orangtua terutama ibunya (faktor pola asuh)
Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	Menempel dan lengket pada obyek lekat. Tidak tenang saat berada di sekolah dan berulang kali melihat ke arah obyek lekat yang sedang menunggu	Pola asuh orangtua yang terlalu melindungi karena subyek anak tunggal dan suatu kebiasaan dimana subyek selalu bersama orangtua terutama ibunya dalam hal apapun (faktor pola asuh)
Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	Tidak mengalami kesulitan bila berangkat sekolah kecuali dalam keadaan sakit	Kemungkinan karena faktor sekolah dimana hubungan antara subyek dengan guru terjalin baik
Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	Kadang menangis saat obyek lekat tidak tampak di dekatnya, minta ditunggu obyek lekat saat pembelajaran	Kebersamaan bersama ibunya sepanjang hari membuat subyek tidak pernah berpisah dengan obyek lekat, subyek juga termasuk anak pendiam yang tidak banyak memiliki teman dekat di sekolah (faktor pola asuh, faktor teman sebaya)
Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	Selalu minta ditemani saat akan tidur, mencari obyek lekat saat bangun tidur tidak melihat obyek lekat berada di dekatnya	Kebiasaan subyek yang selalu tidur bersama ibunya dan selama ini tidak dibiasakan tidur sendiri (faktor pola asuh)

Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	Menolak bila ditinggal sendiri dan tidak mau ditiptkan bila obyek lekat pergi	Rasa tidak percaya diri pada subyek karena selama ini orangtua terutama ibu selalu menemani kemanapun subyek pergi dan setiap hari selalu menghabiskan waktu bersama subyek. Selama ini disekolah subyek juga tidak memiliki teman dekat (faktor pola asuh, faktor teman sebaya)
Mengikuti kemanapun obyek lekat pergi	Tidak dapat ditinggal sendiri bila obyek lekat pergi dan tidak mau ditiptkan	Subyek yang tidak pernah pisah dengan obyek lekat yaitu ibunya, karena tiap hari kebersamaan subyek bersama obyek lekat membuat subyek sangat lengket dengan ibunya. Subyek juga tidak biasa ditinggal sendiri dirumah bersama dengan orang lain sehingga ada kesulitan bila akan meninggalkan subyek sendiri (faktor pola asuh)
Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	Tidak pernah merasa ketakuta saat bangun tidur atau mengigau sambil teriak ketakutan	Kemungkinan karena faktor orangtua yang selalu menemani subyek saat akan tidur
Keluhan gejala fisik yang berulang	Dicerminkan oleh sikap subyek yang dalam kondisi sehat dan tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan orangtua
Menghisap jari	Tidak tampak menghisap jari selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan dan orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menghisap jari
Menggigit kuku	Tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena faktor kesehatan yang sangat diperhatikan dan orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menggigit kuku
Meremas atau memotong rambut	Tidak tampak meremas atau memotong rambut sendiri selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena faktor orangtua yang selalu memberi rasa aman pada subyek sehingga subyek tidak perlu melampiaskan kecemasannya pada hal lain

ti, sehingga subyek kurang memiliki rasa percaya diri disaat tidak bersama obyek lekatnya.

- Bentuk kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat selama ini juga diperlihatkan oleh subyek III, dengan kehadiran ibunya yang selalu menunggu subyek di sekolah dan duduk di sekat subyek sehingga subyek selalu dapat mengawasi obyek lekatnya. Keadaan tersebut didukung oleh kemampuan subyek yang masih rendah dalam mengatasi kecemasan ketika sendiri, dicerminkan dengan perilaku subyek di rumah yaitu saat akan tidur subyek selalu minta dite-

mani ibunya.

- Dilihat dari keadaan selama di sekolah tentang bagaimana hubungan subyek dengan teman sebayanya diketahui bahwa subyek III ini juga tidak memiliki teman dekat di sekolah karena subyek merasa tidak nyaman dengan salah satu temannya yang sering merebut mainan subyek sehingga subyek bersikap menghindar dan meminta perlindungan dari obyek lekat dalam hal ini ibunya. Sedangkan hubungan dengan guru terlihat tidak ada masalah, walaupun kadang-kadang subyek merasa guru tidak memperhatikannya. Hal tersebut karena subyek memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap sikap orang lain pada subyek, sehingga sering merasa diacuhkan dan tidak diperhatikan.
- Disisi lain subyek III ini diketahui berasal dari keluarga yang harmonis dimana orangtuanya selalu menjaga komunikasi dengan baik dalam menyelesaikan masalah, dan jarang bertengkar meskipun antara ayah dan ibu saling terpisah.
- Perilaku kecemasan berpisah yang terjadi pada subyek III ini telah dipengaruhi oleh tiga sistem lingkungan berdasarkan teori Urie Bronfenbrenner yaitu *Microsystem* yang diperlihatkan pada pola asuh orangtua yang *over protective* terhadap subyek III dan adanya masalah sosialisasi yang dihadapi subyek di sekolah dimana subyek tidak memiliki teman dekat di sekolah karena adanya krisis kepercayaan terhadap teman-temannya. Sistem lingkungan lain yang juga member pengaruh terhadap perilaku kecemasan berpisah yang dialami subyek III ini adalah *Mesosystem* yang ditunjukkan dengan adanya pengalaman ibu subyek karena kehilangan anak pertama yang meninggal akibat terkena virus mematikan, sehingga pada akhirnya perlindungan ibu terhadap subyek III menjadi berlebihan. Hal lain dalam *Mesosystem* yang juga member pengaruh terhadap terjadinya kecemasan berpisah pada subyek III ini adalah keadaan ibu subyek pada saat hamil mengalami keluar masuk rumah sakit karena kondisi yang lemah. Pada sistem lingkungan ketiga yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada subyek III ini adalah *Eksosystem* dimana terdapat riwayat kecemasan berpisah yang dialami juga oleh sepupu subyek.

Tabel Intensitas Kecemasan Berpisah Subyek III

Keterangan :

+++ = intensitas tinggi

++ = intensitas sedang

+ = intensitas rendah

= tidak ada intensitas sama sekali

Faktor-faktor yang dominan dalam mempengaruhi intensitas kecemasan berpisah pada subyek III, dijabarkan dalam tabel dibawah ini :

5. Pembahasan

Berangkat dari hasil penelitian terhadap tiga subyek sebagaimana dipaparkan di muka, tampak jelas faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah pada anak usia dini. Faktor-faktor itu sendiri berkaitan dengan faktor pola asuh orangtua, faktor keluarga, faktor sekolah, faktor teman sebaya dan faktor riwayat kesehatan yang dimiliki oleh subyek. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini dan telah mendukung teori ekologi yang menyatakan bahwa perilaku seseorang dalam hal ini anak usia dini merupakan dampak dari interaksi anak yang bersangkutan dengan lingkungan di luarnya. Realitas yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan berpisah pada anak usia dini terjadi bukan hanya dari satu faktor saja tetapi ternyata dari beberapa faktor yang mendukung terjadinya kecemasan berpisah.

Berdasarkan hasil penelitian ini, faktor utama yang mempengaruhi terjadinya kecemasan berpisah ini adalah :

1. Faktor Pola Asuh Orangtua. Pola asuh orangtua ini menjadi faktor utama terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini. Sikap orangtua yang *over protective* dalam mendidik dan mengasuh anak serta keterlibatan pihak lain yang berbeda dengan orangtua dalam mendidik dan mengasuh anak, telah menyumbang terbentuknya ketergantungan, rasa kurang percaya diri dan kekhawatiran yang berlebihan pada anak usia dini (Purbasari, 2008). Disamping itu keadaan orangtua yang juga memiliki kecemasan dalam menghadapi masalah merupakan model bagi anak, karena contoh dari orangtua mempunyai pengaruh yang kuat bagi anak. Faktor pola asuh orangtua dikaitkan dengan teori ekologi dalam sistem I yaitu *Microsystem* dimana lingkungan tersebut merupakan lingkungan yang paling dekat dengan pribadi anak, dalam hal ini adalah orangtua dan keluarga dekat yang secara langsung turut mengasuh dan mendidik anak.
2. Faktor Keluarga yang juga memiliki riwayat kecemasan berpisah ini juga diala-

mi oleh keluarga subyek sampai saat ini. Faktor keluarga juga memiliki peran-

No	Gejala Kecemasan Berpisah	Intensitas	Keterangan
1.	Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu mengikuti kemanapun ibunya pergi, sampai ke kamar mandipun subyek selalu minta ikut, subyek menangis bila ditinggal ibu pergi
2.	Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditunggu ibunya saat pembelajaran di kelas dan selalu mengawasi ibunya hingga subyek tidak tenang dalam kelas, subyek juga selalu menggelayut ibunya
3.	Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	+	Dicerminkan oleh sikap subyek yang kadang-kadang malas ke sekolah karena tidak ingin bertemu dengan teman yang suka merebut mainan subyek
4.	Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditunggu saat pembelajaran di dalam kelas, subyek juga selalu menggelayut di tangan ibu saat berada di sekolah
5.	Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditemani saat akan tidur
6.	Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu minta ditunggu di sekolah, subyek juga selalu mengikuti kemanapun obyek lekat pergi dan menangis bila ditinggal sendiri, subyek selalu minta ditemani saat akan tidur
7.	Mengikuti kemanapun obyek lekat pergi	+++	Dicerminkan oleh sikap subyek yang selalu menggelayut di tangan ibunya dan subyek selalu mengikuti kemanapun obyek lekat pergi hingga obyek lekat akan ke kamar mandipun subyek mengikuti
8.	Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak merasa ketakutan saat bangun tidur atau mengigau sambil berteriak-teriak ketakutan
9.	Keluhan gejala fisik yang berulang	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang dalam kondisi sehat dan subyek tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat
10	Menghisap jari	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak menghisap jari selama di sekolah dan di rumah
11	Menggigit kuku	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah
12	Meremas atau memotong rambut	-	Dicerminkan oleh sikap subyek yang tidak tampak meremas atau memotong rambut sendiri selama di sekolah maupun di rumah

an penting dalam mempengaruhi terjadinya kecemasan berpisah pada anak usia dini. Anak yang mengalami kecemasan berpisah belum tentu berasal dari keluarga yang berantakan tetapi dapat juga berasal dari keluarga harmonis

yang orangtuanya dalam kondisi baik-baik saja. Kondisi tersebut terjadi pada subyek dalam penelitian ini yang semuanya berasal dari keluarga harmonis. Faktor keluarga ini bila dikaitkan dengan teori ekologi maka termasuk dalam sistem III yaitu *Exosystem* dimana latar belakang keluarga yang memiliki riwayat kecemasan berpisah akan mempengaruhi subyek yang juga mengalami kecemasan berpisah. Keluarga yang dimaksud bukan hanya keluarga inti saja tetapi keluarga secara luas yang keanggotaannya tidak hanya meliputi ayah, ibu dan anak saja tetapi termasuk kerabat lain.

3. Faktor Teman Sebaya dan Sekolah. Subyek dalam penelitian ini umumnya

Gejala Kecemasan Berpisah	Perilaku Cemas Berpisah	Faktor Yang Mempengaruhi
Kecemasan yang berlebihan ketika berpisah dengan obyek lekat	Mengikuti kemanapun obyek lekat pergi, sampai ke kamar mandipun subyek selalu minta ikut, mennggis bila ditinggal obyek lekat pergi	Pola asuh ibu subyek yang <i>over protective</i> terhadap subyek dengan perhatian & perlindungan yang sangat mendalam karena latar belakang subyek yang anak tunggal dan pengalaman ibu subyek dengan anak pertamanya yang terkena suatu penyakit, latar belakang dalam keluarga yang juga memiliki riwayat kecemasan berpisah yang dialami oleh sepupu subyek sampai saat ini, masa transisi ketika subyek berhenti minum ASI membuat subyek menjadi rewel dan tidak memiliki rasa percaya diri (faktor pola asuh, faktor keluarga)
Khawatir kehilangan obyek lekat atau khawatir obyek lekat mengalami bencana	Selalu minta ditunggu obyek lekat saat pembelajaran di kelas dan selalu mengawasi keberadaan obyek lekat hingga subyek tidak tenang dalam kelas, selalu menggelayut pada ibunya	Pola asuh orangtua yang terlalu melindungi karena subyek anak tunggal, rasa trauma yang pernah terjadi pada subyek karena subyek pernah ditinggal ibunya saat di sekolah sehingga membuat subyek menangis histeris (faktor pola asuh, faktor sekolah)
Penolakan untuk sekolah atau tempat lain karena takut berpisah	Kadang-kadang malas ke sekolah atau malas menggunakan seragam saat ke sekolah	Subyek merasa takut dengan temannya yang suka merebut mainan subyek, sehingga membuat subyek malas berangkat sekolah (faktor sekolah)
Penolakan untuk berpisah dengan obyek lekat saat di sekolah	Selalu minta ditunggu saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, selalu menggelayut di tangan ibu saat berada di sekolah	Terlalu dilindungi oleh ibunya karena latar belakang ibu subyek yang memiliki pengalaman kehilangan anak pertama, latar belakang keluarga dimana sepupu subyek juga mengalami kecemasan berpisah sampai saat ini, subyek juga tidak memiliki teman dekat di sekolah (faktor pola asuh, faktor keluarga, faktor teman sebaya)

kurang memiliki teman dekat di sekolah dan memiliki masalah dalam sosial-

Penolakan untuk tidur sendiri tanpa ditemani orang dewasa	Selalu minta ditemani obyek lekat saat akan tidur	Orangtua tidak membiasakan subyek untuk tidur sendiri karena selama ini subyek hanya tinggal berdua bersama ibunya (faktor pola asuh)
Keengganan untuk sendiri tanpa obyek lekat	Selalu minta ditunggu di sekolah, mengikuti kemandapapun obyek lekat pergi dan menangis bila ditinggal sendiri, subyek selalu minta ditemani saat akan tidur	Sikap yang terlalu melindungi dari obyek lekat, latar belakang keluarga yang juga memiliki riwayat kecemasan berpisah, subyek tidak memiliki teman dekat di sekolah, pengalaman subyek yang pernah menangis histeris saat ditinggal ibunya (faktor pola asuh, faktor teman sebaya, faktor keluarga)
Mengikuti kemandapun obyek lekat pergi	Selalu menggelayut di tangan obyek lekat dan mengikuti kemandapun obyek lekat pergi	Subyek kurang memiliki rasa percaya diri karena selama ini subyek selalu dalam perlindungan ibunya yang <i>over protective</i> dalam mengasuh dan mendidik subyek (faktor pola asuh)
Sering mengalami mimpi buruk tentang perpisahan	Tidak pernah merasa ketakutan saat bangun tidur atau mengigau sambil berteriak-teriak ketakutan	Kemungkinan karena orangtua selalu memberikan perlindungan yang teramat dalam ketika subyek menangis
Keluhan gejala fisik yang berulang	Subyek dalam kondisi sehat dan subyek tidak mengeluhkan tentang keadaan fisiknya pada obyek lekat	Kemungkinan karena orangtua yang sangat melindungi dan memperhatikan subyek dalam hal kesehatan
Menghisap jari	Tidak tampak menghisap jari selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena pola asuh orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menghisap jari
Menggigit kuku	Tidak tampak menggigit kuku selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena pola asuh orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk menggigit kuku
Meremas atau memotong rambut	Tidak tampak meremas atau memotong rambut selama di sekolah maupun di rumah	Kemungkinan karena pola asuh orangtua yang tidak membiasakan subyek untuk meremas atau memotong rambutnya sendiri

isasi karena adanya gangguan dari ketidakcocokan dengan teman di sekolah. Selain itu adanya persepsi yang kurang baik tentang guru yaitu anggapan bahwa guru akan memarahi bila subyek meminta pertolongan atau mengeluhkan sesuatu. Karena hal tersebut subyek menjadi tidak nyaman dan tenang selama mengikuti pembelajaran di kelas dan lebih banyak mengawasi keberadaan obyek lekat untuk mencari perlindungan dan adanya ketergantungan yang tinggi pada ibunya. Sekolah merupakan faktor penentu bagi perkembangan kepribadian anak baik dalam cara berpikir, bersikap maupun berperilaku. Dengan demikian faktor teman sebaya dan sekolah ini bila dikaitkan dengan teori ekologi maka termasuk dalam Sistem I yaitu *Microsystem* dimana lingkungan sekolah dan teman sebaya merupakan salah satu lingkungan yang paling dekat dengan pribadi anak yang akan mempengaruhi terjadinya perilaku kecemasan berpisah.

Faktor Riwayat Kesehatan dan Masa Lalu Subyek yang umumnya memiliki trauma saat kecil karena peristiwa tertentu atau proses kehamilan ibu yang lemah sehingga harus sering dirawat di rumah sakit. Paul (2008; h.78) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang beresiko meningkatkan kecenderungan seorang anak untuk mengalami kecemasan berpisah yang tinggi diantaranya faktor yang berhubungan dengan sakit keras atau kematian salah satu anggota keluarga, perceraian orangtua atau gangguan traumatik yang pernah dialami. Dengan demikian faktor riwayat kesehatan ini bila dikaitkan dengan teori ekologi maka termasuk dalam Sistem II yaitu *Mesosystem*, dimana terjadi hubungan antara pengalaman-pengalaman yang terjadi pada waktu yang lalu dengan keadaan yang terjadi saat ini sebagai faktor yang mempengaruhi.

H. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku kecemasan berpisah pada anak usia dini. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan pendapat orangtua dan pendidik melalui wawancara yang selalu menekankan pada pola asuh orangtua, latar belakang keluarga, riwayat kesehatan dan kelahiran serta bagaimana interaksi anak dalam lingkungan sekolah dan teman sebaya. Artinya bahwa perilaku kecemasan berpisah yang terjadi pada anak usia dini dapat terjadi karena dampak dari interaksi anak dengan lingkungan di luarnya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku kecemasan berpisah yang terjadi pada anak usia dini meliputi menangis saat berpisah dengan obyek lekat, seringkali ikut bila obyek lekat pergi, cemas bila tidak melihat obyek lekat di dekatnya, minta ditunggu obyek lekat di dalam kelas, menggelayut dan menggandeng tangan obyek lekat sebelum masuk kelas, selalu minta ditemani saat akan tidur.

Perilaku kecemasan berpisah tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung antara lain faktor pola asuh orangtua yang cenderung *over protective*, faktor sekolah dan interaksi teman sebaya, faktor keluarga yang memiliki latar belakang perilaku kecemasan berpisah yang sama, serta faktor latar belakang kesehatan dan riwayat kelahiran yang mengalami masalah.

Selain itu juga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecemasan berpisah ini berkaitan dengan sistem-sistem dalam teori ekologi yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner yaitu *Microsystem* dimana lingkungan tersebut merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak dalam hal ini adalah pola asuh orangtua, interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah. *Mesosystem* dimana terjadi hubungan antara pengalaman-pengalaman yang terjadi pada waktu yang lalu dengan keadaan yang terjadi saat ini, dalam hal ini adalah pengalaman trauma dari subyek dan ibu subyek sebagai obyek lekat. *Eksosys-*

tem dimana pengalaman dalam lingkungan sosial lain dimana naka tidak memiliki peran aktif tetapi mempengaruhi apa yang dialami anak dalam konteks langsung, hal tersebut berhubungan dengan latar belakang keluarga yang memiliki riwayat kecemasan berpisah sama seperti yang dialami subyek.

2. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang dilakukan maka saran-saran yang perlu disampaikan itu adalah :

Untuk Orangtua

- a. Perlu disadari oleh orangtua bahwa pola pengasuhan di awal kehidupan seseorang akan melandasikepribadian yang akan terus berkembang pada fase-fase berikutnya. Proses pengasuhan di masa bayi, akan mendasari kepribadian anak di masa kanak-kanak dan seterusnya. Sehubungan dengan itu, agar kepribadian dan perilaku anak dapat berkembang dengan baik, orangtua perlu memberi pola asuh yang baik pada anak, karena orangtua adalah model pertama bagi anak. Memberikan pola pengasuhan dengan memprioritaskan kepentingan anak namun tetap dapat mengendalikan dan berani menegur bila anak melakukan kesalahan atau berperilaku buruk, serta tidak terlalu melindungi anak dapat mendorong anak untuk mandiri, percaya diri dan memiliki keterampilan yang akan mendasari anak dalam kehidupan di masa mendatang

- b. Untuk Pendidik

Terjadinya perilaku kecemasan berpisah pada anak usia dini akan berdampak negative bagi perkembangan anak selanjutnya. Keadaan tersebut akan diperparah bila lingkungan sekolah juga mendukung anak untuk berperilaku cemas terhadap perpisahan dengan obyek lekatnya. Kondisi yang tidak nyaman karena gangguan dari teman sebaya di sekolah, tidak adanya perlindungan dari guru yang dapat membuat anak menjadi yakin dan percaya bahwa akan aman merupakan hal yang dapat memicu kecemasan berpisah. Sehubungan dengan hal tersebut, ada baiknya peran pendidik sebagai pengganti orangtua di sekolah dapat member perhatian lebih kepada anak-anak yang mengalami keadaan kecemasan berpisah ini dengan memberikan penguatan positif pada anak sehingga anak akan merasa percaya diri dan tenang meskipun tidak bersama obyek lekatnya.

- c. Untuk Peneliti

Kecemasan berpisah pada anak usia dini sebenarnya terjadi karena faktor-faktor yang sangat kompleks. Hal tersebut dapat terjadi bukan saja dari dalam namun juga dari luar lingkungan anak, yang selanjutnya perlu dicarikan solusi penanganan masalahnya. Namun karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya yang dimiliki oleh peneliti maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut un-

tuk mengungkap solusi penanganan masalah kecemasan berpisah yang terjadi pada anak usia dini, selain juga untuk menguji validitas hasil penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Eliyawati, C., 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Kaplan, I.H. dan Sadock, B.J., 1997. *Sinopsis Psikiatri. Ilmu pengetahuan perilaku Psikiatri Klinis*. Jilid 2. Jakarta: Binarupa Aksara
- Paul, A.H., 2008. *Konseling Psikoterapi Anak. Panduan Lengkap Memahami Karakter, Perasaan dan Emosi Anak disertai langkah-langkah Mengatasi Masalah dan Perilaku Negatif Anak*. Yogyakarta: Idea Publishing
- Purbasari. 2008. *Kecemasan Berpisah*. <http://www.medicastore.com>., 03/06/2008
- Rahman, S.H., 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press
- Tedjasaputra, M.S., 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Wuryani, S.E., 2005. *Konseling dan Terapi Dengan Anak dan Orangtua*. Jakarta: Grasindo
- Yusuf, S.Dr., 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya

Pola Bermain Pada Anak Autis

Ika Febrian Kristiana¹⁾

Abstrak

Autis merupakan gangguan perkembangan pervasif dengan karakteristik khas dimana penderitanya mengalami hambatan dalam beberapa aspek perkembangan antara lain bahasa-komunikasi, sosial, dan perilaku, bahkan hampir 75% disertai dengan hambatan kognitif. Karakteristik yang khas pada gangguan autis dalam beberapa aspek perkembangan tersebut tentu memberikan ke-khas-an pula pada aktivitas bermain anak autis karena dalam bermain melibatkan hampir semua aspek perkembangan psikologis (kognitif, afeksi, dan psikomotor) anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pola bermain pada anak autis. Deskripsi pola bermain pada anak autis sekaligus dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana fungsi dari aspek perkembangan mereka (sosial, emosi, bahasa-komunikasi, fisik-motorik, dan perilaku). Subyek dalam penelitian ini adalah anak autis usia 1-5 tahun di Paud ABA Pekalongan. Hasil analisis menunjukkan bahwa anak autis menunjukkan pola bermain yang khas atau spesifik dalam bermain obyek, sosial, dan peran. Pada bermain obyek, subyek menunjukkan aktivitas bermain seperti menjajarkan benda/ obyek permainan, memainkan obyek dan hanya fokus pada obyek tersebut, dan atau melempar obyek/ benda yang mengeluarkan bunyi dan membuat tidak nyaman (sensitivitas tinggi terhadap obyek tertentu). Pada bermain sosial, subyek menunjukkan hendra untuk terlibat dalam interaksi yang mutual/dua arah dengan teman sepermainan begitu pula dalam bermain peran subyek tidak dapat melakukannya sama sekali.

Keywords : *pola bermain, autis*

A. PENDAHULUAN

Setiap tahapan usia memiliki karakteristik dalam tumbuh kembang, sebagaimana kita ketahui bahwa pertumbuhan dan perkembangan adalah atribut yang menyertai setiap makhluk hidup (Hurlock, 1996). Tumbuh dan kembang secara harfiah mengandung makna bertambahnya kuantitas maupun kualitas menuju kearah kematangan baik fisik maupun psikis pada individu (Cooper, Halsey, Laurent, & Sullivan, 2009). Kematangan fisik dapat dengan mudah diamati atau diukur misalnya penambahan tinggi badan dan berat badan. Namun kematangan psikis membutuhkan teknik tertentu

¹⁾ Ika Febrian Kristiana, Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro, ika.f.kristiana@live.undip.ac.id

dalam mengamati dan mengukurnya misalnya tingkat kecerdasan, kematangan emosi, kemampuan bahasa, kompetensi sosial, dan lain sebagainya. Tingkat kematangan psikis yang harus dicapai jelas berbeda pada setiap tahapan usia namun tetap menunjukkan progresivitas sampai rata-rata usia dewasa akhir (45-50 tahun) dalam rentang kehidupan individu. Hal tersebut merupakan pola umum dan prinsip dalam perkembangan individu.

Pada kenyataannya, tidak selalu perkembangan individu menunjukkan progresivitas atau capaian keberhasilan (Santrock, 2007). Ada kalanya mengalami hambatan, tertunda, atau bahkan hilang/tidak mampu sama sekali, hal ini yang dimaksud dengan individu mengalami hambatan/gangguan perkembangan. Hambatan atau gangguan perkembangan dapat dialami individu dari satu atau bahkan beberapa aspek perkembangan sekaligus, misalnya: hambatan dalam perkembangan fisik-motorik, emosi, kognitif, sosial, maupun bahasa. Hambatan/gangguan perkembangan tersebut salah satunya *autistic spectrum disorder* (ASD).

ASD merupakan kelainan neurodevelopmental yang ditandai dengan adanya kegagalan interaksi sosial, kesulitan berkomunikasi dan adanya tingkah laku repetitif dan restriktif dengan onset sebelum usia 3 tahun. Yang termasuk dalam kriteria diagnosis ASD adalah *autistic disorder*, *pervasive developmental disorder not otherwise specified* (PDD-NOS) dan *Asperger's disorder* (APA, 1994). Autism menimpa satu dari sekitar 100 anak dan mempengaruhi kehidupan baik anak itu sendiri maupun keluarga mereka. Di Indonesia menurut data dari Diah, Direktur Bina Kesehatan Jiwa Kemenkes (2010) yang ada terdapat kecenderungan autisme ini meningkat, merujuk pada prevalensi di dunia, saat ini terdapat 15-20 kasus per 10.000 anak atau 0,15%-0,20%. Jika kelahiran di Indonesia enam juta per tahun maka jumlah penyandang autisme di Indonesia bertambah 0,15% atau sekitar 6900 anak pertahun dengan perbandingan anak laki-laki tiga sampai empat lebih banyak dari anak perempuan. Semakin lama semakin banyak kasus gangguan autisme. Anak laki-laki memiliki prevalensi 4-5 kali lebih sering dibandingkan perempuan (CDC, 2010).

Pada tahun-tahun terakhir prevalensi autisme meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Austin tahun 2008 (dalam Budiman, 2013) memperkirakan jumlah penderita autisme adalah 1 dari 150 anak (67 dari 10.000) di United States dengan frekuensi kejadian pada laki-laki 4 kali lebih banyak dibanding wanita dimana prevalensi ASD di Asia sebesar 14.8 per 10,000 dari tahun 1980 sampai sekarang (Matson, Rieske, & Tureck, 2011). Di Indonesia sendiri belum pernah dilakukan pendataan jumlah penderita autisme secara nasional. Diperkirakan lebih dari 400.000 anak yang menyandang autisme dan terus bertambah setiap tahunnya. Data yang ada adalah di Palangkaraya terdapat pusat terapi autisme yang muridnya berjumlah hampir 200 anak, sedangkan jumlah penduduknya sekitar 250.000 jiwa. Jadi, prevalensi autisme di daerah tersebut satu per 250 penduduk (Data Autism Indonesia, 2010).

Peningkatan prevalensi gangguan autisme ternyata belum diikuti dengan mening-

katnya kesadaran dan pengetahuan orangtua akan gangguan tersebut. Hal ini yang seringkali membuat anak terlambat untuk mendapatkan penanganan karena orangtua baru menyadari gangguan yang dialami anak ketika usia anak sudah tidak lagi dini. Ironisnya, tidak hanya kesadaran dan pengetahuan orangtua yang kurang tentang autisme, namun juga keberadaan ahli dan instrument untuk penegakan diagnosis autisme memang masih kurang. Perdebatan tentang penyebab autisme lebih mendapatkan perhatian daripada bagaimana mengidentifikasi dini untuk menentukan treatment yang sesuai untuk membantu mengoptimalkan potensi anak. Apabila menilik beberapa referensi tentang perkembangan, anak dengan resiko autisme dapat diwaspadai dari pengamatan terhadap aktivitas bermain yang mereka lakukan sejak usia 9 bulan.

Dalam *Theory of Mind* mengatakan bahwa kemampuan menilai kondisi mental seseorang telah dicapai secara bertahap sejak dini dan dapat dilihat melalui beberapa aktivitas termasuk di dalamnya aktivitas bermain mereka. Pada usia 6 bulan misalnya saat anak mulai dapat meniru mimik dan gesture orang dewasa serta ikut tertawa atau kaget dalam permainan ci luk baa, berlanjut pada kemampuan berbagi perhatian pada usia 9 – 12 bulan, kemudian meniru ucapan/gaya orang dewasa pada usia 1 tahun, dan pada usia diatas satu tahun mampu mulai menggunakan obyek/benda sebagai animasi (boneka, mobil-mobilan, atau apapun) serta menyadari keberadaan orang lain sebagai teman yang bisa diajak berbagi/bermain dimana kemampuan-kemampuan tersebut sangat berguna bagi anak-anak untuk belajar tentang lingkungan sosial mereka (Myers, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pola bermain pada anak autisme.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Autism

a. Pengertian Autism (Autism Spectrum Disorder)

Autism berasal dari kata Yunani "autos" yang berarti *self* (diri). Kata autisme ini digunakan didalam bidang psikiatri untuk menunjukkan gejala menarik diri (Jo'nsdo' ttir, et.all, 2011). Kata autisme dalam arti kata seorang anak dengan gangguan spektrum autisme sering diibaratkan sebagai seorang anak yang hidup dalam dunianya sendiri. Pada umumnya penyandang autisme mengacuhkan suara, penglihatan ataupun kejadian yang melibatkan mereka. Jika ada reaksi biasanya reaksi ini tidak sesuai dengan situasi atau malahan tidak ada reaksi sama sekali. Mereka menghindari atau tidak merespon terhadap kontak sosial, seperti pandangan mata, sentuhan kasih sayang, dan bermain dengan anak lain (Budhiman, 2013).

Maslim dalam PPDGJ III, mendefinisikan autisme menggunakan pedoman diagnostik yaitu bahwa autisme merupakan gangguan pervasif yang ditandai oleh adanya kelainan dan atau hendaya perkembangan yang muncul sebelum usia 3 tahun, dengan ciri kelainan fungsi dalam tiga bidang yaitu interaksi sosial, komu-

nikasi, dan perilaku yang terbatas dan berulang-ulang. IDEA (Individuals with Disabilities Education Act) dalam Mangunsong (2007) mendefinisikan autisme sebagai :

“a development disability affecting verbal and non-verbal communication and social interaction, generally evident before age 3, that effects a child’s performance. Other characteristic often associated with autism are engagement in repetitive activities and stereotyped movements, resistance to enviromental change or change in daily routines and unusual responses to sensory experineces. The term doesn’t apply if child’s educational performance is adversely affected primary because the child has serious emotional disturbance”

2. Gejala-gejala autisme (Widyawati, 2001)

Gejala- gejala pada autisme mencakup gangguan pada : 1). gangguan pada bidang komunikasi verbal dan non verbal, terlambat bicara atau tidak dapat berbicara, 2). gangguan pada bidang interaksi sosial, 3). gangguan pada bidang perilaku dan bermain, 4). gangguan pada bidang perasaan dan emosi, 5). gangguan dalam persepsi sensoris

3. Kondisi Otak Anak Autism

1). Kelainan pada lobus parietalis: menurut penelitian sebanyak 43 % penyandang autisme mempunyai kelainan pada *lobus parietalis* otaknya, yang menyebabkan anak cuek terhadap lingkungannya. Kelainan pada otak kecil, terutama lobus VI dan VII menyebabkan turunnya daya ingat, berpikir, belajar berbahasa dan proses atensi. Kurangnya jumlah sel *Purkinje* di otak kecil menyebabkan terjadinya gangguan *serotonin* dan *dopamin*. Akibatnya terjadi kekacauan penghantaran *impuls* di otak (Handojo, 2004); 2). Kelainan pada sistem limbic: sistem limbic merupakan pusat emosi yang terletak dibagian dalam otak. Dari penelitian Bauman dan Kemper, ditemukan ada kelainan yang khas di daerah sistem limbic yang disebut *hippocampus* dan *amygdala*. Pada kedua organ tersebut, sel-sel tersebut berkembang dengan sangat padat dan kecil-kecil, sehingga fungsinya menjadi kurang baik. Kelainan itu diperkirakan terjadi pada masa janin; 3). kelainan pada *cerebellum* (otak kecil) kelainan pada *cerebellum* ini terutama terjadi pada lobus ke VI dan VII. Otak kecil bertanggung jawab atas proses sensoris, daya ingat, berfikir, belajar berbahasa dan proses atensi (perhatian). Juga didapatkan jumlah sel *Purkinje* di otak kecil yang sangat sedikit, akibatnya terjadi gangguan keseimbangan *serotonine* dan *dopamine*, akibatnya terjadi gangguan atau kekacauan lalu-lalang impuls di otak (Beatty, 2001).

B. Bermain

1. Definisi Bermain

Istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah dijabarkan, bahkan dalam *Oxford English Dictionary*, tercantum 111 definisi tentang bermain. Salah satu contoh, ada ahli yang mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Tetapi ahli lain membantah pendapat tersebut karena adakalanya bermain bukan dilakukan semata-mata demi kesenangan, melainkan ada sasaran yang ingin dicapai yaitu prestasi tertentu. Menurut Johnson et al (dalam

Tedjasaputra, 2005), beberapa ciri kegiatan bermain adalah: 1). dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri; 2). perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif. Walaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (value) bagi anak; 3). fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain; 4). lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir; 5). bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil, 6). mempunyai kualitas pura-pura. Kerangka ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar, dan lain-lain.

2. Perkembangan Bermain

Parten (dalam Tedjasaputra, 2005) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Tahapan yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut: 1). ***Unoccupied play***, pada *unoccupied play* sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan beberapa hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan jelas; 2). ***Solitary play (bermain sendiri)*** *solitary play* biasanya tampak pada anak yang berusia amat muda. Anak sibuk sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya. Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila, misalnya anak tersebut mengambil alat mainannya; 3). ***Onlooker play (pengamat)*** *onlooker play* yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun. Dapat juga tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan anak lainnya.

3. Karakteristik Bermain pada Bayi dan Anak Usia Dini

Frost, Wortham, dan Reifel (2008) mengatakan bahwa ada 4 karakteristik dasar bermain pada bayi dan anak-anak usia dini antara lain : 1). Bermain motorik, bayi-bayi pertama kali akan melakukan bermain yang sifatnya motorik yang sebenarnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengontrol tubuh mereka. Salah satu manifestasi bermain motorik pada bayi misalnya tampak saat bayi memainkan jari-jari dan telapaknya sampai kemudian mereka dapat duduk, berdiri, dan

berjalan, mereka dapat menggunakan ketrampilan motoriknya yang baru untuk mengikutsertakan benda-benda dan lingkungannya dalam kegiatan bermain; 2). Bermain benda/obyek, ketertarikan pada benda-benda pertama kali ditunjukkan saat anak berusia sekitar 4 bulan. Aktivitas pertama yang berkaitan dengan obyek/benda adalah menggunakannya untuk dimasukkan mulut, digoyang-goyang, atau melempar benda-benda yang ada. Seiring bertambahnya usia dan kekuatan kedua tangannya untuk memegang, anak mulai dapat menggunakan benda-benda seperti halnya orang dewasa menggunakannya. Pada tahun kedua, aktivitas memasukkan benda-benda ke mulut berkurang digantikan dengan bermain eksploratif; 3). Bermain Sosial, orang dewasa, terutama ayah dan ibu menjadi teman bermain yang pertama bagi bayi dan anak usia dini pada hampir semua budaya. Bermain sosial dimulai pada usia anak 1 bulan saat orang dewasa berinisiatif untuk bermain dengan mengubah-ubah vokalnya. Dalam bermain sosial, anak usia dini akan merespon suasana penuh bermain yang diciptakan orangtua dengan ekspresi yang positif meliputi vocal yang lucu/tertawa. Bermain sosial kemudian juga dilakukan anak usia dini dengan melibatkan/menggunakan benda-benda atau alat permainan; 4). Bermain simbolik diperlihatkan anak pertama kali pada usia 1 tahun. Salah satu contoh bermain simbolik adalah saat anak-anak beraksi/berakting dengan dirinya sendiri. Anak berpura-pura minum dari botol, berpura-pura makan, dan lain sebagainya. Pada mulanya bermain simbolik ini dilakukan seorang diri/soliter oleh anak, yang kemudian melibatkan terjadi kontak mata dengan teman sebaya lalu mulainah mereka bermain simbolik bersama dan sepanjang bermain mereka saling tertawa dan berbicara. Selanjutnya, bahasa akan berperan dan berkembang dalam kegiatan bermain simbolik secara soliter maupun bersama. Orangtua dari latar belakang budaya yang berbeda menunjukkan aktivitas bermain simvoli (pura-pura) dengan anak mereka secara berbeda pula.

4. Manfaat Bermain

Tedjasaputra (2005) mengemukakan bahwa bermain memiliki beragam manfaat, yaitu untuk perkembangan aspek fisik, motorik kasar dan halus, aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, aspek kognisi, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olah raga dan menari, sebagai media terapi, dan media intervensi.

