

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya fundamental dalam memfasilitasi setiap perkembangan anak di masa emasnya. Sebagai suatu proses yang fundamental, pendidikan anak usia dini mencakup pengembangan seluruh potensi, membangun konsep diri, dan membentuk kepribadian anak. Salah satu aspek pengembangan konsep diri dan kepribadian anak adalah menyadari identitas gendernya. Seorang anak sedari dini diharapkan mengetahui tentang identitas gendernya, terutama tentang jenis kelamin, peran yang kelak akan dia emban dan bagaimana berperilaku sesuai dengan jenis kelaminnya.

Jika jenis kelamin mengacu pada faktor biologis, identitas gender mengacu kepada perasaan seseorang mengenai jati dirinya sebagai laki-laki atau perempuan yang sudah dapat dikenalkan pada usia tiga tahun (Santrock, 2008). Identitas gender atau perasaan seseorang tentang dirinya mencapai puncaknya ketika anak tersebut berusia tiga tahun. Seperti juga yang diungkapkan oleh Agger & Meece bahwa anak sudah dapat mengenal tentang gender sebelum masuk ke sekolah (Agger & Meece, 2015). Gender merupakan sifat-sifat yang melekat dan dimiliki seseorang, baik secara psikologis maupun sosiokultural sebagai pembeda antara laki-laki dan perempuan.

Gender is refers to the characteristics of people as males and females. Few aspects of our development are more central to our identity and social relationships than gender (Santrock, 2011). Maksudnya bahwa jenis kelamin mengacu pada karakteristik orang sebagai pria dan wanita. Beberapa aspek perkembangan lebih penting bagi identitas dan hubungan sosial daripada gender. Hal ini berbeda dengan jenis kelamin, dimana gender dapat dipertukarkan dan dapat diubah. Pendidikan mengenai gender pada anak akan membantu anak mengembangkan dan membangun konsep diri dan kepribadiannya.

Kepekaan anak terhadap identitas gender sudah mulai terbangun sejak usia dua tahun. Melalui pola asuh orang tua, permainan yang dimainkan dan bagaimana lingkungan memberikan pengalaman kepada anak. Identitas gender pada diri anak adalah mengetahui bahwa mereka adalah laki-laki atau perempuan. *Gender identity*

involves a sense of one's own gender, including knowledge, understanding and acceptance of being male or female (Santrock, 2016). Dapat diartikan identitas gender melibatkan perasaan sendiri, termasuk pengetahuan, pemahaman dan penerimaan sebagai laki-laki atau perempuan bahwa dirinya sadar tentang identitas yang dimilikinya.

Pengenalan gender perlu dilakukan agar anak memahami perbedaan peran antara laki-laki dan perempuan. Melalui pengenalan gender, orang tua bisa memberi pemahaman kepada anak mengenai area-area pribadi tubuhnya yang tidak boleh dilihat dan disentuh oleh orang lain, peran serta cara berperilaku sesuai dengan jenis kelaminnya. Pengenalan gender tidak hanya dilakukan pada anak di lingkungan sekolah, tapi juga di lingkungan rumah. Orang tua merupakan *role model* bagi anak yakni sosok dan pribadi yang akan ditiru oleh anak. Seperti yang dikemukakan oleh Arends, anak laki-laki dan perempuan belajar menjadi seorang laki-laki dan perempuan tidak hanya di sekolah tapi juga melihat apa yang dilakukan keluarganya (Arends, 2012). Pendapat ini menekankan bahwa anak paham terhadap identitas dirinya dan pekerjaan apa yang cocok yang dilakukan seperti anggota keluarganya.

Selain itu, pengenalan gender sejak dini erat kaitannya dengan perkembangan dan pembentukan pola perilaku dan kepribadian anak di masa dewasa (Santrock, 2011). Oleh karena itu, segala jenis informasi yang benar dan berkaitan erat dengan identitas gender harus ditanamkan secara tepat agar dapat tersimpan di memori anak dalam jangka panjang. Dengan kemajuan teknologi dan komunikasi maka informasi mengenai dunia sangat mudah diakses bahkan oleh anak. Media televisi sebagai media yang paling banyak dimiliki oleh masyarakat dan paling mudah untuk diakses kerap menampilkan ke-bias-an gender. Seperti tayangan di salah satu stasiun televisi swasta yang menampilkan mulai dari pembawa acara sampai bintang tamu *transgender*.

Televisi memperlihatkan laki-laki yang berperilaku seperti perempuan dan artis *transgender* yang berdandan layaknya perempuan dan menjelaskan tentang aktivitasnya menjadi *transgender* (Brownies, 2019). Hasil penelitian ini membuktikan, bahwa lingkungan tidak kondusif dan pro kepada anak ditandai dengan banyaknya permasalahan sosial, salah satunya adalah kekerasan dan maraknya *lesbian, gay, bisexual, dan transgender* (LGBT). Anak yang berkembang dalam keluarga yang

tidak memiliki *role model* dari orang tua tentang gender rentan tumbuh menjadi anak yang bingung tentang identitas gendernya. Data dari Kementerian Kesehatan mencatat adanya pelonjakan *transgender* yang signifikan di Indonesia dari tahun 2006. Data itu naik dari tahun ke tahun.

Peningkatan jumlah semakin terlihat setelah tahun 2006. Sejak saat itu, peningkatan jumlahnya bisa mencapai 400 ribu orang (Ginjar, 2017). Diprediksi jumlah *gay, lesbian, bisexual, dan transgender* saat ini mencapai 3% dari jumlah populasi Indonesia atau sekitar 7,5 juta jiwa. “Bahkan ada prediksi data di permukaan, jumlah LGBT itu ada tiga persen penduduk Indonesia. Itu baru prediksi, belum lagi yang tidak ketahuan,” ungkap Moammar mengungkapkan data Kementerian Kesehatan (Ginjar, 2017). Hasil monitoring dan evaluasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) terkait data kekerasan pada anak menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kekerasan pada anak (KPAI, 2019). Menurut KPAI jumlah kekerasan terutama kekerasan seksual yang paling banyak terjadi adalah kasus sodomi.

Jumlah kekerasan seksual terbanyak ada pada tahun 2017 dengan 52% adalah kasus sodomi. Berdasarkan data sebesar 52 persen kasus kejahatan seksual yang dialami anak-anak Indonesia, sodomi menjadi kasus yang paling tinggi yakni sebanyak 771 kasus (54 persen) ujar Arist di Komnas Perlindungan Anak di Jakarta (Indriani, 2017). Selain itu P2TP2A pernah menangani kasus LGBT di kalangan anak yang disebabkan seorang anak tersebut menemukan kenyamanan dengan sesama jenisnya. Dalam hal ini, Ketua Tim Penggerak Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Ardian ingin masyarakat terlebih dahulu satu persepsi mengenai pemahaman soal keluarga. Yang dimaksud keluarga terdiri atas ayah yang berjenis kelamin laki-laki serta ibu yang berjenis kelamin perempuan.

Selanjutnya, masing-masing perannya harus satu persepsi. Mulai peran ayah, peran ibu, dan peran anak-anak. Terdapat beberapa faktor penyebaran LBGT, diantaranya: (1) Orang tua dan masyarakat cenderung permisif terhadap pergaulan anak dan remaja yang terlibat LGBT, (2) Perkembangan era digital juga ikut berperan dalam meningkatnya angka LGBT, dan (3) Komunitas LGBT yang mudah ditemukan, dan terakhir konten pornografi berupa kelainan seksual. Penyebaran LGBT lebih banyak terjadi di kota-kota besar hal ini disebabkan di kota besar informasi lebih mudah diakses, kampanye LGBT lebih marak dilakukan di kota besar baik melalui gerakan di

media massa, elektronik maupun kegiatan lain. Jawa Barat merupakan provinsi dengan jumlah lelaki seks dengan lelaki (LSL) terbanyak, yaitu sebanyak 300.198 orang yang terindikasi merupakan *gay*.