5. Bermain Pada Anak dengan Gangguan Autis

Karakteristik bermain pada anak-anak dengan hambatan perkembangan atau disabilitas menunjukkan hambatan juga dalam pengalamannya bermain. Anak-anak dengan gangguan autis memiliki karakteristik bermain yang terdistorsi (Quinn & Rubin, 1984, dalam Frost, Wortham, dan Reifel, 2008). Pola bermain pada anak autis berbeda pula dengan pola bermain pada anak dengan gangguan/hambatan

perkembangan lainnya. Yang menonjol dari pola bermain pada anak autis adalah ketidakmampuannya dalam bermain simbolik yang berhubungan dengan kapasitas inteligensi pada anak autis. Meskipun orang dewasa memberikan instruksi untuk bermain simbolik/pura-pura dan anak autisme melakukannya namun spontanitas dan *feeling* empatik dalam bermain pura-pura tidak ditunjukkan sebagaimana anak normal melakukannya. Hal ini juga menunjukkan ketidakmampuan kontak sosial dan tingkat bahasa reseptif pada anak autis (Rutter, 1983; Wing, Gould, Yeates, & Brierly, 1977; dalam Frost, Wortham, dan Reifel, 2008). Meskipun anak autis juga diberikan kesempatan bermain dengan sebayanya dan mendapatkan dukungan, mereka lebih memilih menyendiri/mengisolasi diri. Anak autis cenderung menunjukkan repetitive dan stereotype tertentu dalam memainkan benda-benda. Mereka tidak memperlihatkan penggunaan yang sesuai dari benda-benda atau alat permainan (Tilton & Ottinger, 1964; dalam Frost, Wortham, dan Reifel, 2008).

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif yang berusaha menggambarkan pola bermain pada anak autis. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif merupakan analisis statistik yang bertujuan untuk menggambarkan gejala/fenomena sebagaimana kejadiannya tanpa disertai usaha penarikan kesimpulan (Azwar, 2002).

Subyek yang terdiri dari 3 anak (usia 1-5 tahun) dengan diagnosa Autism Spectrum Disorder (yang ditunjukkan oleh hasil pemeriksaan dari dokter dan atau psikolog) diobservasi menggunakan panduan observasi bermain pada anak autis yang disusun berdasarkan teori perkembangan bermain pada anak (Frost, dkk, 2008) dimana 3 domain hambatan perkembangan bermain pada anak yang diidentifikasi ASD meliputi

hendaya dalam bermain obyek, bermain sosial, dan bermain simbolik. Observasi dilakukan oleh 2 orang reter/ observer dimana hasil observasi akan diuji reliabilitasnya menggunakan uji reliabilitas antarrater (inter-rater reliability) koefisien kappa (Widhiarso, 2010). Observasi dipilih sebagai metode pengumpulan data karena metode tersebut paling sesuai digunakan untuk subyek dengan karakteristik anak berusia 1-5 tahun. Melalui observasi dengan setting alamiah, anak-anak tidak akan merasa terancam dan tetap terlindungi haknya dari kehadiran oranglain yang tidak dia kenal (Daniels, Beaumont, & Doolin, 2002).

D. ANALISIS DATA

Rating based on observations rater (observer) on the child with autism playing activity, dengan 3 domain bermain utama (bermain obyek, bermain sosial, bermain simbolik) yang diamati pada anak autis :

Perilaku subyek	Domain bermain	Rater 1	Rater2	Hasil akhir/ kesepakatan
Subjects 1: play object (using object / game equipment incompatible with the function eg: just align or hitting, or throwing); excessive sensitivity to objects / object specific example: objects that emit light / sound; Excessive focus and hard diverted but not accompanied by the appropriate expression when playing an object / object	Bermain dengan benda/ obyek	1	1	Appear/ setuju
Subjects 2: play object (using object / game equipment incompatible with the function eg: just align or hitting, or throwing); excessive sensitivity to objects / object specific example: objects that emit light / sound; Excessive focus and hard diverted but not accompanied by the appropriate expression when playing an object / object		1	1	
Subjects 3: play object (using object / game equipment incompatible with the function eg: just align or hitting, or throwing); excessive sensitivity to objects / object specific example: objects that emit light / sound; Excessive focus and hard diverted but not accompanied by the appropriate expression when playing an object / object	Bermain dengan benda/ obyek	1	1	Appear/ setuju
Subjects 1: Play Social (can not play together / join friends, can not share a toy or a common task in the play)	Bermain sosial	1	1	Appear/ setuju
Subjects 2: Play Social (can not play together / join friends, can not share a toy or a common task in the play)		1	1	
Subjects 3: Play Social (can not play together / join friends, can not share a toy or a common task in the play)		1	1	

Notification :

0 = not appear ; 1 = appear

Hambatan dalam 3 domain bermain diatas ditunjukkan oleh subyek yang terdiagnosa mengalami autism spectrum disorder.

Subjects 1: Playing symbolic (can not play pretend games with or without tools; not be able to play certain roles; not be able to play imaginatively)	Bermain simbolik	1	1	Appear/ setuju
Subjects 2: Playing symbolic (can not play pretend games with or without tools; not be able to play certain roles; not be able to play imaginatively)	Bermain simbolik	1	1	Appear/ setuju
Subjects 3: Playing symbolic (can not play pretend games with or without tools; not be able to play certain roles; not be able to play imaginatively)		1	1	

observer1 * observer2 Crosstabulation (dengan 3 domain amatan)					
Count					
		observer2		Total	
		0	1		
observer1	0	1	0	1	
	1	0	2	2	
Total		1	2	3	
Symmetric Measures					
		Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	1.000	.000	1.732	.083
N of Valid Cases		3			

E. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis observasi dengan uji interrater, diperoleh koefisien kappa bernilai 1 yang berarti bahwa hasil observasi yang dilakukan oleh dua orang observer (rater) dapat dikatakan excellent/ istimewa. Hasil tersebut menggambarkan bahwa semua rater/ observer memiliki konsistensi dan kesepakatan dalam menilai perilaku yang diamati dalam penelitian ini adalah pola bermain pada anak autis.

Pola bermain pada anak autis yang diamati dalam panduan observasi disusun berdasarkan hambatan yang akan dialami anak-anak dengan autism spectrum disorder (ASD) dalam aktivitas bermainnya. Hambatan dalam aktivitas bermain pada anak ASD pada umumnya meliputi bermain bermain obyek, bermain sosial, dan bermain simbolik (Frost, Wortham, dan Reifel, 2008). Berdasarkan pengamatan dan analisis data, anak-anak dengan gangguan autis benar-benar menunjukkan ketidakmampuan melakukan aktivitas bermain terutama pada 3 domain bermain yaitu: bermain obyek, bermain sosial, dan bermain simbolik. Ketidakmampuan yang dimaksud antara lain menunjukkan pola perilaku yang tidak wajar atau tidak sesuai dan tidak seharusnya dilakukan.

Pola bermain obyek pada anak autis berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh gambaran bahwa dalam bermain obyek, anak autis menunjukkan pola bermain antara lain: hanya menjajarkan atau melempar obyek/alat permainan, sensitivitas berlebihan terhadap obyek yang mengeluarkan cahaya/ bunyi, serta menunjukkan fokus berlebihan dan susah dialihkan pada satu obyek/ benda tertentu. Kesemua aktivitas bermain obyek tersebut dilakukan tidak sesuai dengan fungsi dari obyek/alat permainan tersebut. Pola bermain obyek yang khas pula pada anak autis ini didukung oleh pendapat Munier dkk dalam penelitiannya tentang pentingnya benda/ obyek bermain bagi bayi dan anak dimana kemampuan menggunakan obyek/benda/

alat permainan sesuai dengan fungsinya menjadi indikasi penting dalam tumbuh kembang positif anak karena anak-anak yang tidak mampu melakukan hal tersebut mengindikasikan adanya hambatan dalam perkembangan. Hambatan dalam perkembangan tersebut misalnya apabila mereka hanya menjajarkan mainan dengan kaku dan fokus berlebihan yang tidak bisa dialihkan dengan benda tertentu (Munier, V., Myers, C.T., & Pierce, D., 2009).

Pola bermain sosial pada anak autisme yang ditunjukkan oleh subyek dalam penelitian ini antara lain: tidak dapat bergabung dan berbagi dalam bermain bersama teman dan fokus pada diri/ dunianya sendiri. Observer/ rater menemukan ketidakmampuan bermain bersama teman pada subyek (autisme) dimana subyek menunjukkan aktivitas bermain dengan dirinya sendiri, tampak menikmati dunianya sendiri, dimana aktivitas tersebut dilakukan tanpa disertai ekspresi emosi yang sesuai. Bahkan subyek juga menunjukkan perilaku yang tidak sesuai dengan kondisi/ situasi bermain yang ada. Mereka hanya menyendiri, tertawa sendiri, dan bergumam tidak jelas saat teman-temannya bermain. Bermain sosial menjadi aktivitas bermain yang sulit dilakukan oleh anak-anak autisme karena salah satu karakteristik menonjol pada anak autisme adalah hendaya dalam interaksi sosial (Gammeltoft, L & Nordenhoff, M.S., 2007).

Kegiatan bermain berikutnya yang menjadi karakteristik bermain pada bayi-anak dan menjadi salah satu target amatan dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain simbolik. Aktivitas bermain simbolik adalah aktivitas bermain yang ditunjukkan dengan menggunakan imajinasi untuk memainkan peran dengan atau tanpa menggunakan alat permainan (Frost, Wortham, dan Reifel, 2008). Pola bermain simbolik yang dilakukan oleh subyek berdasarkan hasil pengamatan antara lain: tidak dapat bermain peran dengan atau tanpa alat permainan, melakukan penolakan (berteriak) saat diajak bermain tembak-tembakan. Interaksi sosial-pun tidak ditampakan oleh subyek saat teman-temannya mengajak berbicara. Ketidakmampuan bermain simbolik ini menjadi salah satu karakteristik penting juga yang mengindikasikan adanya hambatan autisme karena dalam bermain simbolik membutuhkan kemampuan imajinatif dan ekspresi emosi yang semuanya melibatkan proses mental yang tinggi tidak sekedar mekanistik sebagaimana dalam *theory of mind* (Levine, K. & Chedd, N., 2007). Dalam aktivitas bermain obyek, bermain sosial, dan bermain simbolik, pada anak autisme menunjukkan kekhasan antara lain: menggunakan obyek/ alat permainan tidak sebagaimana fungsinya, tidak dapat bermain bersama teman, fokus dengan diri sendiri dan apabila fokus pada benda tertentu akan susah untuk dialihkan, ketidakmampuan untuk bermain simbolik/ peran.

Ketidakmampuan dalam melakukan paling tidak 3 domain aktivitas bermain tersebut diatas (bermain obyek, sosial, dan simbolik) jika dilakukan penelitian lebih lanjut akan memberikan manfaat bahwa bermain dapat memberikan fungsi diagnostik misalnya melalui pengembangan instrumen deteksi autisme berdasarkan aktivitas dan perkembangan bermain anak. Penelitian ini merupakan penelitian awal atau prelimi-

nary study untuk menuju penelitian yang lebih besar berikutnya. Apabila bermain dapat menjadi salah satu alternatif upaya deteksi terhadap hambatan perkembangan anak, misalnya: autisme, maka akan sangat dirasakan manfaatnya terlebih bagi orang-orang terdekat anak seperti orangtua. Deteksi dini melalui pengamatan terhadap aktivitas dan perkembangan bermain anak oleh orangtua akan mengantarkan pada upaya preventif dan intervensif sejak dini juga dan hal ini akan semakin membantu optimalisasi tumbuh kembang anak.

DAFTAR PUSTAKA

- APA, (1994). *ASD a definition and its characteristic*.
<http://www.apadefinitionautismcharacteristic.edu.lit>. Diakses pada 20 April 2014.
- Azwar, S. (2002). *Statistik, jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset
- Beatty, J. (2001). *The human brain: Essentials of behavioral neuroscience*. Thousand Oak. Sage Publication. CA
- Budiman. (2013). *Diagnosis klinis-medis gangguan autisme : Modul Seminar Internasional 3rd Autism Spectrum Disorder*. Semarang: Fakultas Kedokteran Univ. Diponegoro
- Cooper, J., Halsey., L., Sullivan. (2009). Children with disabilities and hospitalization, *Journal of Social Science and Behavior*. Vol. XIV. p.113-121. Diakses pada 5 Februari 2014
- Centre for Disease Control and Prevention (CDC). (2010). *ASD diagnostic*. <http://www.cdcp.autismcenter.html>. Diakses pada 20 April 2014
- Data Autism Indonesia. (2010). *Bagaimana dengan autisme di Indonesia?*. <http://www.dataautisindonesia.edu.html>. Diakses pada 20 April 2014
- Daniels, Denise H., Beaumont, Lorie J., Doolin, Carol A. (2002). *Understanding children: An interview and observation guide for educators*. New York: Mc Graw Hill Companies
- Diah. (2010). *Angka kejadian autisme di Indonesia*. Diunduh dari <http://kemenkes.go.id>
- Frost, Joe. L., Wortham, Sue C., dan Reifel, Stuart. (2008). *Play and child development*. New Jersey: Pearson
- Gammeltoft, L., Nordenhoff, M.S. (2007). *Autism, play, and social interaction*. Jessica Kingsley Publishers Ltd: London
- Handojo, Y. (2004). *Autisme: Petunjuk praktis & pedoman materi untuk mengajar anak normal, autisme dan perilaku Lain*. Jakarta: Gramedia
- Hurlock, E. (1996). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Jo'nsdo'ttir, S. L., Saemundsen, E., Antonsdo'ttir, I. S., Sigurdardo'ttir, S., & O'lason, D. (2011). Children diagnosed with autism spectrum disorder before or after the age of 6 years. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 5, 175–184
- Levine, K. Chedd, N. (2007). *Using play to enhance emotional and behavioural development for children with autism spectrum disorders*. London: Jessica Kingsley Publishers Ltd

- Mangunsong, F. (2007). *Psikologi dan pendidikan anak berkebutuhan khusus*: jilid satu. Jakarta: LPSP3 Universitas Indonesia
- Maslim, R. (2001). *Diagnostik gangguan jiwa: Rujukan ringkasan dari PPDGJ*. Jakarta: PT. Nuh Jaya
- Matson, J., L., Rieske, R., D., & Tureck, K. (2011). Additional considerations for the early detection and diagnosis of autism: Review of available instruments. *Research in Autism Spectrum Disorders* 5 (2011) 1319–1326
- Moor, J. (2002). *Playing, laughing and learning with children on the autism spectrum*. London: Jessica Kingsley Publishers Ltd
- Myers. (2013). *Theory of mind: how its explain children behavior and autism disorder*. http://www.theory_of_mind_and_autism.html. Diakses pada 4 Februari 2014.
- Santrock, J., W. (2007). *Adolescence*: ed.8. New York: McGraw Hill
- Tedjasaputra, M. (2005). Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini. Jakarta: Grasindo.
- Wardani, D. (2007). *Potret permainan tradisional Indonesia*. Artikel Forum Pembaca Harian Kompas 6 Desember 2007
- Widhiarso, W. (2010, 22 Maret). Estimasi reliabilitas. Diunduh dari <http://www.wahyuwidhiarso-estimasiireliabilitas.com>
- Widyawati, I. (2001). *Permasalahan autis di Indonesia*. Seminar: An Overview of Children Behavior and Development.

**PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDONESIA PADA LEMBAGA KURSUS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN TENAGA PROFESIONAL
(Studi Kasus pada Lembaga-lembaga Kursus di Kabupaten Cilacap)**

Kardianto Indra Purnomo

Abstrak

Kualitas tamatan lembaga kursus belum memenuhi kebutuhan standar dunia usaha atau dunia industri. Hal ini dikarenakan lembaga kursus belum mampu menyediakan tenaga kerja terampil di masyarakat. Kekurangmampuan lembaga kursus dalam menyediakan SDM yang berkualitas ini disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain kualitas instruktur, standar kompetensi dan kualitas peralatan kursus.

Mengacu kepada uraian di atas, maka pengembangan yang akan dikaji dalam penelitian ini berkenaan dengan bagaimanakah pengembangan pelatihan/kursus yang tepat bagi peserta didik kursus untuk meningkatkan tenaga profesional. Model pembelajaran yang cocok untuk pendidikan kursus adalah "model Pembelajaran Berbasis Kompetensi" (model PBK) yaitu model pembelajaran yang bersumber kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) melalui pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan sampel 9 lembaga kursus dan pelatihan (LKP).

Tahap-tahap penelitian yang terdiri dari pra lapangan, lapangan dan pasca lapangan. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan sumber daya manusia masih sangat minim, belum semua menggunakan Model PBK. Pengaruh model PBK menunjukkan adanya relevansi yang cukup berarti terhadap hasil belajar peserta didik kursus. Penggunaan tenaga lulusan lembaga kursus perlu diprioritaskan karena mereka sudah dilatih untuk bagaimana menggunakan kompetensi yang mereka miliki hasil dari lembaga kursus dan pelatihan.

Kata Kunci : *SDM Kursus*

A. Latar Belakang Penelitian

Tantangan yang akan dihadapi dalam menyiapkan sumber daya manusia Indonesia diantaranya adalah membanjirnya produk barang maupun jasa Cina, India, dan Australia dalam implementasi *China Asean Free Trade Area (CAFTA)*, *India Asean Free Trade Area (IAFTA)* dan *Australian Asean Free Trade Area (AAFTA)*. Daya saing bangsa dituntut untuk mampu menghadapi persaingan global tersebut.

¹⁾ Kardianto Indra Purnomo, Dosen Politeknik Dharma Patria Kebumen

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa jumlah pengangguran dan kemiskinan di Indonesia, hingga saat ini masih merupakan masalah besar yang belum bisa terpecahkan. Menurut data BPS bulan Agustus 2011, jumlah angkatan kerja di Indonesia mencapai 117,4 juta orang. Jumlah penduduk yang bekerja pada Agustus 2011 mencapai 109,7 juta orang. Jumlah Penganggur pada Agustus 2011 sebanyak 7,70 juta orang dengan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 6,56 persen. TPT Agustus 2011 lebih rendah dibanding TPT Pebruari 2011 (6,80 persen) dan TPT Agustus 2010 (7,14 persen). Yang dimaksud Pengangguran Terbuka antara lain mencari pekerjaan, mempersiapkan usaha, merasa tidak mungkin mendapat pekerjaan, sudah punya pekerjaan tetapi belum dimulai.