Berdasarkan jumlah tersebut, sebanyak 4.895 orang merupakan penderita HIV/AIDS (Syalaby, 2016). Dengan kota Bekasi yang paling banyak, saat ini menjadi kota dengan status darurat LGBT. Menurut Simatupang, Ketua Aliansi Masyarakat Bekasi mengatakan di Kota Bekasi ada sekira 900-an komunitas LGBT, tempat mereka berkumpul antara lain di Stasiun Bekasi, mal-mal dan sejumlah warung kopi di Bekasi Selatan (Bekasi.com, 2016). Dengan semakin maraknya kasus LGBT di lingkungan terutama yang menjadi korban adalah anak-anak maka diperlukan penanganan khusus untuk mencegahnya. Pendidikan tentang gender merupakan salah satu cara untuk membentengi anak agar mengetahui tentang identitas dirinya, peran dan bagaimana ia berperilaku sesuai dengan jenis kelaminnya.

Kurikulum pendidikan anak usia dini sudah harus mengarah pada pendidikan identitas gender. Karena pada masa usia dini yakni di bawah enam tahun, kepekaan anak terhadap identitas gendernya telah muncul. Oleh karena itu perlu adanya suatu upaya untuk memberikan pendidikan gender di lembaga pendidikan anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di salah satu lembaga PAUD di wilayah Bekasi melalui observasi dan wawancara baik dengan guru, orang tua siswa, maupun dengan anak didapat data seperti pada tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Penelitian Pendahuluan

No.	Fokus	Temuan
1.	Pengetahuan tentang identitas gender	Mayoritas guru belum memberikan pengetahuan terkait identitas gender pada anak. Kegiatan tema diriku dengan sub tema identitas hanya membahas tentang jenis kelamin, nama-nama anggota tubuh, fungsinya, dan cara merawatnya.
2.	Pentingnya pengenalan identitas gender	Pengenalan identitas gender dirasa penting untuk pembentukan konsep diri anak dan mencegah anak dari krisis identitas saat dewasa. Hal ini perlu dilakukan karena saat ini banyak tayangan dan model transgender yang bisa mempengaruhi kepribadian anak.
3.	Media pengenalan identitas gender	Belum tersedia media yang spesifik mengenalkan identitas gender pada anak. Pengenalan gender terangkum pada tema diriku

		namun hanya sebatas pengenalan jenis kelamin atau perbedaan antara laki-laki dan perempuan secara umum. Biasanya anak-anak hanya diminta mengerjakan lembar kerja dan menceklis perbedaan antara laki-laki dan perempuan.
4.	Program pengenalan identitas gender di sekolah	Belum ada program dalam kurikulum sekolah terkait pengenalan identitas gender.
5.	Banyaknya model/contoh transgender di lingkungan	Contoh transgender di lingkungan biasanya ditemui jika ada pengamen yang transgender dan juga kerap muncul dari tayangan-tayangan televisi.
6.	Pendapat terkait tayangan TV yang menampilkan tokoh transgender	Hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku, cara berbicara, berpakaian anak-anak.
7.	Kebutuhan media/program dalam memberikan pengenalan gender pada anak	Program atau media yang praktis dan mudah diterapkan sangat dibutuhkan untuk pengenalan identitas gender pada anak. Karena belum ada program atau media yang secara spesifik dirancang khusus untuk mengenalkan identitas gender pada anak.

Berdasarkan tabel 1.1 di atas mendapatkan temuan bahwa media pembelajaran belum tersedia khususnya untuk pengenalan gender. Proses pembelajaran dengan media memiliki efek luar biasa dalam meningkatkan perhatian dan motivasi anak serta memperluas kemampuan inovasinya dengan penggunaan teknologi media dapat meningkatkan efek pembelajaran dan juga meningkatkan kemampuan belajar. Teknologi media pembelajaran mengenalkan perubahan dalam metode belajar dan menjadi dasar untuk merancang proses pendidikan yang berkualitas. Penggunaan media memungkinkan interaksi tanpa hambatan ruang dan waktu. Interaksi menawarkan belajar yang tidak terbatas pada ruang kelas. Bahwa belajar melalui media menawarkan banyak hal, efisiensi, efektivitas, kepraktisan, standarisasi, dan kinerja belajar yang berbeda.

Selain itu berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan melalui *google form* pada guru-guru di wilayah kota dan kabupaten Bekasi, bahwa anak-anak perlu untuk dikenalkan tentang identitas gendernya dan setuju dengan penggunaan media sebagai alat dalam pengenalan identitas gender. Dengan mengenalkan identitas gender

sejak dini dapat membentengi dan mencegah anak usia dini dari ancaman krisis identitas gender yang mulai tinggi. Penting sejak dini mengajarkan anak-anak tentang identitas gendernya sesuai fitrah masing-masing, itulah kenapa membuat media dress up ini dirasa penting untuk dikembangkan. Guru atau orangtua menjadi garda terdepan untuk menjaga anak-anak kita dari paham-paham yang tidak sejalan dengan agama dan budaya kita. Karena konsep androgini sudah mulai masuk ke ranah PAUD. Dalam konsep PAUD androgini, anak-anak diajarkan untuk tidak boleh terikat dengan konsep kelaki-lakian atau keperempuanan. Secara pemikiran, androgini lebih dekat pada ideologi feminisme atau kesetaraan perempuan dengan laki-laki

Maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengenalkan identitas gender terhadap anak usia dini diperlukan media pembelajaran karena dengan media anak-anak menjadi fokus dan tertarik serta efisien dalam menyampaikan informasi. Mengajar menggunakan media adalah salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran (Vebrianto & Osman, 2011a). Pemanfaatan media pembelajaran adalah inovasi untuk meningkatkan efektivitas metode pembelajaran (Phosuwan et al., 2013a). Media pembelajaran dalam lingkungan belajar yang memfasilitasi pembelajaran anak tentang pemahaman konsep sehingga anak dapat melihat secara grafis perubahan yang ditampilkan dari pengalaman nyata (Sangsawang, 2015). Aspek penting belajar melalui media adalah pengembangan individualitas dalam belajar.

Teknologi media pembelajaran adalah alat potensial bagi pendidik untuk memotivasi dan melibatkan anak dalam pembelajaran. Misalnya, dalam membantu anak meningkatkan keterampilan belajar seperti latihan dan praktik, penyelidikan informasi, pembelajaran partisipatif, dan meningkatkan tanggung jawab anak. Inilah sebabnya mengapa pendidik perlu tahu bagaimana menyesuaikan pembelajaran yang efektif untuk digunakan di kelas (Phosuwan et al., 2013b). Penekanan pendapat ini bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif, afektif dan psikomotorik.

Media pembelajaran dalam lingkungan belajar dapat meningkatkan daya nalar anak serta memfasilitasi pembelajaran dalam pemahaman konsep-konsep abstrak sehingga anak dapat melihat perubahan-perubahan nyata dari pengalaman yang ditampilkan secara visual (Sangsawang, 2015). Mengajar menggunakan media adalah salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Efektivitas media

pembelajaran konstruktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan proses pengetahuan anak (Vebrianto & Osman, 2011a). Bahwa media pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman.