Mengapa angka pengangguran ini sulit hilang atau diberantas ? Tentu banyak faktor yang menyebabkannya antara lain: lowongan di dunia industri atau dunia kerja sangat terbatas, kesempatan menjadi PNS juga terbatas. Sementara jumlah pencari kerja lebih besar dari jumlah kesempatan kerja. Selain itu faktor kompetensi lulusan yang tidak sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Pemutusan hubungan kerja (PHK) juga memberikan kontribusi membengkaknya jumlah angka pengangguran di Indonesia. Setidaknya, lulusan lembaga pendidikan formal setingkat SMA, MA, SMK saat ini juga memberikan kontribusi besar dalam masalah pengangguran di negara ini. Tahun 2010/2011 tercatat lulusan SMA/MA/SMK yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi maupun yang belum memperoleh pekerjaan pada Agustus 2011 berjumlah 3.075.956.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi pada Studi Perencanaan Tenaga Kerja (Dari Aspek Kesempatan Kerja) Tahun 2010 Di Provinsi Jawa Barat, D.I. Yogyakarta, Jawa Tengah, Dan Jawa Timur, menyatakan bahwa proyeksi jumlah kesempatan kerja menurut klasifikasi lapangan usaha dan status pekerjaan utama paling banyak terdapat pada status pekerja :

- Buruh/karyawan yaitu sebesar 4.163.918 orang (24,80%) di sektor jasa dan industri pengolahan.
- Berusaha dengan dibantu anggota rumah tangga/buruh tidak tetap sebesar 3.755.233 orang (22,37%) pada sektor pertanian dan perdagangan.
- Berusaha sendiri sebesar 3.371.874 orang (20,08%) sektor perdagangan dan pertanian dan perdagangan.
- Pekerja tak dibayar sebesar 2.702.074 orang (16,09%).

Lulusan SMA/MA maupun SMK yang tidak melanjutkan ke perguruan tinggi, namun bekerja seperti pada data di atas, kebanyakan dari mereka tidak mempunyai kompetensi tertentu. Sehingga mereka, karena merasa sudah mencapai pendidikan tertentu dan harus bekerja setelahnya, tidak mepedulikan kompetensi, dengan anggapan mumpung ada kesempatan, mengapa tidak ?

Untuk menjawab tantangan di atas, penguatan sumber daya manusia, khususnya dalam peningkatan mutu SDM perlu didorong dan disiapkan kemampuannya.

Perlu segera dilakukan langkah-langkah strategis melalui pengembangan program yang secara langsung dapat mengurangi pengangguran. Penanganan masalah pengangguran akan berdampak pada penurunan angka kemiskinan dan tindak kriminal. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat melalui lembaga-lembaga kursus yang ada di daerah masing-masing yang mengadakan pelatihan kerja.

Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan sebagai upaya pemerintah melalui Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yaitu Pada lembaga kursus dan Pelatihan di Kabupaten Cilacap maupun di seluruh wilayah Indonesia ada 3 yaitu :

- Akreditasi (kelayakan dengan 8 standar nasional pendidikan)
- Evaluasi dengan Penilaian Kinerja Lembaga Kursus dan Pelatihan
- Sertifikasi dengan Uji Kompetensi bagi lulusan (hasil belajar).

Dari hasil pencapaian Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan tersebut, di Kabupaten Cilacap masih tergolong kurang bagus, karena pengelolaan kegiatan belajar mengajar dan pengelolaan lembaga masih berkesan mismanajemen.

Hal ini sangat menarik perhatian peneliti, maka dari itu, berdasarkan pemikiran-pemikiran memajukan kualitas sumber daya manusia Indonesia, khususnya di Kabupaten Cilacap, dalam penelitian ini dituangkan judul :

“PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA INDONESIA PADA LEMBAGA KURSUS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN TENAGA PROFESIONAL”

B. Kajian Pustaka

1. a. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia atau biasa disingkat menjadi SDM potensi yang terkandung dalam diri manusia untuk mewujudkan perannya sebagai makhluk sosial yang adaptif dan transformatif yang mampu mengelola dirinya sendiri serta seluruh potensi yang terkandung di alam menuju tercapainya kesejahteraan kehidupan dalam tatanan yang seimbang dan berkelanjutan. Dalam pengertian praktis sehari-hari, SDM lebih dimengerti sebagai bagian integral dari sistem yang membentuk suatu organisasi. Oleh karena itu, dalam bidang kajian psikologi, para praktisi SDM harus mengambil penjurusan industri dan organisasi.

Mengelola sumber daya manusia melibatkan setiap orang dan ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Oleh karena itu, “mengelola sumber daya manusia dalam menghadapi abad ke-21” meliputi : a) kegiatan mengelola karyawan, kebijakan dan praktek yang dapat digunakan perusahaan sekarang, dan (b) kegiatan mengelola kekuatan-kekuatan perubahan (seperti teknologi, restrukturisasi bisnis, masalah hukum serta sosial, dan sebagainya) yang harus ditelaah organisasi supaya dapat memposisikan dirinya dalam

menghadapi abad ke-21.

Persaingan yang terjadi di dalam kehidupan yang mengglobal itu bukan dalam arti bahwa yang kuat akan mematikan yang lemah, yang kaya akan mematikan yang miskin, tetapi suatu masyarakat yang meminta perkembangan yang optimal dari potensi manusia individu per individu yang nanti akan disumbangkan kepada perbaikan taraf hidup sesama manusia di dalam masyarakatnya, kepada bangsanya, dan pada akhirnya bagi umat manusia yang hidup di bumi ini.

Tilaar (1997:5) mengatakan bahwa manusia Indonesia yang hidup dalam masa mendatang adalah manusia yang berkualitas yang dapat bersaing dalam arti yang positif dengan bangsa-bangsa lain yang akan semakin mendorong meningkatnya kualitas hidup bangsa-bangsa di dunia. Persaingan yang terjadi di dalam kehidupan yang mengglobal itu bukan dalam arti bahwa yang kuat akan mematikan yang lemah, yang kaya akan mematikan yang miskin, tetapi suatu masyarakat yang meminta perkembangan yang optimal dari potensi manusia individu per individu yang nanti akan disumbangkan kepada perbaikan taraf hidup sesama manusia di dalam masyarakatnya, kepada bangsanya, dan pada akhirnya bagi umat manusia yang hidup di bumi ini.

b. Konsep Pengembangan Sumber Daya Manusia

Siagian (1991:183) mengatakan bahwa, bagi organisasi, terdapat paling sedikit tujuh manfaat yang dapat dipetik melalui penyelenggaraan program pelatihan dan pengembangan, yaitu :

1. Peningkatan produktivitas kerja organisasi
2. Terwujudnya hubungan yang serasi antara atasan dan bawahan
3. Terjadinya proses pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat
4. Meningkatkan semangat kerja seluruh tenaga kerja dalam organisasi
5. Mendorong sikap keterbukaan manajemen
6. Memperlancar jalannya komunikasi yang efektif
7. Penyelesaian konflik secara fungsional

Tujuh langkah yang harus ditempuh dalam hal pemanfaatan diklat yaitu:

1. Penentuan kebutuhan
2. Penentuan sasaran
3. Penetapan isi program
4. Identifikasi prinsip-prinsip belajar
5. Pelaksanaan program
6. Identifikasi manfaat
7. Penilaian pelaksanaan program.

c. Sumber Daya Manusia Indonesia

Hakikat pengembangan SDM pada dasarnya merupakan irisan dari tiga komponen dasar yaitu pengembangan personal, pengembangan profesional, pengembangan dalam kehidupan bermasyarakat/organisasi (Gilley and Eggland, 1989). Pengembangan personal terkait dengan upaya peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta perbaikan tingkah laku individu. Pengembangan profesional terkait dengan aspek minat, nilai, kompetensi, aktivitas, dan tugas yang diperlukan dalam penyelesaian sesuatu persoalan, dalam kehidupan masyarakat maupun di tempat kerja. Pengembangan kehidupan bermasyarakat merupakan implementasi perolehan kemampuan hasil pengembangan secara personal dan profesional yang dimiliki setiap individu.

Pantas kita sepakati bersama bahwa sumber daya manusia di segala sektor tidak dapat terlepas dari pendidikan. Sejak proklamasi kemerdekaan tahun 1945 sampai sekarang telah lebih setengah abad lamanya pendidikan di Indonesia berlangsung. Kondisinya telah banyak mencapai kemajuan yang mengesankan. Namun sayangnya pendidikan yang bermutu sejak dahulu sampai sekarang belum menjadi komitmen kuat pemerintah.

Kondisi mutu pendidikan di Indonesia sekarang ini dirasakan sangat parah dalam berbagai jenjang, baik pada tingkat sekolah dasar, sekolah lanjutan maupun perguruan tinggi. Dari berbagai kajian, menempatkan Indonesia pada urutan yang paling bawah, sebagaimana disebutkan Suhardan (2010:2) yang mengemukakan hasil survey yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and sciences study* (TIMSS) yang dimuat pada harian Kompas tanggal 22 Desember 2004 dan tanggal 10 Januari 2005.

2. Tenaga Professional

a. Pengertian

Istilah profesional mempunyai beberapa istilah kunci, yaitu profesi, profesional, profesionalisme, profesionalitas.

- 1) **Profesi**, secara morfologis berasal dan diambil dari bahasa Inggris, kata profesi adalah kata benda (n) yaitu "profession" dan punya turunan profesional (a) Profesionalisasi, *professionalization*, dan profesionlism. Profesi ini adalah bidang pekerjaan yang pelaksanaannya menuntut atau dilandasi pendidikan keahlian, keterampilan, kejuruan tertentu. Suatu pekerjaan yang dilakukan secara profesion menuntut adanya keahlian dan ketrampilan khusus pada pelakunya. Profesi merupakan suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian (*expertise*) dari para anggotanya.
- 2) **Profesional**, menunjukkan pada dua hal. Pertama, orang yang menyandang suatu profesi, misalnya "dia seorang profesional". Kedua, penampilan seseorang dalam melakukan pekerjaannya yang sesuai

dengan profesinya. Dalam pengertian kedua ini, istilah professional dikontraskan dengan “non-profesional atau amatiran.

- 3) **Profesionalisme**, menunjukkan komitmen para anggota suatu profesi untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya dan terus menerus mengembangkan strategi-strategi yang digunakannya dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan profesinya.
- 4) **Profesionalitas**, dipihak lain mengacu kepada sikap para anggota profesi terhadap profesinya serta derajat pengetahuan dan keahlian yang mereka miliki dalam rangka melakukan pekerjaannya.
- 5) **Profesionalisasi**, mengandung makna proses atau usaha untuk membuat dan menjadikan suatu lembaga, organisasi, badan usaha, termasuk sumber daya manusianya, agar menjadi profesional. Profesionalisasi menunjuk pada proses peningkatan kualifikasi maupun kemampuan para anggota profesi dalam mencapai kriteria yang standar dalam penampilannya sebagai anggota suatu profesi. Profesionalisasi pada dasarnya merupakan serangkaian proses pengembangan profesional (*professional development*) baik dilakukan melalui pendidikan/latihan “pra jabatan” maupun dalam jabatan”.

b. Karakteristik Tenaga Profesional

Karakteristik yang seharusnya ada atau di miliki oleh suatu profesi, Sanusi (1991:20) mengemukakan ciri utama suatu profesi sebagai berikut:

1. Fungsi dan signifikansi social.
2. Keterampilan/keahlian.
3. Pemerolehan keterampilan tersebut bukan hanya dilakukan secara rutin, melainkan bersifat pemecahan masalah atau penanganan situasi kritis yang menuntut pemecahan dengan menggunakan teori dan metode ilmiah
4. Batang tubuh ilmu: suatu profesi didasarkan kepada suatu disiplin ilmu yang jelas, sistematis, dan eksplisit (*a systematic body of knowledge*) dan bukan hanya *common sense*.
5. Masa pendidikan.
6. Aplikasi dan sosialisasi nilai-nilai profesional: proses pendidikan tersebut juga merupakan wahanan untuk sosialisasi nilai-nilai profesional dikalangan para siswa/mahasiswa.
7. Kode etik.
8. Kebebasan untuk memberikan judgement.
9. Tanggungjawab profesional dan otonomi.
10. Pengakuan dan imbalan.

Sutisna (1993 : 357) mengungkapkan pengertian profesi dari Webster's New World Dictionary bahwa “profesi sebagai suatu pekerjaan yang

meminta pendidikan tinggi dalam *liberal arts* atau *science* dan biasanya meliputi pekerjaan manual, seperti mengajar, keinsinyuran, mengarang dan seterusnya; terutama kedokteran, hukum atau teologi (dulu disebut profesi-profesi berilmu)”; lebih lanjut diungkapkan kutipan dari *Good's of Dictionary of Education* yang menjelaskan bahwa “profesi sebagai suatu pekerjaan yang meminta persiapan spesialisasi yang relatif lama di perguruan tinggi dan dikuasai oleh kode etik yang khusus”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Nur (1995:3), bahwa suatu profesi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. **Pendidikan / Keahlian Khusus (*Spesialized Education*).**
2. **Keterampilan (*Skill*)**
3. **Legalitas**
4. **Standar Pekerjaan (*Standar of Performance*)**
5. **Fasilitas dan Peralatan**
6. **Disiplin**
7. **Tanggung-jawab**
8. **Penelitian (*Research*)**
9. **Organisasi Profesi**
10. **Sumber Penghasilan Utama**
11. **Sikap (*Attitude*)**

Sutisna (1995:3) mengidentifikasi unsur-unsur esensial dari profesi “sungguh” yang membedakan dengan pekerjaan bukan profesi, dengan mengutip pendapat Moore (1970), bahwa ciri-ciri profesi adalah sebagai berikut :

- 1) Seorang profesional menggunakan waktu penuh untuk menjalankan pekerjaannya .
- 2) Ia terikat oleh suatu panggilan hidup, dan dalam hal ini ia memperlakukan pekerjaannya sebagai seperangkat norma kepatuhan dan perilaku,
- 3) Ia anggota organisasi profesional yang formal,
- 4) Ia menguasai ilmu pengetahuan yang berguna dan keterampilan atas dasar latihan spesialisasi atau pendidikan yang sangat khusus,
- 5) Ia terikat oleh syarat-syarat kompetensi, kesadaran prestasi dan pengabdian,
- 6) Ia memperoleh otonomi berdasarkan spesialisasi teknis yang tinggi sekali.

1. **Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP – Pendidikan Non Formal)**

Dalam konteks pengembangan SDM, pendidikan nonformal menyediakan berbagai tipe pembelajaran yang luwes dan fleksibel sesuai kebutuhan peserta didik. Menurut Egbezor (2001:12), pendidikan non formal sebagai proses pembelajaran sepanjang hayat yang meliputi pendidikan orang dewasa, magang, pendidikan berkelanjutan, *in-service program*, *on the job training*, pengembangan profesional, kursus penyegaran, pengembangan staf pekerja dan industri. Dalam

uraian selanjutnya Anderson (2007: 1) menjelaskan belajar sepanjang hayat merupakan upaya terus menerus, pelatihan untuk para profesional. Belajar terjadi melalui upaya pada bagian pekerja dalam hubungannya dengan pendidikan profesional. Ini didasarkan pada pengetahuan saat pemahaman harus disesuaikan memenuhi kepentingan dan tujuan.

Pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 26 dituliskan, bahwa :

- a. Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.
- b. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional.
- c. Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.
- d. Satuan pendidikan nonformal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim, serta satuan pendidikan yang sejenis.
- e. Kursus dan pelatihan diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, ketrampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi, bekerja, usaha mandiri, dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- f. Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah dan Pemerintah Daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan.
- g. Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan nonformal sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), ayat (4), ayat (5) dan ayat (6) diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

Pemerintah, dalam hal ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia bersama ILO, telah mengembangkan pendekatan “4 in 1”, yaitu :

- a. Penilaian pasar tenaga kerja;
- b. Keterampilan vokasi dan kewirausahaan yang berbasis kompetensi;
- c. Penilaian dan sertifikasi;
- d. Dukungan pasca pelatihan

2. Peningkatan Tenaga Profesional

Di atas disebutkan bahwa salah satu kriteria seorang professional adalah memiliki kompetensi. Kompetensi mengacu pada kemampuan individu untuk menjalankan sebuah tugas, pekerjaan sesuai dengan tingkat yang telah ditentukan. Kompetensi tersebut diperoleh dari pelatihan yang efektif, efisien dan berstandar kepada Standar Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) yang disebut dengan Pelatihan Berbasis Kompetensi (PBK) (Kemdiknas-ILO, 2011:20). Pelatihan berbasis kompetensi (PBK) ini adalah berbasis hasil.

C. PENDEKATAN MASALAH

Sesuai dengan sistem Pelatihan Berbasis Kompetensi yang telah dicanangkan pemerintah Republik Indonesia yang tertuang dalam :

1. UU No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan
2. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas
3. Peraturan Pemerintah No. 31 Tahun 2006 tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional
4. Peraturan Menteri Tenaga Kerja No. PER.21/MEN/X/2007 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaantugas dan syarat yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Lembaga kursus dan pelatihan (LKP), seharusnya mengikuti peraturan yang sudah dibuat. Sehingga masyarakat lebih terjamin dalam pendidikan pasca sekolah menengah, putus sekolah di lembaga kursus dan pelatihan.

Program pelatihan yang telah dibuat lembaga kursus diharapkan dapat menjadi pelatihan yang akuntabel untuk hasil akhirnya. Peneliti membuat suatu skema yang menggambarkan seseorang setelah mengikuti kursus dan pelatihan adalah menjadi tenaga profesional di perusahaan / instansi lain.

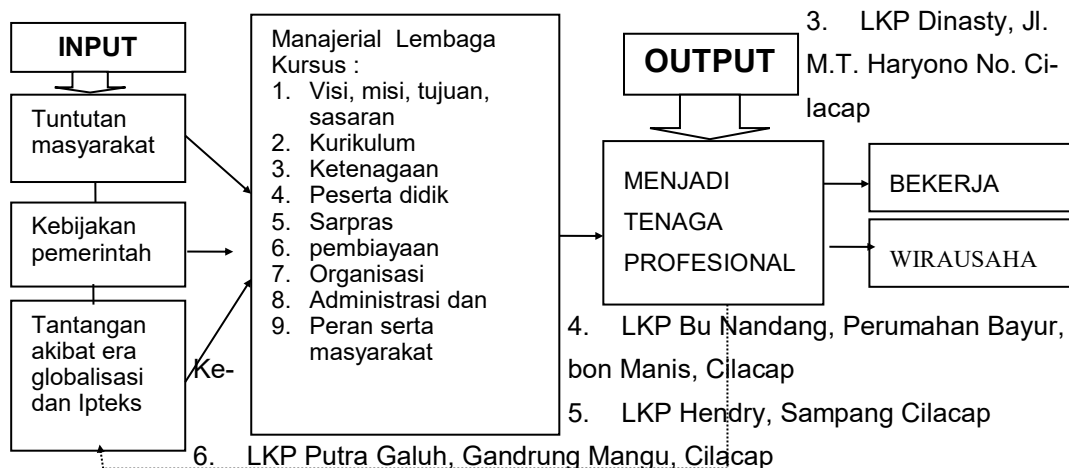
Umpan balik

Gambar 1.1 Kerangka berpikir

D. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil subyek sembilan lembaga kursus dan pelatihan (LKP) di Kabupaten Cilacap. Peneliti mengadakan penelitian langsung pada Lembaga Kursus dan Pelatihan yang menyelenggarakan kursus di Kabupaten Cilacap, yaitu :

1. LKP SWK Komputer, Jl. Tengger No. 22 Cilacap
2. LKP Indokomputer, Jl. A. Yani No. Cilacap



6. LKP Putra Galuh, Gandrung Mangu, Cilacap
7. LKP Rastika, Jl. Bromo, Cilacap
8. LKP International College, Jl. M.T. Haryono No. 30 – 33 Cilacap
9. LKP Star Media, Jl. Galunggung No. Cilacap

Metode dan Pendekatan Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mendalam tentang pengembangan sumber daya manusia (SDM) di lembaga kursus dan pelatihan (LKP). Pada saat ini banyak sekali lembaga kursus yang berada di Kabupaten Cilacap. Dalam daftar lembaga kursus di Kabupaten Cilacap berjumlah 124 lembaga. Dari jumlah sebanyak itu, peneliti ingin mengetahui apakah lembaga tersebut sudah mengembangkan sumber daya manusia untuk instruktur dan pengelola lembaga kursus, serta apakah lembaga kursus tersebut sudah mencetak tenaga profesional yang dibutuhkan oleh dunia usaha dan dunia industri.

2. Pendekatan Penelitian

Mengingat penelitian ini menggunakan rancangan studi multi kasus, maka dalam menganalisa data dilakukan dua tahap, yaitu : (1) analisis data kasus individu (individual case), dan (2) analisis data lintas kasus individu (cross case analysis). Analisis data kasus individu dilakukan pada masing-masing obyek yaitu : LKP SWK Komputer, LKP Indo Komputer, LKP Dynasty, LKP Bu Nandang, LKP Hendry. Dalam menganalisis, peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang berupa kata-kata, sehingga diperoleh makna (meaning), karena itu analisis

dilakukan bersama-sama dengan proses pengumpulan data, serta setelah data terkumpul. Pendekatan penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menjelaskan secara jelas tujuan penelitian kepada responden / informan. Pendekatan terdiri dari pengisian kuesioner oleh responden, kemudian lebih fokus dengan melakukan wawancara mendalam terhadap informan, pengamatan dengan check-list.

E. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

- | | |
|-------------------------------|---------------------|
| 1 = LKP SWK Komputer | 6 = LKP Dinasty |
| 2 = LKP Indokomputer | 7 = LKP Bu Nandang |
| 3 = LKP Hendry | 8 = LKP Putra Galuh |
| 4 = LKP Rastika | 9 = LKP Star Media |
| 5 = LKP International College | |

Instrumen	Responden								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. Pengembangan Sumber Daya Manusia									
a. Peningkatan produktifitas kerja organisasi	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
b. Hubungan antara atasan dan bawahan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
c. Pengambilan Keputusan yang Cepat	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗
d. Meningkatkan semangat									

kerja seluruh tenaga kerja dalam organisasi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
e. mendorong sikap keterbukaan manajemen melalui penerapan gaya manajerial yang partisipatif	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
f. Memperlancar jalannya komunikasi yang efektif	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
g. Penyelesaian konflik	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. Tenaga Profesional									
a. Pendidikan /keahlian khusus	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
b. Ketrampilan (Skill)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
c. Legalitas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
d. Standar Pekerjaan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
e. Fasilitas dan Peralatan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
f. Disiplin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
g. Tanggung jawab	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
h. Penelitian (Research)	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
i. Organisasi Profesi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
j. Sumber Penghasilan Utama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
k. Sikap (Attitude)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. Layanan Pendidikan dan Latihan kepada Peserta Kursus :									
a. SKKNI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
b. Silabus	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
c. Kurikulum	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
d. Perencanaan Pengajaran	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
e. Implementasi Pembelajaran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
f. Evaluasi Pembelajaran	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Usaha dan upaya yang dilakukan pihak Pimpinan LKP dan Instruktur LKP dalam rangka mempersiapkan pelaksanaan Uji Kompetensi bagi peserta didiknya sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku.	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
Upaya LKP dalam meningkatkan layanan dan kualitas tamatan untuk mendapatkan pengakuan secara Nasional / Internasional, dengan melalui sertifikasi dari LSP dengan sertifikasi yang dikeluarkan oleh BNSP (Badan Nasional Sertifikasi Profesi) atau LSK dengan sertifikasi yang dikeluarkan oleh Mendikbud.	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗

3. Pengembangan SDM

No	Nama LKP	Bidang Kursus	Kompetensi Bidang Kursus		
			Pimpinan	Administrasi	Instruktur
1	Star Media	Komputer	✓	✗	✓
2	Hendry	Menjahit	✓	✓	✓
3	Bu Nandang	Rias Pengantin	✓	✗	✓
4	Putra Galuh	Otomotif	✓	✗	✗
5	Rastika	Kecantikan Rambut	✓	✗	✓
6	Dynasty Computer College	Komputer	✗	✗	✓
7	International College	Bahasa Inggris	✓	✓	✓
8	Indo Komputer	Komputer	✗	✓	✓
9	SWK Komputer	Komputer	✓	✓	✓

Nampaknya kesembilan lembaga tersebut dalam mengembangkan sumber daya manusia hampir cocok dengan manfaat yang dikemukakan Sondang P.

No	Nama LKP	Bidang Kursus	Uji Kompetensi	Di TUK (Tempat Uji Kompetensi)
1	Star Media	Komputer	✗	✗
2	Hendry	Menjahit	✓	TUK Menjahit LKP Hendry
3	Bu Nandang	Rias Pengantin	✗	✗
4	Putra Galuh	Otomotif	✗	✗
5	Rastika	Kecantikan Rambut	✓	TUK TKR SMK 3 Purwokerto
6	Dynasty Computer College	Komputer	✗	✗
7	International College	Bahasa Inggris	✗	✗
8	Indo Komputer	Komputer	✓	TUK LSP Telematika
9	SWK Komputer	Komputer dan Akuntansi	✓	LSP Telematika TUK TIK TUK TA

Siagian mengatakan bahwa, bagi organisasi, terdapat paling sedikit tujuh manfaat

No	Nama LKP	Bidang Kursus	Nama Lembaga/Perusahaan	Kepuasan
1	Star Media	Komputer	Karyawan	Cukup memuaskan
2	Hendry	Menjahit	PT. L & B Indonesia Sukabumi	Puas dan minta ditambah kiriman tenaga kerja
3	Bu Nandang	Rias Pengantin	-	Bisa berwirausaha setelah kursus
4	Putra Galuh	Otomotif	Wika Motor Cipari Serba Guna Motor	Lulusan cukup bagus
5	Rastika	Kecantikan Rambut	-	Bisa berwirausaha setelah kursus
6	Dynasty Computer College	Komputer	-	-
7	International College	Bahasa Inggris	Holcim Cilacap	Cukup memuaskan
8	Indo Komputer	Komputer	-	-
9	SWK Komputer	Komputer dan Akuntansi	Dekopinda Kab. Cilacap	Kompetensi lulusan sesuai dgn bidangnya

No	Nama LKP	Bidang Kur-sus	Nama Lembaga/ Perusahaan	Kepuasan
1	Star Media	Komputer	Karyawan	Cukup memuaskan
2	Hendry	Menjahit	PT. L & B Indonesia Sukabumi	Puas dan minta ditambah kiriman tenaga kerja
3	Bu Nandang	Rias Pengantin	-	Bisa berwirausaha setelah kursus
4	Putra Galuh	Otomotif	Wika Motor Cipari Serba Guna Motor	Lulusan cukup bagus
5	Rastika	Kecantikan Rambut	-	Bisa berwirausaha setelah kursus
6	Dynasty Computer College	Komputer	—	—
7	International College	Bahasa Inggris	Holcim Cilacap	Cukup memuaskan
8	Indo Komputer	Komputer	-	-
9	SWK Komputer	Komputer dan Akuntansi	Dekopinda Kab. Cilacap	Kompetensi lulusan sesuai dgn bidangnya

yang dapat dipetik melalui penyelenggaraan program pelatihan dan pengembangan, yaitu :

- Peningkatan produktivitas kerja organisasi
- Terwujudnya hubungan yang serasi antara atasan dan bawahan
- Terjadinya proses pengambilan keputusan yang lebih cepat dan tepat
- Meningkatkan semangat kerja seluruh tenaga kerja dalam organisasi
- Mendorong sikap keterbukaan manajemen
- Memperlancar jalannya komunikasi yang efektif
- Penyelesaian konflik secara fungsional

G. Temuan Lapangan

No	Nama Lembaga Kursus	Jenis kursus
1	Hendry	Menjahit
2	Rastika	Tata Kecantikan Rambut
3	International College	Bahasa Inggris
4	SWK Komputer	Komputer dan Akuntansi

- Upaya lembaga kursus dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia peserta didik kursus.
- Upaya lembaga kursus dalam mengembangkan Sumber Daya Manusia instruktur lembaga kursus
- Batasan profesional dalam dunia usaha dan dunia industri
Optimalisasi kemampuan lembaga kursus untuk memproses input (peserta kursus) menjadi output yang siap pakai (kompeten) sesuai dengan harapan DU/DI :

No	Nama Lembaga Kursus	Optimalisasi
1	Star Media	Ya
2	Hendry	Ya
3	Bu Nandang	Ya
4	Putra Galuh	Ya
5	Rastika	Ya
6	Dynasty Computer College	Ya
7	International College	Tidak
8	Indo Komputer	Ya
9	SWK Komputer	Ya

4. Standar kompetensi apa saja yang digunakan oleh lembaga kursus yang berada di Kabupaten Cilacap ?

No	Nama Lembaga Kursus	Upaya pengembangan SDM
1	Star Media	Tidak ikut uji kompetensi
2	Hendry	Ikut uji kompetensi
3	Bu Nandang	Tidak ikut uji kompetensi
4	Putra Galuh	Tidak ikut uji kompetensi
5	Rastika	Ikut uji kompetensi
6	Dynasty Computer College	Tidak ikut uji kompetensi
7	International College	Ikut uji kompetensi
8	Indo Komputer	Tidak ikut uji kompetensi
9	SWK Komputer	Ikut uji kompetensi

No	Nama Lembaga Kursus	Upaya pengembangan SDM
1	Star Media	Tidak mengikuti pelatihan SDM
2	Hendry	Mengikuti pelatihan SDM
3	Bu Nandang	Mengikuti pelatihan SDM
4	Putra Galuh	Mengikuti pelatihan SDM namun tidak ikut uji kompetensi
5	Rastika	Tidak mengikuti dalam pelatihan SDM namun mengikuti uji kompetensi
6	Dynasty Computer College	Tidak mengikuti pelatihan SDM dan tidak mengikuti uji kompetensi
7	International College	Tidak mengikuti dalam pelatihan SDM
8	Indo Komputer	Tidak mengikuti dalam pelatihan SDM dan uji kompetensi
9	SWK Komputer	Mengikuti pelatihan SDM dan uji kompetensi

No	Nama Lembaga Kursus	Standar Kompetensi
1	Star Media	SKKNI
2	Hendry	SKKNI
3	Bu Nandang	SKKNI
4	Putra Galuh	SKKNI
5	Rastika	SKKNI
6	Dynasty Computer College	-
7	International College	Dibuat sendiri
8	Indo Komputer	Dibuat sendiri
9	SWK Komputer	SKKNI

H. Kesimpulan

1. Kursus adalah satuan pendidikan nonformal yang berfungsi sebagai pengganti, penambah dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat dengan melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diselenggarakan dalam waktu singkat oleh suatu lembaga yang berorientasi pada kebutuhan masyarakat dan dunia usaha/industri.
2. Hasil penelitian mendalam disebutkan bahwa instruktur kursus di Kabupaten Cilacap tidak semuanya mempunyai kompetensi dalam memberikan pembelajarannya kepada peserta didik. Karena pengelola lembaga kursus dan pelatihan di Kabupaten Cilacap, masih banyak yang tidak/belum memperhatikan kualitas instruktur dengan mengikutkan uji kompetensi.
3. Lembaga kursus dan pelatihan di Kabupaten Cilacap kebanyakan masih berorientasi kepada memperoleh siswa (*input*) yang sebanyak-banyaknya tanpa memperhatikan hasil (*outcome*), yang seharusnya memperoleh peningkatan kualitas setelah mengikuti kursus khususnya kompetensi.
4. Siswa/peserta didik kursus di Kabupaten Cilacap, masih banyak yang belum terpikirkan untuk diikutsertakan dalam uji kompetensi, Sehingga peserta didik dipastikan akan kalah bersaing dalam memperoleh pekerjaan.
5. Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). SKKNI adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaantugas dan syarat yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Belum semua lembaga kursus dan pelatihan di Kabupaten Cilacap menggunakan SKKNI sebagai sumber pembuatan kurikulum dan silabus. SKKNI dibuat oleh ahli dari unsur pemerintah, *expertise* (ahli), perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Connie. (2007). Professional Education: Encyclopedia of Business and Finance, 2nd ed. Available at: <http://www.enotes.com/business-finance-encyclopedia/professional-education> (April, 2011).
- Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUDNI, Kementerian Pendidikan Nasional, Buletin Kursus edisi 2, tahun ke III, Juni 2011
- Egbezor, D. E. & Okanezi, B. "Non-Formal Education as a Tool to Human Resource Development: An Assessment". *International Journal of Scientific Research in Education*, JUNE 2001, vol. 1(1), 1-12.
- Gilley, Jerry W. And Eggland, Steven A. (1989). *Principle of Human Resources Development*. Massa-chusetts: Addison-Wesley Pub..
- <http://www.depakertrans.go.id/litbang.html>, 55, naker
- ILO, (2011), *4 IN 1, buku saku bagi penyelenggara pelatihan non-formal*, Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional,
- Kementerian Pendidikan Nasional, (2011), *Buku Saku Bagi Penyelenggara Pelatihan Non-Formal*.
- Mangkunegara A.A., Anwar Prabu (2004), *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia (Permenakertrans) No. PER.21/MEN/X/2007 *tentang Tata Cara Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia*.
- Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
- Peraturan Pemerintah No. 31 Tahun 2006 *tentang Sistem Pelatihan Kerja Nasional*.
- Siagian, P. Sondang (2003), *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta : Bumi Aksara
- Suhardan, Dadang (2010), *Supervisi Profesional, Layanan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Era Otonomi Daerah*, Bandung: Alfabeta.
- Tilaar, H.A.A.R., (1997), *Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Era Globalisasi*, Jakarta : Gramedia
- Undang-Undang No. 13 Tahun 2003, tentang Ketenagakerjaan
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.,

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

Lilis Madyawati¹⁾, Hamron Zubadi²⁾, Dede Yudi³⁾

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 Borg 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*

A. 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

¹⁾Lilis Madyawati, ²⁾Hamron Zubadi, ³⁾Dede Yudi, Universitas Muhammadiyah Magelang

kemudian hari. (Terr, 2007).

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). (Hofsten, 2000).

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. (Lippincot, 2013).

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. (Madyawati, 2015)

B. 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 yangtelah 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 programTrauma 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 *vol-unteer* , 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.

C. 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

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

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 Karet Plastik	sepak lempar tangkap	Motorik kasar

Bola sebagai media *playtherapy* 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.

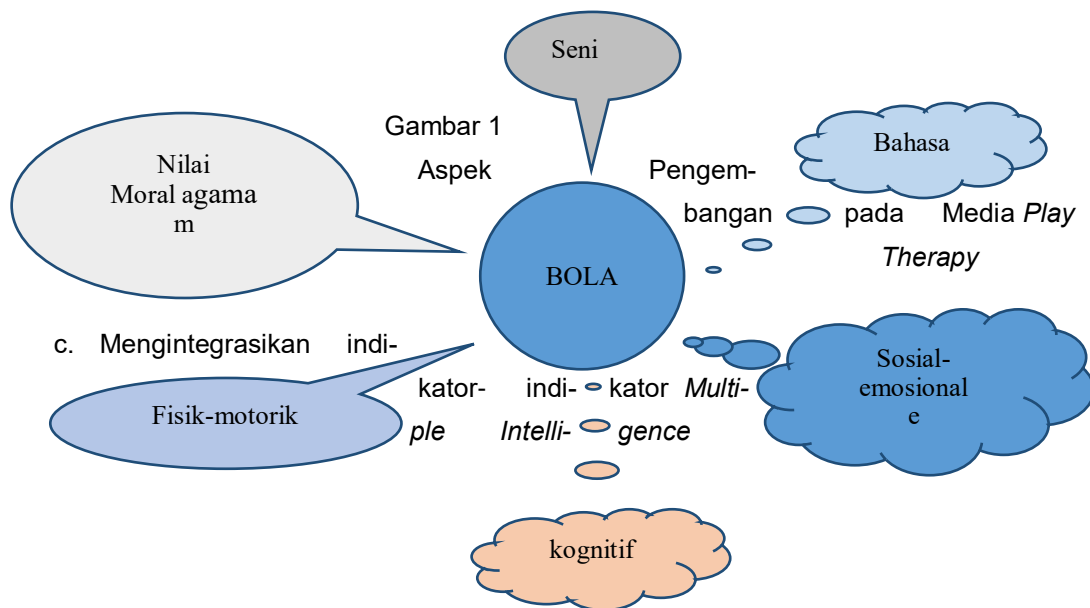
1. Hasil Temuan Strategi untuk Penyusunan Pengembangan Media *Play Therapy* 'Bola' Berbasis Ramah Anak

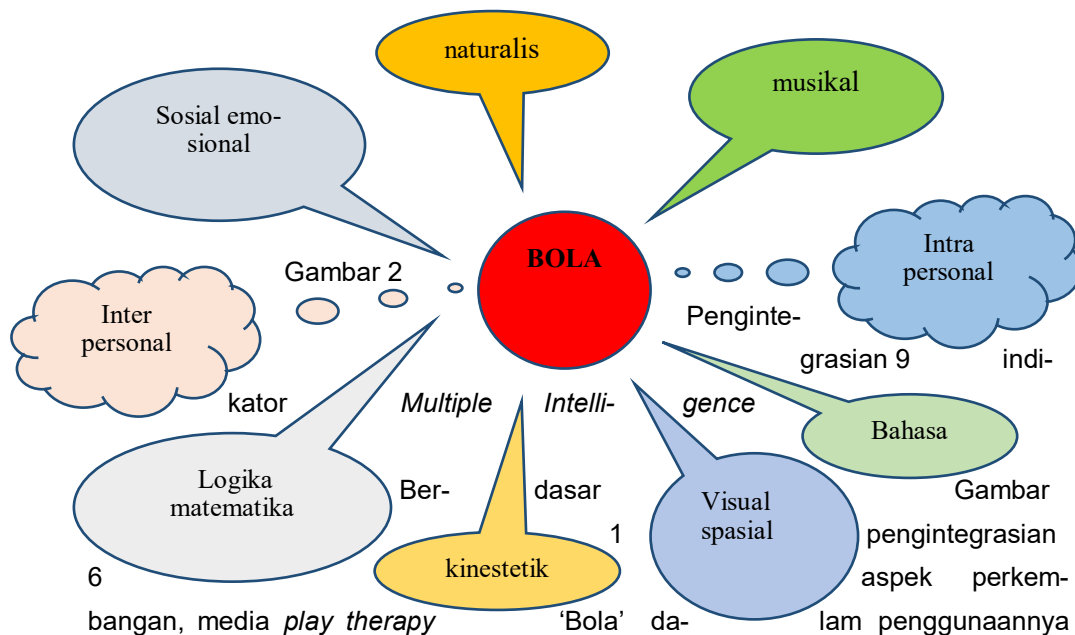
- Strategi Pengembangan Media *Play Therapy* 'Bola' Berbasis *Multiple Intelligence*

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:

- mengintegrasikan *Multiple Intelligence* dalam penggunaan media *play therapy* 'Bola' secara empirik;
- melakukan modifikasi prosedur penggunaan media *play therapy* 'Bola'.