Aktivitas belajar menggunakan media sesuai dengan karakteristik anak, yang dalam hal ini anak usia 3-4 tahun berada pada tahap pra operasional. Anak usia 3-4 tahun pada umumnya sedang belajar di kelompok bermain. Pemikiran anak pada rentang usia ini didominasi oleh rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap suatu hal dan sering mengajukan pertanyaan untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Piaget menyebutkan fase ini sebagai fase berpikir secara intuitif, artinya anak memiliki berbagai pengetahuan akan tetapi tidak tahu bagaimana ia mengetahui hal tersebut dan anak mulai kritis dengan mengoreksi peristiwa-peristiwa yang tidak dapat anak mengerti (Ostrosky, 2018). Pada umumnya di tahapan usia ini anak sangat percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ingin terlibat aktif dan ingin menerima sebuah tanggung jawab. Anak-anak senang mengerjakan proyek, bereksperimen, dan bekerja dengan orang lain. Kemampuan sosial yang terlihat pada masa ini anak senang bermain soliter dan keinginan untuk bekerja sama dengan orang. Hal ini dipertegas oleh Allen & Marrotz, bahwa karakteristik anak pada usia ini yaitu munculnya rasa ingin tahu yang besar dalam diri anak dan anak sering mengajukan berbagai pertanyaan seperti: apa, mengapa, bagaimana, dimana, kapan, dan lain sebagainya untuk memenuhi rasa ingin tahunya (Marrotz, 2010). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa anak mulai menunjukkan rasa keingintahuannya dengan bertanya banyak hal dan keinginan untuk mengetahui suatu sebab akibat dari suatu kejadian yang dilihat anak.

Sejalan dengan hal tersebut, pada tahap ini anak mulai menunjukkan pemikirannya secara simbolik, ketika anak menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk merepresentasikan sesuatu yang tidak hadir. Untuk itu, cara yang paling tepat memperkenalkan anak untuk mengeksplorasi alam disekitarnya dengan menggunakan benda-benda yang konkret sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yaitu belajar dengan menggunakan benda konkret (Morrison, 2018). Berdasarkan hal tersebut, dapat dideskripsikan bahwa anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional konkret dimana anak masih berpikir secara simbolik. Pada masa ini rasa keingintahuan anak akan sesuatu sangatlah besar. Penalaran anak semakin meningkat

namun pemahamannya masih terbatas. Oleh karena itu, dalam merancang aktivitas pembelajaran perlu dihadirkan benda konkret yang dapat dieksplorasi oleh anak.

Beberapa penelitian terdahulu terkait identitas gender dilakukan oleh Roig dan Hutardo dengan judul "*The digital gap: gender and computer games*". Penelitian ini mengemukakan bahwa permainan komputer dapat mengenalkan anak tentang persepsi gender (Anna Escofet Roig, 2004). Penelitian terkait gender juga dilakukan oleh Nielsen dengan judul "*Identity performance in role playing games*". Penelitian ini membahas mengenai bermain peran dalam mengenalkan identitas diri anak (Nielsen, 2015). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Liu yang berjudul "*Understanding player behavior in online games: The role of gender*". Memahami perilaku pemain dalam game online tentang peran gender.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan online dapat memberikan pemahaman tentang peran gender (Liu, 2016). Sebuah penelitian yang dilakukan Lynn dan Diane tentang pola perkembangan gender pada anak-anak. Fokus penelitian ini adalah melihat perkembangan pola gender anak dari kanak-kanak sampai remaja. Data penelitian menunjukkan anak yang sudah memiliki pemahaman tentang identitas gendernya sejak usia dini lebih stabil pola perkembangan gendernya saat remaja (Carol, 2013). Bahwa anak sudah memahami identitas gendernya sejak usia dini tetapi mengalami perkembangan labil pada usia remaja.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang identitas gender lebih mencari data tentang pengaruh pemahaman identitas gender terhadap kehidupan anak. Metode dan media yang digunakan belum khusus bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak tentang identitas gendernya. Identitas gender yang dimaksud merujuk pada kepekaan anak tentang dirinya sebagai seorang laki-laki atau perempuan yang termasuk di dalamnya dimensi pengetahuan, pemahaman dan penerimaannya sebagai seorang laki-laki atau perempuan. Penelitian ini mengambil fokus untuk memberikan pemahaman anak tentang identitas gendernya melalui kegiatan permainan yakni permainan tradisional bongkar pasang (*Dress up*). Bongkar pasang (*Dress up*) merupakan salah satu alat permainan tradisional Indonesia yang terkenal pada era 90-an.