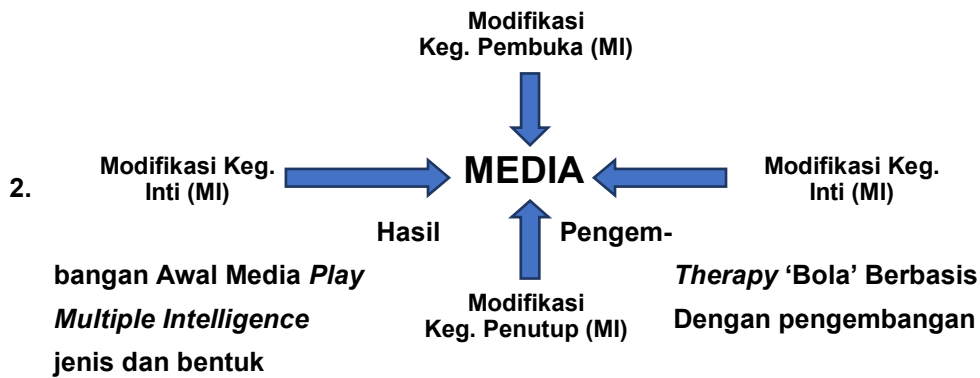
Mengintegrasikan 6 aspek pengembangan pada media *play therapy*





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:



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

3. 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:

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

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Madyawati (2016) ini media- media

playtherapy '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. (Spiegel, 2004) 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).

D. 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 *playtherapy* '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).

- Rokhmawati. 2013. Media Terapi Bermain pada Pemulihan Anak Pasca Erupsi Merapi. *Laporan Penelitian* (tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- 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.

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
BAGI ANAK USIA DINI DESA SEMIN
MELALUI REVITALISASI KESENIAN TRADISIONAL**

Wiwien Widyawati Rahayu¹⁾

Abstract

Semin village which is a cultural village began to lose the next generation to continue the traditional art that had been entrenched. In order to preserve the culture, it required the development of patriotism from an early age (AUD). This study aims to develop a learning model for early childhood through the revitalization of the local arts. This research used 4D method (define, design, develop, disseminate) that was developed by Thiagrajan in 1974. It was conducted in the Semin village, Semin, Gunung Kidul regency, Yogyakarta. The output from this research is development of learning models that realized in the form of KTSP Berbasis Budaya for early childhood.

Keywords: Model pembelajaran, AUD, KTSP, Budaya.

A. PENDAHULUAN

Desa Semin yang terletak di Kecamatan Semin, Kabupaten Gunungkidul, DIY terkenal sebagai Desa Budaya, yakni desa yang memiliki minat tinggi terhadap kesenian dan kebudayaan. Beberapa kesenian yang ada dan berkembang di Desa Semin di antaranya seni tari, wayang kulit, wayang orang, *kethoprak*, karawitan, campursari, *jathilan*, reog, *tayub*, *gambang suling*, *hadroh*, *uyon-uyon*, *langendriyan*, dan *terbangan*. Untuk mendukung kelangsungan hidup kesenian-kesenian tersebut, terdapat beberapa sanggar yang dikembangkan di Semin seperti, sanggar karawitan, reog, tari, dan *organ tunggal*.

Di dalam sebuah kesenian tradisional, terdapat nilai-nilai didalamnya seperti, nilai kesopanan, kejujuran, keuletan, kesabaran, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab, percaya diri, pengendalian diri, kerja keras, kepemimpinan, kesusilaan, dan integritas. Nilai-nilai luhur ini selain bisa diresapi oleh para pelaku kesenian juga disampaikan melalui pengajaran kesenian di Desa Semin oleh para tokoh masyarakat, guru, maupun pelatih sanggar kepada para peserta didik.

Seluruh elemen masyarakat dan pemerintah berperan penting bagi kelangsungan kesenian di Desa Semin. Untuk itu diperlukan pembiasaan berkesenian tradisional sedini mungkin dengan cara yang menyenangkan. Bagi anak usia dini misalnya, sudah mulai diperkenalkan dengan seni tari di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ka-

¹⁾Wiwien Widyawati Rahayu, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada

rena merupakan kesenian yang paling umum diajarkan dan mudah dalam pengajarannya. Selain seni tari, Anak Usia Dini (AUD) juga mulai dikenalkan dengan lagu *dolanan* dan alat musik tradisional.

Namun begitu masih banyak kendala bagi kelangsungan kesenian tradisional yang ada di Desa Semin. Diantaranya animo generasi penerus untuk mempelajari kesenian ini mulai menurun. Selain karena minat mereka untuk mendalami kesenian tradisional masih kurang, mayoritas diantara mereka merasa rendah diri, malu, terlebih dahulu karena merasa memiliki pengetahuan yang sangat kurang mengenai kesenian tersebut. Faktor eksternal seperti adanya program-program baru di televisi juga memberi pengaruh karena dirasa lebih menarik daripada mempelajari kesenian tradisional. Disamping itu, yang menyebabkan kurangnya penerus pelaku maupun pengajar kesenian tradisional di Desa Semin adalah para pemudanya lebih memilih untuk merantau ke luar kota setelah lulus sekolah. Selain bagi generasi muda, masalah kemampuan berkesenian ini juga perlu diberikan bagi guru pendidik. Selain kendala dari segi peminat, kendala juga berkaitan dengan sarana dan prasarana. Biasanya, latihan tidak dapat dilaksanakan karena terbatasnya sarana dan prasarana. Sebagai contoh, di PAUD unit Dusun Ngepoh, para guru ingin mengajarkan reog kepada AUD, tetapi latihan tersebut terhambat karena masih terbatasnya alat dan dana.

Selain keberlangsungan kesenian tradisional, penggunaan bahasa Jawa juga perlu mendapat perhatian. Sekarang ini banyak sekali anak-anak yang sulit berbahasa Jawa. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya partisipasi orang tua dalam mengajarkan dan membiasakan anak untuk berbicara dengan bahasa Jawa. Orang tua dapat mengajarkan secara mandiri kepada anak-anaknya ketika di rumah, seperti budaya menggunakan bahasa Jawa. Pengajaran bahasa Jawa kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mengombinasikan penggunaan bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa saat berkomunikasi, mengajak anak menonton acara yang menggunakan bahasa Jawa, dan sebagainya. Mengapa hal ini penting, karena ada keterkaitan antara bahasa Jawa dengan kesenian tradisional di Desa Semin.

Beberapa waktu yang lalu, peminat seni di Desa Semin lebih didominasi oleh orang dewasa-baca tua, akan tetapi saat ini peminatnya sudah lebih berkembang. Anak-anak dan pemuda sudah mulai tertarik dengan kesenian. Berkaitan dengan meningkatnya animo generasi penerus terhadap keberlangsungan kesenian tradisional diperlukan dukungan-dukungan yang membangun dari pihak-pihak yang memadai terhadap panitia budaya di Semin sehingga program-programnya dapat berjalan dengan maksimal. Dalam hal ini peran pemerintah sangat diperlukan guna memajukan objek kesenian serta sanggarnya. Salah satunya upaya pemerintah adalah adanya sumbangsih dana. Selain itu, kendala yang juga menghambat proses pengajaran ialah kurangnya tenaga pelatih dan sanggar kesenian sehingga diperlukan adanya tenaga pelatih kesenian tradisional termasuk didalamnya sanggar kesenian tradisional.

Berkaitan dengan pengenalan kesenian tradisional sejak dini, beberapa PAUD di Desa Semin sudah menyediakan alat elektronik berupa televisi dan DVD guna membantu pendidik memperkenalkan dan mengajarkan kesenian tradisional. Hanya saja, belum semua PAUD memiliki alat-alat tersebut. Selain itu, beberapa sekolah yang sudah memilikinyapun belum tentu dapat mengoperasikannya. Hal ini disebabkan oleh kondisi TV maupun DVD yang sudah rusak dan belum diperbaiki. Sarana dan prasarana belajar AUD di PAUD didapatkan dari dana yang diajukan sekolah kepada Dinas Pendidikan. Akan tetapi, melihat kasus di atas, pendanaan kepada sekolah-sekolah tersebut tidak dilakukan secara merata. Yang menjadi penyebab tidak lolosnya pengajuan dana ke pemerintah ialah kurangnya kemampuan masyarakat untuk membuat proposal pengajuan dana. Proposal yang diajukan jarang sekali diterima karena program yang dibuat belum cukup meyakinkan pihak Dinas Pendidikan maupun donatur untuk dapat direalisasikan. Hal ini merupakan salah satu hal yang melatarbelakangi penelitian ini dilakukan.

Masyarakat Semin berharap kesenian tradisional di Semin mengalami kemajuan. Salah satunya dengan mengadakan pelatihan, pengarahan serta pembinaan kepada masyarakat serta orangtua mengenai pentingnya pendidikan AUD. Untuk Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) PAUD, cara yang dapat dilakukan adalah dengan diberikan pelatihan, pengarahan, dan praktik mengenai pentingnya mendidik AUD. Selain itu, perlu adanya alat-alat peraga untuk menunjang pendidikan AUD, seperti gambar atau tiruan dari objek tertentu. Anak-anak juga dapat distimulasi dengan permainan tradisional, seperti congklak, *benthik*, dan sebagainya.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Definisi Variabel Penelitian

a. Revitalisasi Kesenian Tradisional

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: 1.206), revitalisasi memiliki arti membuat agar lebih hidup dan lebih giat kembali. Sementara kesenian yang berasal dari kata dasar seni merupakan karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran (op.cit, 2008: 1.316). Dan tradisional merupakan sesuatu yang dilakukan menurut adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan di masyarakat (op.cit, 2008: 1.543).

Jadi secara garis besar revitalisasi kesenian tradisional berarti proses, cara, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suatu kaum/puak/suku/bangsa tertentu, dalam hal ini unsur-unsur kesenian yang ada di Desa Semin, Kecamatan Semin, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

(DIY).

b. Pembelajaran Budaya dan Cinta Tanah Air (Nilai-nilai Luhur Budaya)

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran juga merupakan proses pembudayaan, yakni untuk pencapaian akademik peserta didik, untuk membudayakan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tradisi yang ada dalam suatu komunitas budaya. Budaya menurut E.B Taylor (1871) adalah pola utuh perilaku manusia dan produk yang dihasilkannya yang membawa pola pikir, pola lisan, pola aksi, artefak, dan sangat tergantung pada kemampuan seseorang untuk belajar, untuk menyampaikan pengetahuannya kepada generasi berikutnya melalui beragam alat, bahasa dan pola nalar.

Dengan demikian, pembelajaran budaya merupakan proses belajar satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh dari beragam perwujudan yang dihasilkan dan atau berlaku dalam suatu komunitas.

Rasa cinta tanah air atau nasionalisme merupakan hal yang penting dalam rangka menumbuhkan perasaan menghargai, rasa menghormati dan loyalitas pada negara tempat ia tinggal. Sehingga darinya terwujud perilaku membela tanah air, menjaga dan melindungi tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya, mencintai adat atau budaya yang ada di negaranya dengan melestarikannya dan melestarikan alam dan lingkungan.

Rasa cinta tanah air dapat ditumbuhkan dengan memberikan pengetahuan dan berbagi nilai-nilai luhur budaya yang kita miliki bersama. Dengan demikian pendidikan berbasis nilai-nilai budaya dapat dijadikan sebagai sebuah alternatif untuk menumbuhkembangkan rasa bangga yang akan melandasi munculnya rasa cinta tanah air. Dari uraian di atas, pembelajaran budaya dan cinta tanah air dapat diartikan sebagai proses dua arah antara pengajar dan yang diajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan menerapkan suatu ideologi nasionalisme dan nilai-nilai luhur budaya.

c. Pembelajaran Anak Usia Dini (Sesuai dengan Kurikulum 2013 PAUD, Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik)

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses pendidikan dan pembelajaran pada anak usia dini dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan

anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio-emosional, agama, dan moral.

Jadi, pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak dengan pengembangan kurikulum yang sesuai usia anak. Pembelajaran tersebut berisi pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

1) Model Pembelajaran

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pelaksanaan pembelajaran Anak Usia Dini dilakukan dengan model pembelajaran tematik terpadu. Model pembelajaran tematik terpadu di PAUD, kegiatan-kegiatan dilakukan untuk satu tema, sub tema, atau sub-sub tema yang dirancang untuk mencapai secara bersama-sama kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan dengan mencakup sebagian atau seluruh aspek pengembangan. Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dalam tahapan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup.

Kegiatan pembukaan dilakukan untuk menyiapkan anak secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan pembahasan sub tema atau sub-sub tema yang akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan antara lain: berbaris, mengucapkan salam, berdoa, dan bercerita atau berbagi pengalaman.

Kegiatan inti merupakan upaya kegiatan bermain yang memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak sebagai dasar pembentukan sikap, perolehan pengetahuan dan keterampilan. Kegiatan inti memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk berinisiatif, kreatif, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan kebutuhan anak. Kegiatan inti dilaksanakan dengan pendekatan saintifik meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Kegiatan penutup merupakan kegiatan yang bersifat penenangan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan penutup di antaranya ada-

lah: (1) membuat kesimpulan sederhana dari kegiatan yang telah dilakukan, termasuk di dalamnya adalah pesan moral yang ingin disampaikan; (2) nasihat-nasihat yang mendukung pembiasaan yang baik; (3) refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; (4) membuat kegiatan penenangan seperti bernyanyi, bersyair, dan bercerita yang sifatnya menggembirakan; dan, (5) menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2) Pendekatan Pembelajaran

Salah satu bentuk pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan melalui tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Pendekatan ini penting karena membantu anak memahami dunia serta mengolah informasi yang ada sebagai dasar anak belajar berfikir saintifik. Berpikir saintifik adalah kemampuan berpikir dalam memahami masalah, menganalisa, mencari pemecahannya, dan menghasilkan sesuatu yang inovatif dan kreatif, serta *self-efficacy*. Dengan mengembangkan berpikir saintifik sejak dini akan mempermudah transfer keterampilan saintifik yang mereka miliki menjadi kemampuan akademik yang dapat mendukung prestasi anak.

Pada anak usia dini pengenalan proses saintifik dilakukan dengan cara melibatkan anak langsung dalam kegiatan, yakni melakukan, mengalami pencarian informasi dengan bertanya, mencari tahu jawaban hingga memahami dunia dengan gagasan-gagasan yang mengagumkan (Duckworth, 1987).

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok antara lain:

1. *Mengamati*

Mengamati dilakukan untuk mengetahui objek di antaranya dengan menggunakan indera seperti melihat, mendengar, menghidu, merasa, dan meraba. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan berinteraksi dengan berbagai alat dan bahan. Semakin optimal indera yang digunakan, semakin banyak informasi yang diterima dan diproses dalam otak anak. Pengulangan diperlukan untuk menguatkan persambungan antar sel otak.

2. *Menanya*

Menanya sebagai salah satu proses mencari tahu atau mengkonfirmasi atau mencocokkan dari pengetahuan yang sudah dimiliki anak dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajarinya. Anak didorong untuk bertanya,

baik tentang objek yang telah diamati maupun hal-hal lain yang ingin diketahui.

3. Mengumpulkan Informasi

Mengumpulkan informasi adalah keterampilan mengumpulkan berbagai informasi dari hasil mengamati dan menanya. Mengumpulkan informasi dilakukan melalui beragam cara, misalnya dengan melakukan, mencoba, mendiskusikan dan menyimpulkan hasil dari berbagai sumber.

4. Mengasosiasi

Kegiatan mengasosiasi merupakan proses dimana anak menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan lama untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu hal. Tahap asosiasi dibangun melalui 3 kegiatan utama, yaitu membandingkan (*comparing*), mengelompokkan (*clasiffying*), dan pengukuran (*measuring using tools*).

5. Mengomunikasikan

Mengomunikasikan adalah proses penguatan pengetahuan baru yang didapatkan anak dan merupakan kegiatan untuk menyampaikan hal-hal yang telah dipelajari dalam berbagai bentuk, misalnya melalui cerita, gerakan, dan dengan menunjukkan hasil karya berupa gambar, berbagai bentuk dari adonan, boneka dari bubur kertas, karya dari bahan daur ulang, dan hasil anyaman yang disampaikan dalam kelompok.

Prinsip-prinsip pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah (1) pembelajaran berpusat pada siswa; (2) pembelajaran membentuk *students' self concept*; (3) pembelajaran terhindar dari verbalisme; (3) pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip; (4) pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa; (5) pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru; (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan dalam komunikasi; dan (7) adanya proses validasi terhadap konsep, hukum, dan prinsip yang dikonstruksi siswa dalam struktur kognitifnya.

Ada beberapa rambu-rambu pelaksanaan pembelajaran saintifik yang perlu diperhatikan, antara lain: (1) orang dewasa perlu tahu bagaimana mempersiapkan lingkungan dan memperbolehkan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan tersebut; (2) orang dewasa perlu mengenali kecepatan mereka dan menghargai mereka sebagai orang yang dapat mengatur langkah mereka sendiri; (3) proses mengamati, menanya, mengasosiasi dan mengkomunikasikan tidak selalu terjadi secara berurutan; (4) kemampuan pendidik memahami keunikan setiap anak sangat berperan; dan (5) saintifik

lebih ditekankan pada merangsang dan mengaktifkan fungsi indera sehingga kelak menjadi alat kerja efektif dalam hidup.

Dalam pembelajaran saintifik sangat diperlukan dukungan guru diantaranya berupa: (1) menuntun anak untuk memunculkan hasrat main; (2) mendorong anak secara fisik untuk bermain; (3) mengarahkan permainan dengan teman lain; (4) mendorong anak dengan kata-kata untuk bermain; (5) menyusun sebuah masalah untuk dipecahkan anak.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, membentuk kemampuan anak dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, terciptanya kondisi pembelajaran dimana anak merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, diperolehnya hasil belajar yang tinggi, dapat melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, dan dapat mengembangkan karakter siswa.

3) Strategi Pembelajaran

1. Kontekstual

Suprijono (2011:79) mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan kata lain, pembelajaran kontekstual adalah strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui proses pemberian bantuan kepada anak dalam memahami makna bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sendiri dalam lingkungan sosial dan budaya masyarakat. Strategi ini dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Pembelajaran kontekstual berorientasi pada upaya membantu siswa untuk menguasai tiga hal, yaitu: (1) pengetahuan, adalah apa yang ada di pikirannya membentuk konsep, definisi, teori, dan fakta; (2) kompetensi atau keterampilan, adalah kemampuan yang dimiliki untuk bertindak atau sesuatu yang dapat dilakukan; dan (3) pemahaman kontekstual, adalah dapat mengetahui waktu dan cara menggunakan pengetahuan serta keahlian dalam situasi atau kehidupan nyata (Suprijono, 2011).

Ada tiga hal penting yang harus dipahami pada pembelajaran kontekstual atau *CTL*. Pertama, *CTL* menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, dengan kata lain proses belajar diorientasi-

kan pada proses pengalaman secara langsung. Kedua, *CTL* mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Ketiga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan, artinya *CTL* bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Nyata

Karakteristik strategi pembelajaran anak usia dini bisa dilakukan dengan belajar melalui bermain serta membangun pengetahuannya secara alamiah. Selain itu paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional. Sedangkan secara nyata, strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk anak adalah seperti strategi belajar dengan bermain, belajar dengan bercerita, dan belajar dengan bernyanyi.

4) Metode Pembelajaran

Dalam Lampiran IV Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan perihal pedoman pembelajaran. Di dalam pengelolaan pembelajaran terdapat beberapa poin yang harus ada, yaitu perencanaan pengelolaan kelas, pelaksanaan pembelajaran, metode pembelajaran, dan dukungan pada pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak

Adapun metode pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah metode pembelajaran sentra dan proyek. Model pembelajaran sentra adalah metode pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam "lingkaran" (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan sebelum dan sesudah bermain.

Sentra bermain adalah zona atau area dengan seperangkat sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang, serba seimbang. Sentra yang dibuka setiap harinya disesuaikan dengan

jumlah kelompok di setiap RA.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia RA dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu bermain sensorimotor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak). Sentra bermain terdiri dari: (1) Sentra Bahan Alam dan Sains; (2) Sentra Block; (3) Sentra Seni; (4) Sentra Bermain Peran; (5) Sentra Persiapan; (6) Sentra Agama; dan (7) Sentra Musik.

Metode proyek merupakan metode pembelajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah dengan melakukan kerjasama dengan orang lain (Moeslichaton, 2004). Pembelajaran proyek lebih menekankan pengeksploasian pengetahuan anak dengan cara menggali rasa ingin tahu anak untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang didapatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat John Dewey tentang konsep "*Learning by doing*" bahwa pembelajaran akan bermakna jika disertai tindakan-tindakan sesuai yang akan dicapai.

Dalam pembelajaran ini, guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui pengalaman masing-masing anak dan kerjasama dengan anak lain. Guru juga memberikan kebebasan pada anak dalam beraktifitas yang tidak lepas dari saran-saran yang harus dilakukan sesuai tujuan yang akan dicapai. Dalam pemberian saran, hendaknya guru memberikan informasi yang dapat mendorong daya kreativitas anak, memberi tantangan dalam bereksplorasi dan menanamkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikannya. Menurut Chard (via Roopnarine dan Johnson, 2011), rancangan kegiatan proyek dapat dilakukan melalui 3 fase urutan, yaitu memulai proyek, mengembangkan proyek dan menyelesaikan proyek.

5. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama. Satu metode dapat diaplikasikan melalui berbagai teknik pembelajaran.

Teknik pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan model pembelajaran ini adalah SCL (*Student Centered Learning*). Dalam teknik pembelajaran SCL, peserta didik diberdayakan menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi dari pendidik diubah menjadi pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta

didik menyesuaikan dengan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam menerima pengalaman belajarnya (Triyono, 2011).

Karakteristik teknik pembelajaran SCL (Jacobsen, dkk., 2009:228), yaitu: (1) Siswa atau anak berada pada pusat proses belajar mengajar, guru memandu siswa atau anak, dan guru mengajar untuk penekanan pemahaman yang mendalam; (2) Guru memandu siswa atau anak dalam proses pembelajaran. Guru membuat anak bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang anak rencanakan dan guru hanya bertugas sebagai fasilitator. Guru dapat menjadi sumber belajar anak jika anak sudah benar-benar kebingungan; dan (3) Guru mengajar untuk menekankan pemahaman yang mendalam. Pemahaman yang mendalam melibatkan proses-proses yang banyak menuntut pemikiran (*thought demanding processes*) seperti menjelaskan dan menyelesaikan *problem solving*.

Teknik pembelajaran SCL dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini. Setiap anak memiliki pola dan waktu perkembangan yang berbeda-beda. Pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan anak yang sedang berkembang dan memberikan tantangan bagi minat serta pemahaman anak. SCL merupakan pendekatan yang bernuansa perkembangan. Proses pembelajaran bertujuan untuk dapat memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak dengan tetap memperhatikan perbedaan individual.

Pembelajaran berpusat pada anak. Seluruh kegiatan dimulai dari anak dan sesuai keinginan anak. Guru memberikan kebebasan pada anak untuk melakukan kegiatan yang ingin dilakukan anak. Anak menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan kegiatan yang diminati anak dalam proses pembelajaran, meskipun dengan memanipulasi bahan-bahan dan menyiapkan alat dan bahan sesuai kegiatan yang dipilih anak. Hal ini dapat menstimulasi anak untuk berpikir tentang apa yang anak inginkan. Anak menggunakan seluruh inderanya untuk melakukan percobaan dengan objek-objek yang ada di sekitar anak, sehingga anak dapat menemukan konsep sebab akibat melalui pengalaman langsung yang dilakukan anak. Satu kegiatan yang diminati anak mampu mentransformasikan dan menggabungkan bahan-bahan, sehingga seluruh aspek kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, anak aktif belajar menggunakan seluruh tubuhnya terutama kekuatan fisik, sehingga anak dapat bereksplorasi sesuai dengan keinginannya (Masitoh, dkk., 2009:86).

Pembelajaran dengan teknik SCL dapat berlangsung di mana saja. Kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar anak. Anak dapat memanfaatkan berbagai tempat belajar dan berbagai sumber belajar sesuai dengan kebu-

tuhan dan materi yang dipelajari, misalnya anak akan belajar tentang macam-macam bunga, maka taman merupakan tempat belajar siswa.

Tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi pelajaran, tapi proses untuk mengubah tingkah laku anak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Aspek perkembangan anak adalah tujuan yang utama pada pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, penguasaan materi pelajaran bukanlah akhir dari proses pengajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan untuk pembentukan perilaku dan mengembangkan aspek kemampuan anak karena dalam proses pembelajaran guru mengajar untuk menekankan pada pemahaman anak (Kusuma, 2012).

2. Hubungan Antarvariabel

Revitalisasi kesenian tradisional berarti proses, cara, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali unsur kesenian yang ada di desa Semin, Gunungkidul DIY. Pembelajaran budaya dan cinta tanah air dapat diartikan sebagai proses dua arah antara pengajar dan yang diajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan menerapkan suatu ideologi nasionalisme dan nilai-nilai luhur budaya. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembelajaran anak usia dini mengacu pada kurikulum 2013 PAUD, dengan model pembelajaran tematik terpadu, pendekatan pembelajaran saintifik, strategi pembelajaran kontekstual dan nyata, metode pembelajaran sentra dan proyek, dan teknik pembelajaran *Student Center Learning* (SCL). Dari beberapa pengertian di atas, dapat dikaitkan hubungan antarvariabel yang membentuk suatu tema besar, yaitu Revitalisasi Kesenian Tradisional sebagai Upaya Pengembangan Model Pembelajaran Budaya dan Cinta Tanah Air bagi Anak Usia Dini.

3. Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) R&D yang merujuk pada teori Borg dan Gall (1979:625). Dalam proses pelaksanaannya pendekatan penelitian dan pengembangan ini membentuk suatu siklus yang diawali dengan studi pendahuluan untuk menemukan suatu produk pendidikan (dalam hal ini model pembelajaran) kemudian produk tersebut dikembangkan dalam situasi tertentu,

diuji, direvisi dan diuji kembali sampai ditemukan produk akhir yang dianggap sempurna.

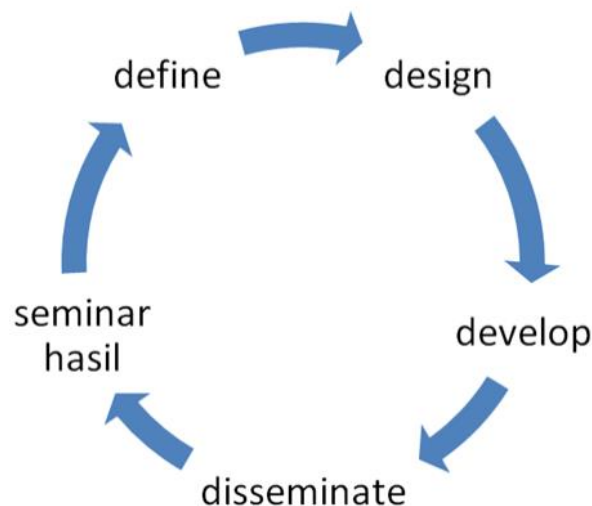
Penelitian dilakukan di Desa Semin Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Responden (informan) penelitian adalah orangtua AUD, PTK PAUD, dan Tokoh Masyarakat, dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini mencakup orang tua, lembaga, dan masyarakat, sesuai dengan tiga pilar pendidikan dalam Kurikulum 2013 PAUD, yaitu lembaga PAUD, orang tua, dan masyarakat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *purposive sampling*. Teknik observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi dilakukan pada saat studi pendahuluan, sedangkan pada uji coba lebih luas ditambah dengan diklat bagi orang tua AUD, PTK PAUD, dan masyarakat. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan melalui penafsiran secara langsung untuk menyusun kesimpulan. Dalam proses uji coba juga dilakukan analisis data kualitatif guna untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran tematik terhadap proses kegiatan pembelajaran budaya dan cinta tanah air dengan mencari selisih antara hasil pradiklat dan pascadiklat.

C. METODE PENELITIAN

Pengembangan model pembelajaran bagi anak usia dini dan penerapannya tidak dapat dilaksanakan dengan mandiri. Diperlukan adanya keterlibatan dengan lembaga mitra. Lembaga mitra berperan dalam proses ujicoba agar diketahui sampai sejauh mana keberhasilan model ajar tersebut. Mitra yang terlibat berasal dari lembaga masyarakat, lembaga sosial, dan Perguruan Tinggi Negeri maupun Swasta dalam hal ini melalui mahasiswa dan diujicobakan di 10 lembaga PAUD di Desa Semin, Gunungkidul.

Telah banyak teori mengenai metode pengembangan model pembelajaran bagi anak usia dini, akan tetapi tidak seluruh teori tersebut sesuai dengan karakteristik pengguna model pembelajaran yang dikembangkan. Proses pengembangan pun menjadi pertimbangan untuk menggunakan teori yang tepat sehingga dapat menghasilkan model pembelajaran yang tepat sasaran. Salah satu teori yang diterapkan untuk digunakan dalam proses pengembangan model pembelajaran adalah 4D yang dikembangkan oleh Thiagrajan pada tahun 1974.



Gambar di atas merupakan alur proses pengembangan yang sering disebut dengan metode 4D dengan seminar hasil sebagai akhir pelaksanaan proses pengembangan. Penjelasan masing-masing tahap dalam metode 4D dijelaskan sebagai berikut.

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan yang berupa observasi, wawancara, angket dan studi dokumentasi untuk menemukan data-data dalam rangka menghasilkan suatu produk pendidikan (dalam hal ini model pembelajaran). Dilakukan analisis terhadap karakteristik budaya setempat. Selanjutnya merumuskan tujuan agar tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*.

2. *Design* (perancangan)

Tahap ini dilakukan uji coba model pengembangan pembelajaran. Uji coba model pembelajaran dilaksanakan melalui FGD (*Forum Group Discussion*) dengan tokoh masyarakat, pendidik PAUD, pamong, *stake holder*, dan akademisi. Uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan masukan atas rancangan produk yang dibuat. Hasil masukan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi rancangan produk yang disesuaikan dengan tingkat capaian (indikator) yang telah ditetapkan. Pada tahap ini lebih luas juga ditambah dengan diklat bagi orang tua AUD, PTK PAUD, dan masyarakat. Dalam proses uji coba juga dilakukan analisis data kualitatif guna untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran tematik terhadap proses kegiatan pembelajaran budaya dan cinta tanah air dengan mencari selisih antara hasil pradiklat dan pascadiklat.

3. *Develop* (pengembangan)

Proses pengembangan dilaksanakan dengan kegiatan yang disebut dengan *expert appraisal* yaitu proses validasi rancangan produk oleh narasumber

ahli untuk mengetahui nilai kelayakan rancangan produk dengan memberi saran dan masukan. Revisi dilakukan kembali berdasarkan saran dan masukan dari narasumber ahli. Produk model pembelajaran yang telah direvisi dapat diimplementasikan di lembaga-lembaga PAUD yang ada di Desa Semin.

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Produk model pembelajaran yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian dikemas dengan lebih lengkap dan diterbitkan. Setelah model pembelajaran dalam bentuk KTSP dicetak, kemudian disebarluaskan agar dapat diserap (*difusi*) dan digunakan (*diadopsi*) pada proses belajar mengajar. Kegiatan *dissemination* dilakukan dengan cara pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada lembaga-lembaga PAUD yang ada di Desa Semin secara langsung untuk mendapatkan respon, umpan balik terhadap model pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Seminar hasil

Kegiatan seminar hasil merupakan kegiatan tambahan dari metode 4D oleh peneliti. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang mencakup pelaporan atas implementasi model pembelajaran. Produk yang dipaparkan dalam seminar hasil adalah produk model pembelajaran yaitu KTSP Berbasis Budaya, yang telah melalui tahap revisi dan pembenahan. Kegiatan seminar hasil merupakan kegiatan pendistribusian KTSP Berbasis Budaya siap pakai yang dihadiri oleh tenaga pendidik PAUD di tingkat kabupaten atau kota. Seminar ini bertujuan untuk memberikan inspirasi kepada para pendidik agar dapat menggunakan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan pembelajaran, serta potensi alam setempat.

Penelitian dilakukan di Desa Semin Kecamatan Semin Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Responden (informan) penelitian adalah orangtua AUD, PTK PAUD, dan Tokoh Masyarakat. Penelitian ini menyangkut orang tua, lembaga, dan masyarakat, sesuai dengan tiga pilar pendidikan dalam Kurikulum 2013 PAUD, yaitu lembaga PAUD, orang tua, dan masyarakat.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran Hasil Pengembangan

a. Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang mengaitkan berbagai bahasan dari kompetensi dasar secara terintegrasi kedalam satu tema. Tema merupakan payung keseluruhan kegiatan dan topik yang akan dijadikan pembahasan dalam bermain dan bereksplorasi bersama anak. Tema bukan merupakan tujuan pembelajaran melainkan sebagai strate-

gi untuk membantu keluasaan wawasan berpikir anak. Dalam pembelajaran anak usia dini, tema bermanfaat untuk :

- 1) Menghubungkan bahasan satu dengan lainnya, sesuai dengan cara berpikir anak.
- 2) Sebagai topik bahasan. Topik bahasan yang dekat dan dikenal anak membuat anak lebih dapat terlibat di dalamnya.
- 3) Menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru yang sudah dimiliki anak.
- 4) Memudahkan pendidik PAUD dalam pengembangan kegiatan belajar sesuai dengan konsep dan sarana yang dimiliki lingkungan.

Adapun aspek yang dibangun melalui tema antara lain :

- 1) Sikap religius dan sikap sosial : sikap beragama, perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- 2) Pengetahuan yang dapat dikembangkan berupa : pengetahuan tentang diri, keluarga, teman, guru, lingkungan sekitar, teknologi, seni dan budaya.
- 3) Keterampilan yang dikembangkan berupa : kemampuan berpikir, berkomunikasi, bertindak produktif dan kreatif melalui bahasa, musik, karya dan gerakan sederhana.

Tema dipilih berdasarkan:

- 1) **Kedekatan**, artinya tema hedaknya dipilih mulai dari tema yang terdekat dengan kehidupan anak.
- 2) **Kesederhanaan**, artinya tema yang dipilih yang sudah dikenal anak
- 3) **Kemenarikan**, artinya tema yang dipilih harus mampu menarik minat belajar anak.
- 4) **Keinsidental**, artinya pemilihan tema tidak selalu baku yang direncanakan di awal tahun, tetapi juga dapat menyisipkan kejadian luar biasa yang dialami anak

Sebuah tema dapat dikembangkan menjadi sub tema, sub-sub tema, pokok bahasan, dan seterusnya. Tidak ada ketentuan sebuah tema dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Artinya sebuah tema bisa dilaksanakan lama dan bisa juga singkat, tergantung keluasaan tema dan minat anak terhadap tema tersebut.

Berbagai kesenian tradisional di desa Semin seperti *jathilan*, *reog*, *uyon-uyon*, *hadroh*, dan lain-lain dapat dipilih menjadi tema untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini dalam rangka revitalisasi kesenian tradisional.

Dengan penggunaan tema kesenian tradisional ini, diharapkan anak tidak hanya dapat mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada anak usia dini, tetapi juga sekaligus mengenal kesenian tradisional di daerahnya. Sehingga dalam waktu jangka panjang, diharapkan kesenian tradisional di desa Semin menjadi lebih hidup kembali.

b. Model Pembelajaran Sentra dan Proyek

Model pembelajaran sentra adalah model pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan sebelum dan sesudah bermain.

Sentra bermain adalah zona atau area dengan seperangkat sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang, serba seimbang. Sentra yang dibuka setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok di setiap satuan PAUD.

Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia dini dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain, yaitu bermain sensor monitor atau fungsional, bermain peran dan bermain konstruktif (membangun pemikiran anak).

Sentra bermain terdiri dari :1) Sentra Bahan Alam dan Sains; 2) Sentra Block; 3) Sentra Seni; 4) Sentra Bermain Peran; 5) Sentra Persiapan; 6) Sentra Agama; dan 7) Sentra Musik.

Model pembelajaran proyek merupakan metode pembelajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah dengan melakukan kerjasama dengan orang lain (Moeslichaton, 2004). Pembelajaran proyek lebih menekankan pengeksploresian pengetahuan anak dengan cara menggali rasa ingin tahu anak untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang didapatnya. Hal ini sejalan dengan pendapat John Dewey tentang konsep *Learning by doing* bahwa pembelajaran akan bermakna jika disertai tindakan-tindakan sesuai yang akan dicapai.

Dalam pembelajaran proyek, guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pengetahuannya melalui pengalaman yang melibatkan kerja masing-masing anak dan atau kerjasama dengan anak lain. Guru dalam melaksanakan pembelajaran proyek harus lebih memberikan kebebasan pada anak dalam beraktifitas yang tidak lepas dari saran-saran yang harus dilakukan sesuai tujuan yang akan dicapai. Dalam pemberian saran, hendaknya guru memberikan informasi yang dapat mendorong daya kre-

aktivitas anak, memberi tantangan dalam bereksplorasi dan menanamkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikannya. Menurut Chard (Roopnarine, J.L dan Johnson, J.E, 2011), rancangan kegiatan proyek dapat dilakukan melalui 3 fase urutan, yaitu memulai proyek, mengembangkan proyek dan menyelesaikan proyek.

Model pembelajaran sentra dan proyek inilah yang akan dikembangkan untuk menjadi model pembelajaran budaya dan cinta tanah air melalui kesenian tradisional. Sentra yang dipilih adalah yang berhubungan dengan kesenian dan budaya tradisional desa Semin. Proyek yang diberikan berisi kegiatan yang berhubungan dengan kesenian dan budaya tradisional desa Semin.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Menurut kajian NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), masa tersebut disebut sebagai masa *golden age* anak. Perkembangan anak pada masa ini sangat cepat yakni dapat mencapai 80% sehingga stimulasi yang optimal dari lingkungan akan membantu anak mengembangkan sinapsis-sinapsis yang ada di dalam otak anak.

Pada masa usia dini karakteristik anak sangat berbeda dibandingkan dengan karakteristik tahapan selanjutnya. Oleh karena itu, model pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan karakteristik ini.

Beberapa karakteristik anak usia dini menurut Hartati, adalah sebagai berikut:

1). Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia yang ada di sekitarnya. Pada masa bayi anak mencoba meraih benda-benda yang ada disekitarnya. Kemudian pada usia hampir 1 tahun anak suka mengambil kemudian membuang mainan yang dimainkannya. Pada usia 3-4 tahun anak sudah mulai bisa membuat kalimat dengan 4-5 kata, pada masa ini anak-anak suka membongkar pasang mainan yang ada disekitarnya.

Pada usia 5-7 tahun kemampuan anak untuk membuat kalimat sudah mulai menyerupai orang dewasa. Pada masa ini anak juga memiliki keingintahuan yang besar terhadap lingkungannya, sehingga anak kerap bertanya pada orang dewasa baik itu guru maupun orang tua tentang hal-hal yang dianggap menarik oleh anak, dan sebaiknya orang tua menanggapi per-

tanyaan anak dengan baik pula bahkan bisa juga orangtua balik bertanya pada anak, hal ini untuk merangsang daya pikir dan penalaran anak.

2). Merupakan pribadi yang unik

Secara umum pola perkembangan anak usia dini adalah sama, namun perlu disadari bahwa tiap-tiap anak memiliki keunikannya sendiri-sendiri. Bahkan meskipun anak tersebut kembar. keunikan ini dapat berasal dari faktor genetis maupun berasal dari faktor lingkungan anak. Guru sebagai pendidik harus benar-benar memahami hal ini sehingga guru dapat memahami kebutuhan tiap-tiap anak dalam pembelajarannya.

3). Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini sangat suka berimajinasi dan berfantasi dengan pikirannya, kemudian anak dapat menceritakannya dengan begitu antusias seolah-olah dia mengalaminya sendiri, padahal bisa saja hal tersebut hanya hasil dari imajinasi anak. Kadang anak usia dini juga belum bisa membedakan dengan jelas antara kenyataan dan fantasi, sehingga seringkali orang dewasa menganggap anak berbohong.

Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Untuk itu anak perlu untuk mendapatkan bimbingan agar dapat membedakan antara kenyataan dan fantasi, maupun fantasi dan imajinasi anak. Fantasi menurut Lubis adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Sedangkan imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan suatu objek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata, contohnya: adalah teman imajiner bagi anak.

4). Masa paling potensial untuk belajar

Pada usia 0-8 tahun perkembangan otak anak dapat mencapai 80%, sehingga jika anak diberikan stimulus-stimulus yang dapat merangsang otak anak maka neuron-neuron yang ada dalam otak anak akan berkembang atau bercabang-cabang sehingga akan menjadi lebih cerdas. Namun pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak akan menetap jika digunakan secara terus-menerus namun akan menyusut jika tidak digunakan. Pada masa inilah disebut masa golden age yang merupakan masa paling potensial untuk anak dalam belajar guna mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

5). Menunjukkan sikap egosentris

Egosentris artinya berpusat pada aku, artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Egosentrisme pada anak dapat merugikan bagi penyesuaian diri dan sosialnya jika terjadi berkelanjutan.

6). Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memiliki rentang daya konsentrasi pendek. Anak mudah teralihkan perhatiannya terhadap hal lain yang lebih menarik. Anak mudah bosan terhadap suatu hal yang dikerjakannya jika merasa sudah tidak menarik lagi. Menurut Hurlock, untuk anak di bawah 5 tahun, jangka waktu anak usia dini untuk berkonsentrasi adalah sekitar 10 menit.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai bisa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Pada masa ini anak akan belajar memahami kepentingan orang lain, belajar mengalah, berbagi dan mengantri, dalam hal ini anak juga belajar berperilaku sesuai harapan sosialnya karena ia membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

d. Penggunaan Bahasa Jawa *Krama* sebagai Strategi

Bahasa daerah yang digunakan di desa Semin, kecamatan Semin, kabupaten Gunungkidul, DIY adalah bahasa Jawa. Seperti bahasa Jawa corak Yogyakarta, secara umum, bahasa yang digunakan dapat dibedakan menjadi bahasa Jawa *Ngoko* dan bahasa Jawa *Krama*.

Menurut hasil penelitian, anak-anak usia dini di desa Semin banyak yang sulit berbahasa Jawa, terutama bahasa Jawa *Krama*. Hal ini dikarenakan kurangnya partisipasi orang tua dalam mengajarkan dan membiasakan anak untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa.

Menurut Silzer dan Crista (2012:1), hubungan bahasa dan kebudayaan bersifat koordinatif. Hubungan kebahasaan dan kebudayaan itu seperti anak kembar siam atau sekeping uang logam yang pada satu sisi berupa sistem bahasa dan pada sistem yang lain berupa sistem budaya, maka apa yang tampak dalam budaya akan tercermin dalam bahasa, atau juga sebaliknya. Oleh karena itu, penggunaan bahasa Jawa *Krama* perlu digiatkan dan dijadikan penting kembali (revitalisasi) sebagai strategi dalam model pembelajaran budaya. Strategi penggunaan bahasa Jawa *Krama* yang dapat dilakukan di tiga pilar pendidikan, sebagai berikut :

1). Di lingkup keluarga

Bahasa Jawa menjadi bahasa ibu, dimulai dari lingkup keluarga. Bahasa Jawa dikenalkan terlebih dahulu kepada anak sejak dini sebelum mengenalkan bahasa lainnya, seperti bahasa Indonesia. Untuk itu, orang tua dalam kesehariannya menggunakan bahasa Jawa, bahkan sebelum anak dapat berbicara. Misalnya, ibu memakai bahasa Jawa *Krama* ketika berbicara kepada bapak. Secara otomatis, anak akan belajar menggunakan bahasa Jawa dari meniru orang tua.

Pada tahap yang lebih lanjut, anak perlu dikenalkan pula terhadap *unggah ungguh* dalam bahasa Jawa, seperti penggunaan bahasa Jawa

Ngoko untuk teman sebaya dan lebih muda serta bahasa Jawa *Krama* untuk orang yang lebih tua dan dihormati. Contohnya, orang tua (sebagai pihak yang lebih tua) memakai bahasa Jawa *Ngoko* dengan disisipi bahasa Jawa *Krama* kepada anak (sebagai pihak yang lebih muda). Misalnya, ibu berkata kepada anak "Bapak wis siram apa durung, dek?". Sedangkan orang tua (sebagai pihak yang lebih muda) memakai bahasa Jawa *Krama* kepada kakek dan nenek (sebagai pihak yang lebih tua) jika kakek dan nenek tinggal bersama dengan keluarga.

2). Di satuan lembaga PAUD

Bahasa Jawa *Krama* dapat dibiasakan digunakan di satuan lembaga PAUD mulai dari hal-hal kecil. Misalnya saat membuka kegiatan pembelajaran, guru mengucapkan salam dalam bilingual seperti "Selamat pagi. *Sugeng enjing*".

Bahasa Jawa *Krama* juga dapat menjadi alternatif ketika digunakan dalam kalimat yang sensitif bagi anak. Misalnya, anak umumnya akan sensitif dan kadangkala justru membangkang jika guru mengatakan kata larangan dan kata perintah. Oleh karena itu, guru dapat memakai kata "*mboten pareng*", "*tulung pendhetke*" dan sebagainya yang lebih halus.

Kegiatan pembelajaran di PAUD juga dapat disisipi bahasa Jawa *Krama*. Misalnya percakapan dalam kegiatan bermain peran menggunakan bahasa Jawa. Peran yang ditawarkan berasal dari berbagai usia. Dengan demikian, anak akan belajar menggunakan *unggah ungguh* bahasa Jawa, termasuk penggunaan bahasa Jawa *Krama* kepada orang yang lebih tua..

3). Di lingkup masyarakat.

Anak usia dini tidak hanya bergaul dalam lingkup keluarga dan sekolah (dalam hal ini PAUD), tetapi juga di lingkup masyarakat. Masyarakat umum juga perlu mendukung penggunaan bahasa Jawa *Krama*. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah kebijakan penggunaan bahasa Jawa *Krama* yang wajib bagi seluruh perangkat desa dan PTK PAUD pada hari tertentu secara rutin, misalnya setiap hari *Pon*. Masyarakat umum juga dihimbau untuk menggunakan bahasa Jawa *Krama* pada hari tersebut. Upaya ini tentu perlu dukungan dari perangkat desa sebagai pengambil kebijakan. Dengan penggunaan bahasa Jawa oleh seluruh lapisan masyarakat, diharapkan anak usia dini akan semakin familiar dengan bahasa Jawa, terutama bahasa Jawa *Krama*.

e. Desain Pengembangan Model Pembelajaran Budaya dan Cinta Tanah Air bagi Anak Usia Dini

Model pembelajaran budaya dan cinta tanah air bagi anak usia dini

dikembangkan dari tiga model yang sudah ada, yaitu model pembelajaran tematik, sentra dan proyek, dengan memasukkan nilai-nilai budaya melalui kesenian tradisional. Tema dipilih dari kesenian tradisional desa Semin. Harapannya, anak tidak hanya dapat mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada anak usia dini, tetapi juga sekaligus mengenal kesenian tradisional di daerahnya. Sehingga dalam waktu jangka panjang, diharapkan kesenian tradisional di desa Semin menjadi lebih hidup kembali.

Bahasa Jawa, khususnya bahasa Jawa Krama disisipkan dalam kegiatan pembelajaran, seperti pada salam pembuka, salam penutup, nyanyian berbahasa Jawa, dongeng berbahasa Jawa, bermain peran dalam bahasa Jawa dan sebagainya. Pada hari-hari tertentu secara rutin pula, kegiatan pembelajaran dapat diarahkan dominan menggunakan bahasa Jawa.

Model pembelajaran budaya dan cinta tanah air ini menggunakan

- 1). **Metode pembelajaran** bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap/tanya jawab, pemberian tugas, sosio-drama (bermain peran), karyawisata atau diskusi (pilih yang sesuai). Metode pembelajaran sendiri berarti cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan kepada siswa untuk mencapai kompetensi tertentu.
 - a) Metode ceramah menuturkan bahan ajar secara lisan. Contohnya guru menerangkan kepada siswa tentang *jathilan*.
 - b) Metode demonstrasi menyajikan pelajaran dengan cara memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu. Contohnya guru memperlihatkan gambar penari *jathilan*.
 - c) Metode tanya jawab memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Contohnya, setelah guru memperlihatkan gambar penari *jathilan*, guru bertanya kepada siswa, apakah gambar tersebut. Siswa yang merasa tahu, akan mengacungkan tangan dan menjawab.
 - d) Metode pemberian tugas akan merangsang anak untuk aktif belajar dan memberikan pengalaman nyata baik secara individu maupun kelompok. Contohnya tugas menggambar dan mewarnai *jaranan*.
 - e) Metode bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), kemampuan berekspresi dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda dalam suatu cerita. Contohnya siswa diajak bermain peran dalam fabel dengan menggunakan properti *jaranan*.
 - f) Metode diskusi bertujuan untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa serta membuat suatu keputusan. Contohnya saat mewarnai, warna jingga suatu kelompok habis. Siswa alam kelompok tersebut akan mendiskusikan perma-

salahan ini hingga menemukan solusi pencampuran warna merah dan kuning. Guru dapat mendampingi siswa untuk menemukan solusinya.

- 2). **Pendekatan pembelajaran** saintifik, yaitu proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik aktif membangun kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

Desain awal Model Pembelajaran Budaya dan Cinta Tanah Air bagi Anak Usia Dini

- 1) Tema: Kesenian Tradisional
- 2) Tujuan Pembelajaran : Menanamkan nilai-nilai budaya pada anak usia dini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar melalui kesenian tradisional.
- 3) Materi Pokok: Tema kesenian tradisional dihubungkan dengan nilai-nilai budaya dan kompetensi yang hendak dicapai siswa dalam upaya revitalisasi kesenian tradisional.
- 4) Metode pembelajaran: Bercerita, demonstrasi, bercakap-cakap, pemberian tugas, sosio-drama (bermain peran), karyawisata, proyek, eksperimen (pilih yang sesuai)
- 5) Pendekatan pembelajaran: Saintifik (Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
- 6) Teknik pembelajaran: *Student Centered Learning* (SCL)
- 7) Strategi pembelajaran: Kontekstual, Nyata
- 8) Kegiatan Pembelajaran:
- 9) Pendahuluan: Merupakan tahap apersepsi guna memancing perhatian siswa dalam tema yang telah ditentukan.
- 10) Inti: Merupakan tahapan yang menekankan tugas bermakna dan interaksi aktif dalam suatu proyek tertentu. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok.
- 11) Penutup: Merupakan tahap penyimpulan
- 12) Sumber media dan alat.
- 13) Sumber media dan alat dari sentra seni maupun dari lingkungan sekitar yang sesuai dengan tema dan mendukung pencapaian kompetensi inti dan dasar dan penanaman nilai budaya.
- 14) Penilaian
- 15) Penilaian meliputi observasi, pencatatan harian, pencatatan anekdot, hasil karya anak, pengelolaan hasil belajar, pengarsipan dan pelaporan.

- 3). **Teknik pembelajaran *Student Centered Learning***. Siswa diberdayakan menjadi pusat perhatian selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat kaku instruksi dari guru diubah menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk menyesuaikan kemampuannya dan berperilaku langsung dalam menerima pengalaman belajarnya.

- 4). **Strategi pembelajaran** kontekstual dan nyata. Strategi pembelajaran

kontekstual merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada penciptaan semirip mungkin dengan situasi “dunia nyata”. Strategi ini dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

5). Salah satu contoh kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran budaya dan cinta tanah air bagi anak usia dini adalah

- a) Tema: *Jathilan*
- b) Tujuan Pembelajaran: Menanamkan nilai-nilai budaya pada anak usia dini sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar melalui kesenian tradisional jathilan.
- c) Materi Pokok: Tema jathilan dihubungkan dengan nilai-nilai budaya dan kompetensi yang hendak dicapai siswa dalam upaya revitalisasi kesenian tradisional.
- d) Metode pembelajaran: Demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas.
- e) Pendekatan pembelajaran: Saintifik (Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan)
- f) Teknik pembelajaran: *Student Centered Learning* (SCL)
- g) Strategi Pembelajaran: Kontekstual, Nyata
- h) Kegiatan Pembelajaran:

a. Pendahuluan

Kegiatan Guru:

- memberikan salam dengan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa *Krama*, kemudian dilanjutkan dengan berdoa.
- mendemostrasikan jaranan sebagai properti jathilan dan foto gambar penari jathilan.
- mencoba menarik perhatian siswa dengan bertanya “Anak-anak, coba lihat ibu bawa apa?”
- tidak langsung memberikan jawaban ketika siswa balik bertanya, tetapi memancing dengan menanya balik. Contohnya guru cukup menjawab “Budi sudah pernah melihat kuda asli? Memangnya apa warnanya?”

Kegiatan siswa:

- mengamati secara dekat jaranan dan foto tersebut
- merespon pertanyaan guru. Respon dapat berupa jawaban maupun pertanyaan balik. Contohnya, anak bertanya “Kok itu seperti kuda tapi warnanya merah, Bu?”

b. Inti

Kegiatan guru:

- membagi siswa dalam beberapa kelompok. Menugaskan siswa untuk membuat proyek gambar jaranan.
- mendampingi dan memantau siswa dalam pembuatan proyek gambar jaranan.

Kegiatan siswa:

- membagi tugas dalam satu kelompok, yaitu tugas menggunting kertas, menyiapkan warna, mewarnai bagian ekor, mewarnai bagian kepala, dan lain-lain.
- mengerjakan tugas masing-masing.
- bertanya jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas

c. Penutup

Kegiatan guru:

- meminta siswa menceritakan kembali tentang pengalaman membuat proyek tersebut. Guru dapat memancing siswa untuk menggunakan bahasa Jawa dengan cara mengomentari siswa dalam bahasa Jawa.
- memberikan penjelasan dan menyimpulkan apa yang telah dilakukan para siswa, beserta nilai positif dan negatifnya.
- menutup dengan berdoa

Kegiatan siswa:

- menceritakan kembali pengalaman membuat proyek

i). Sumber alat dan media

Foto penari jathilan, *jaranan* sebagai properti *jathilan*, kertas karton sesuai jumlah kelompok, pewarna.

j). Penilaian

Tahap observasi: Guru mengumpulkan informasi dari pengamatan secara langsung atas sikap, keterampilan dan pengetahuan anak selama kegiatan berlangsung.

Tahap pencatatan: Guru mencatat hasil observasi dalam catatan anekdot (berisi kejadian/perilaku tidak umum yang dialami siswa), catatan harian, dan hasil karya anak (*gambar jaranan*).

Tahap pengolahan hasil belajar: Setiap hasil pencatatan dapat diolah/dianalisis secara satu per satu maupun bersamaan dengan alat ukur kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pengolahan hasil belajar ini dicatat dalam bentuk *checklist*.

Tahap pengarsipan: Guru membuat portofolio, yaitu kumpulan berbagai hasil kegiatan secara berkesinambungan serta catatan pendidik tentang berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam kurun waktu tertentu.

Tahap pelaporan: Guru melaporkan informasi tentang tingkat pencapaian dan perkembangan hasil belajar anak secara bijaksana dan memberikan masukan tentang tingkat pencapaian anak pada seluruh kompetensi dasar untuk membantu mengembangkan kemampuan anak lebih lanjut.

2. Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Hasil Pengembangan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Budaya dan Cinta Tanah Air bagi Anak Usia Dini.

E. KESIMPULAN

Pada hakikatnya, program yang telah diselenggarakan oleh mahasiswa di lokasi melalui program KKN-PPM UGM GK 10 Semin mampu membantu upaya pelestarian kesenian tradisional melalui pengembangan model pembelajaran yang berbasis budaya dan cinta tanah air bagi anak usia dini. Mahasiswa merencanakan, melaksanakan, dan melakukan evaluasi dengan melakukan pengembangan program yang akan, sedang, atau telah diterapkan ke lembaga pendidikan anak usia dini serta masyarakat sekitar. Dengan demikian, tidak terjadi program yang tidak sesuai dengan kebutuhan, kepentingan, dan karakteristik masyarakat di lokasi (program paksaan).

Masyarakat sebagai penerima manfaat program pun menerima dampak positif atas pelaksanaan keseluruhan program oleh mahasiswa. Masyarakat memiliki kesadaran untuk berpartisipasi dengan program yang diberikan. Seluruh elemen, dalam hal ini pemerintah, masyarakat dan mahasiswa bersinergi secara aktif dalam melaksanakan program sehingga bisa mencapai hasil yang optimal sesuai harapan semua pihak.

REFERENSI

- Borg, R. dan Gall, M.D. 1979. *Educational Research: An introduction*. New York & London: Longman.
- Crista, Janny. 2012. *Bahasa dan Kebudayaan Sociolinguistik*. Tidak diterbitkan.
- Duckworth, E. 1987. *"The Having A Wonderful Ideas and Others Essays on Teaching and Learning"*. New York: Teachers College Press.
- Kemendikbud. 2014. *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurul Kusuma, Dewi. 2012. "Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Citta)". S1 Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadita, Nana S. dan Alexon *Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal*. FKIP

Universitas Bengkulu dan Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Tim. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Triyono, Bruri M. 2011. *Student-center Learning: Aplikasi di Laboratorium*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20

Widiastuti, S. 2012. "Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini" dalam *Jurnal Pendidikan Anak Volume I Edisi I Juni 2012*, 59-71.