Cara bermain permainan *dress up* adalah anak memakaikan berbagai macam pakaian pada tokoh yang ada dalam kertas tersebut. Melalui permainan ini diharapkan

anak memiliki kesadaran, pengetahuan dan penerimaan tentang identitas gendernya. Pada umumnya permainan *dress up* identik dengan permainan anak perempuan dan lebih banyak digemari oleh anak perempuan dibandingkan laki-laki. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan dengan prinsip *gender neutral*, artinya bisa dimainkan oleh kedua gender. Permainan tidak hanya dapat dimainkan oleh anak perempuan melainkan juga anak laki-laki.

Modifikasi permainan *dress up* yang dilakukan dengan menampilkan tokoh perempuan dan baju-baju perempuan dan tokoh laki-laki juga baju laki-laki. Berbeda dengan mainan *dress up* yang biasanya hanya terdiri dari satu lembar kertas yang dapat dicopot pasang tanpa ada perekatnya secara langsung, mainan yang akan dikembangkan ini terdiri dari dua rangkaian. Rangkaian pertama berisi gambar perempuan dan laki-laki dan rangkaian kedua berisi berbagai macam pakaian untuk perempuan dan laki-laki yang nantinya anak akan mencocokkan pakaian sesuai dengan gendernya. Hal ini sesuai dengan pendapat Woolfolk, pada usia 3 atau 4 tahun, anak-anak harusnya telah mengembangkan skema gender yang menggambarkan pakaian, permainan, mainan, perilaku, dan karier apa yang tepat untuk anak laki-laki dan perempuan (Woolfolk, 2019). Untuk itu perlu adanya sebuah permainan yang dapat mengenalkan anak tentang identitas gendernya.

Permainan *dress up* ini dapat dimainkan oleh anak dalam lingkup bermain peran mikro, dimana anak berperan sebagai dalangnya. Nurani mengemukakan bermain peran mikro adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan yang berukuran kecil atau mini, seperti: boneka-boneka mini, rumah-rumahan mini, pesawat-pesawat mini dan sebagainya (Nurani, 2010). Bermain peran mikro ini merupakan salah satu aktivitas yang sering anak lihat dan tirukan. Dalam hal ini biasanya anak melihat kegiatan kehidupan praktis sehari-hari atau *exercise of practical life* seperti bermain masak-masakan atau berpura-pura menjadi seorang tokoh yang diidolakannya. Biasanya kegiatan-kegiatan seperti ini sangat menarik perhatian anak, sehingga anak akan mencoba dan meniru melakukannya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu diadakan suatu pengembangan media untuk mendukung kegiatan bermain dalam mengenalkan identitas gender pada anak. Kegiatan pembelajaran berdasarkan pada perkembangan dan cara belajar anak yakni bersifat konkret dan berorientasi pada kegiatan bermain.

Permainan *dress up* menjadi media yang digunakan agar anak memahami tentang identitas gendernya dari cara mereka berpakaian. Penelitian ini akan di lakukan di lembaga pendidikan anak usia dini wilayah kabupaten dan kota Bekasi. Lokasi penelitian dipilih dengan melihat karakteristik (1) Lembaga pendidikan termasuk wilayah yang rentan akan bias gender, (2) Lembaga PAUD belum memiliki program khusus untuk mengenalkan identitas gender pada anak, (3) Munculnya pengamen laki-laki yang berdandan seperti perempuan.

Peneliti mengangkat topik yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun. Kebaruan dari penelitian ini adalah pada variabel media pembelajaran *dress up* untuk mengenalkan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun. Dengan mengenalkan identitas gender sejak dini dapat membentengi dan mencegah anak usia dini dari ancaman krisis indentitas gender yang mulai tinggi. Penting sejak dini mengajarkan anak-anak tau tentang identitas gendernya sesuai fitrah masing-masing, itulah kenapa membuat media *dress up* ini dirasa penting untuk dikembangkan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran sehari-hari di lembaga pendidikannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *dress up* dapat membantu pendidik dalam pengenalan identitas gender terhadap peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengangkat topik “Pengembangan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia dini”.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka fokus penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran dengan produk desain permainan *dress up* untuk mengenalkan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun?

2. Apakah media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun layak digunakan?
3. Apakah media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender efektif digunakan pada anak usia 3-4 tahun?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran *dress up* pada anak usia dini untuk mengenalkan identitas gender. Secara spesifik tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun.
2. Menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender yang layak digunakan untuk anak usia 3-4 tahun.
3. Menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender yang efektif untuk anak usia 3-4 tahun.

E. Manfaat Penulisan

Hasil pengembangan diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan adalah:

1. Diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun.
2. Diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender yang layak digunakan untuk anak usia 3-4 tahun.
3. Diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran *dress up* untuk pengenalan identitas gender yang efektif untuk anak usia 3-4 tahun.

F. Kebaruan Penelitian

Penelitian Liang Li et al., dengan judul *an analysis of a child's experiences in playing a gendered character during playworld*. Hasilnya menunjukkan bahwa ketegangan terkait gender yang dialami oleh anak meningkatkan motif anak untuk memainkan peran yang bertentangan dengan peran gender tertentu dalam setting

aktivitas playworld dari cerita rakyat tradisional Indonesia (Liang Li, 2021). Selanjutnya penelitian Sumia et al., dengan judul *current and recalled childhood gender identity in community youth in comparison to referred adolescents seeking sex reassignment*. Hasilnya menunjukkan bahwa di antara laki-laki dan perempuan saat remaja memilih untuk mengubah jenis kelaminnya sesuai dengan kehendak yang diinginkan (Sumia et al., 2017). Penelitian Antonio et al., dengan judul *position statement: gender dysphoria in childhood and adolescence. Working group on gender identity and sexual development of the spanish society of endocrinology and nutrition (GIDSEEN)*. Hasilnya manajemen *interdisipliner* GD harus dilakukan di unit khusus (UTIG), mengingat bahwa setiap intervensi klinis harus mengikuti prinsip-prinsip ketelitian ilmiah, pengalaman, prinsip-prinsip etika dan deontologis, dan kehati-hatian sangat diperlukan dalam perawatan penyakit kronis, agresif, dan ireversibel (Esteva de Antonio et al., 2015).

Penelitian Korpaisarn and Safer dengan judul *etiology of gender identity*. Hasilnya pengembangan identitas gender dan ekspresi gender adalah proses multidimensi melibatkan interaksi di antara banyak faktor. Androgen prenatal dapat memainkan peran bagi beberapa individu. Studi mengklaim kemungkinan lokus genetik terkait dengan *transmaskulin* (Korpaisarn & Safer, 2019). Penelitian Kaltiala-Heino and Lindberg dengan judul *gender identities in adolescent population: methodological issues and prevalence across age groups*. Hasilnya anak laki-laki, menampilkan identitas gender non-biner meningkat dari awal hingga akhir remaja, sementara di antara anak perempuan, identifikasi lawan jenis dan non-biner menurun dalam prevalensi dari kelompok usia yang lebih muda ke yang lebih tua (Kaltiala-Heino & Lindberg, 2019).

Penelitian Cobano-Delgado and Liorent-Bedmar dengan judul *identity and gender in childhood. Representation of moroccan women in textbooks*. Hasilnya bahwa peran wanita berkembang lebih cepat menuju modernisasi atau *westernisasi* daripada orang-orang dari masyarakat Maroko. Pengaruh tradisional yang masih terlihat dalam buku-buku ini adalah refleksi dari arus situasi masyarakat Maroko (Cobano-Delgado & Llorent-Bedmar, 2019). Penelitian Noor dan Termizi dengan judul *analysing resistance of stereotyped sexuality via 'gender performance' in the silk fan and under blanket*. Hasilnya menunjukkan bahwa stereotip gender masih terlihat. Penelitian ini juga

membuktikan bahwa ada tindakan perlawanan di antara generasi terhadap norma gender yang ditempatkan pada seks. Studi ini menemukan bahwa karakter terpilih dari cerita pendek *The Silk Fan* dan *Under the Blanket*, memang melakukan “masalah gender” dalam melawan ekspektasi gender terhadap seksualitas mereka. Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan miskonsepsi tentang gender dan cara berpikir konvensional tentang seksualitas dan gender dalam masyarakat Malaysia dapat terbebaskan (Mohd Noor, 2017).

Penelitian Fangfang Li et.al., dengan judul *the development of sex/gender-specific and its relationship to gender identity in children and adolescents*. Penelitian ini mengungkapkan bahwa perilaku dan identitas gender berkontribusi pada perkembangan pola bicara pada jenis kelamin/ gender. Selain itu, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya memeriksa proses akuisisi ucapan dalam hubungannya dengan perilaku yang berkembang secara bersamaan, terutama yang berkaitan dengan pembentukan identitas (Fangfang Li, 2016). Selanjutnya penelitian Michael J. Carter dengan judul *gender socialization and identity theory*. Penelitian ini menjelaskan bahwa proses sosialisasi dalam keluarga yang baik dapat memberikan kontribusi identitas terhadap gender anggota keluarganya dalam hal peran yang sesuai dengan gender (Carter, 2014).

Penelitian Rosenthal dengan judul *transgender youth: current concepts*. Hasilnya menunjukkan bahwa di banyak negara di seluruh dunia, semakin banyak remaja yang tidak sesuai gender atau menjadi *transgender* dan mencari layanan medis untuk mengubah karakteristik fisik yang sesuai dengan gender yang diinginkan. Dan didasarkan pada studi longitudinal yang menunjukkan bahwa individu yang pertama kali diidentifikasi sebagai disforik gender pada masa kanak-kanak atau menengah akan merasa frustrasi dan stress saat identitas gendernya tidak sesuai dengan jenis kelamin yang dibawa sejak lahir (Stephen M. Rosenthal, 2016). Selanjutnya penelitian Nilhan Akdemir dengan judul *deconstruction of gender stereotypes through fashion*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran fashion dalam konteks dekonstruksi stereotip gender. Harapan masyarakat dan budaya terkait dengan struktur biologis individu membawa beberapa peran dan peran ini juga membawa banyak stereotip gender di dalamnya. Tetapi individu dapat menggunakan gaya pakaian untuk mengekspresikan

identitas gendernya yang mungkin tidak sesuai dengan harapan komunitas dan masyarakat (Akdemir, 2018).

Berdasarkan pemetaan dari penelitian terdahulu, banyak peneliti melakukan penelitian terkait ketidaksesuaian gender pada masa kecil, disforia gender, *transgender*, pengenalan gender pada masa remaja, pengamatan perilaku, peran gender dalam cerita rakyat tradisional, penyakit seksual, ekspresi gender, stereotip gender, proses sosialisasi keluarga berpengaruh terhadap identitas gender seseorang, serta analisis perkembangan anatomi. Sedangkan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan *dress up* sebagai pengenalan identitas gender pada anak. Dapat disimpulkan bahwa kebaruan dari penelitian ini adalah pada variabel media pembelajaran *dress up* untuk mengenalkan identitas gender pada anak usia 3-4 tahun. Dengan mengenalkan identitas gender sejak dini dapat membentengi dan mencegah anak usia dini dari ancaman krisis identitas gender yang mulai tinggi. Penting sejak dini mengajarkan anak-anak tau tentang identitas gendernya sesuai fitrah masing-masing, itulah kenapa membuat media *dress up* ini dirasa penting untuk dikembangkan. Karena konsep androgini mulai masuk ke ranah PAUD dan hal tersebut perlu untuk diwaspadai. Guru atau orangtua menjadi garda terdepan untuk menjaga anak-anak kita dari paham-paham yang tidak sejalan dengan agama dan budaya kita.

G. Road Map Penelitian

Road map (Peta jalan) rencana penelitian berdasarkan kajian peta jalan (1) promotor; (2) co promotor; (3) peneliti; dan (4) peta jalan program studi PAUD PPs UNJ adalah sebagai berikut:

