

Peningkatan Sense Of Belongin Pada Anak Melalui Dampingan Game Therapy Di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia

Earby Trysius L Sembiring¹, Fajar Utama Ritonga²

¹²Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. A. Sofian No.1A, Padang Bulan, Kec. Medan baru, Kota Medan, Sumatera Utara 202222
Email :etrysius@gmail.com¹

Kilas Artikel

Volume 2 Nomor 1
Februari 2022
DOI:xxx/ejpm.v%1%.xxxx

Article History

Submission: 30-12-2021
Revised: 30-12-2021
Accepted: 01-01-2022
Published: 01-02-2022

Kata Kunci:

Game Theory, Sense of belonging, Group Work

Keywords:

Game Theory, Sense of belonging, Group Work.

Korespondensi:

(Nama Korespondensi)
(email address)

Abstrak

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran diri mereka terhadap sense of belonging melalui Game Theory di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia. Pelaksanaan kegiatan PKL ini dimulai dari bulan September 2021 hingga bulan Desember 2021. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 4 bulan. Metode yang digunakan dalam pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi. Hasil yang dicapai dari kegiatan berdasarkan 5 tahap yang sudah dilakukan tadi, Dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam memahami konsep sense of belonging. Dengan demikian panti asuhan dapat menjadi "rumah" dan "keluarga" bagi anak anak.

Abstract

The purpose of this activity is to increase their self-awareness of a sense of belonging through Game Theory at the Kasihani Children's Orphanage in Indonesia. The implementation of street vendors activities starts from September 2021 to December 2021. The implementation time of this activity is carried out for 4 months. The method used in this PKM training is Groupwork. The activity consists of 5 stages of group work, namely the Assessment Stage, Planning Stage, Intervention Stage, Evaluation Stage and Termination Stage. The results that have been achieved from the activities based on the 5 stages carried out earlier, it can be seen that there has been a fairly rapid development of children in understanding the concept of a sense of belonging. Thus the orphanage can become a "home" and "family" for children.

1. PENDAHULUAN

Panti asuhan merupakan lembaga sosial yang menaungi dan merawat anak yatim piatu. Departemen Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional. Panti Asuhan didirikan atas dasar kesadaran dan kepedulian



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

seseorang terhadap permasalahan sosial khususnya pada anak-anak yatim piatu. Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia, yang berlokasi di Jl. Sembada No.236, Padang Bulan Selayang II, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia sudah mendapat pengesahan sesuai badan hukum pada tanggal 1 Maret 2021 dan menampung 15 anak yang berusia 4,5 tahun sampai 16 tahun.

Sense of belonging muncul sebagai kebutuhan dasar manusia serta pangan dan perlindungan. Penjelasan lebih lanjut dari Pellettier, karena dapat dilihat fakta bahwa dukungan sosial dapat menjadi elemen penting yang menentukan siapa yang akan sehat dan siapa yang akan sakit. (Pitonyak, 2010).

Manfaat dari sense of belonging itu sendiri, menurut rangkuman berbagai literatur yang diungkapkan oleh Jones (2003) antara lain tercapainya manfaat fisik dan manfaat psikologis. Manfaat fisik termasuk meningkatkan fungsi saraf, meningkatkan ketahanan terhadap penyakit, dan secara umum memiliki fungsi fisik yang lebih baik. Fungsi psikologis adalah tercapainya semua kesehatan jiwa seperti efikasi diri, harga diri, berkurangnya stres dan depresi, kecemasan, koping dengan baik, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, memiliki komunitas dan lingkungan yang lebih sehat, meningkatkan prestasi akademik dan motivasi, intelektual dan kognisi yang lebih tinggi. .

Menurut Hromek (2005), Terapi permainan merupakan terapi interaksi sosial yang memberikan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial bagi subjek permainan..

Selama proses PKL ditemui bahwasannya anak anak di panti asuhan perlu meningkatkan kesadaran diri mereka terhadap sense of belonging yang dimana itu merupakan perasaan bahwasannya dirinya di hargai dan diterima seutuhnya sesuai dengan yang dilaksanakan oleh panti asuhan mengingat anak yang bertempat tinggal di panti memiliki kondisi keluarga yang kurang memadai.

Selain itu ditemukan masih ada Dengan didasari oleh kenyataan bahwa anak anak panti asuhan yang masih belum terlalu sadar akan pentingnya rasa penerimaan, dihargai dna menghargai oleh karena ini praktikan ingin menimbulkan nilai tersebut melalui pendekatan dengan cara bermain di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia.

Sehingga hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan anak panti asuhan dalam membaca. Berdasarkan beberapa ulasan tersebut, peneliti kemudian memilih game therapy karena beberapa penelitian terdahulu membuktikan pemberian game mampu meningkatkan sense of belonging. Di samping itu, game therapy juga memiliki pelaksanaan yang efektif bagi banyak terapis (Lowenstein, 2011)

Adapun tujuan dari kegiatan ini untuk meningkatkan kesadaran diri mereka terhadap sense of belonging melalui Game Theory di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia.

2. METODE

Peserta yang terlibat dalam kegiatan PKL ini adalah semua anak-anak yang ada di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia. Pelaksanaan kegiatan PKL ini dimulai dari bulan September 2021 hingga bulan Desember 2021. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara pihak Panti Asuhan dan tim pengabdian yang dilaksanakan selama 4 bulan dengan waktu pelatihan adalah 90 menit per pertemuan.

Sistem pelaksanaan pelatihan dalam kegiatan ini dilakukan dengan cara tatap muka dan pelatihan online dengan menetapkan protokol kesehatan. Untuk menghindari masalah



covid19, maka tim PKL beserta peserta menetapkan protokol kesehatan dengan menggunakan masker, menyediakan handsanitizer, memastikan kondisi kesehatan.

Metode yang digunakan dalam pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi.

3. HASIL & PEMBAHASAN

1) Tahap Assessment

- a) Menjalin relasi awal dengan klien dengan menerapkan teknik diskusi kelompok dengan 5 anak yang telah dipilih
- b) Pertemuan kedua dengan klien praktikan menggunakan metode focus group discussion dengan membuat kelompok diskusi dengan anak anak membahas dan terutama mengenalkan gambaran mengenai sense of belonging itu seperti apa. Dengan menggunakan tools methodology for participatory assessment (MAP) ditemukan beberapa permasalahan dibalik sifat anak yang masih suka melakukan pengucilan ke temannya, memukul, yaitu karena belum memahami pentingnya sense of belonging yang harus dibangun dilingkungan panti asuhan.

Hasil tersebut sejalan dengan ulasan dari Christian Aid, Islamic Relief dan UNICEF (2006), bahwa untuk meningkatkan sense of belonging pada anak yatim dan vulnerable digunakan beberapa cara yaitu:

- 1) Memperkuat ikatan keluarga dan komunitas, yaitu dengan menyatukan anak dengan keluarga, adopsi, penempatan yang aman.
- 2) Pemberian dukungan material dan ekonomi, berupa bantuan materi seperti makanan, pakaian, kesehatan, serta pelatihan bisnis
- 3) Dukungan Emosional, berupa perhatian, kasih sayang, serta kesempatan untuk pengalaman sosial dengan teman dengan jalan yang rekresional seperti bermain game
- 4) Dukungan Pendidikan berupa pendidikan/sekolah formal, ekstrakurikuler, dan pendidikan life-skill
- 5) Dukungan Advokat, berupa perlindungan hukum seperti per-lindungan dari diskriminasi dan hak asasi

2) Tahap Planning

Dengan mengkaji ulang sebab akibat ditemui permasalahan inti dari belum terciptanya sense of belonging antara anak panti adalah belum terlalu terbentuk hubungan emosional antara anak.

Setelah melakukan pengkajian masalah, praktikan memberikan pengenalan dengan melakukan permainan simple untuk melihat sejauh mana hubungan antara anak anak. Setelah melakukan permainan ditemukan anak masih memiliki rasa egois dan tidak bekerja sama, bahkan mengeluarkan kata kata yang kurang mengenakkan pada temannya.

3) Tahap Intervensi

Selama tahap intervensi didapati perkembangan anak menghargai satu sama lain, dan lebih Nampak bisa bekerja sama.



- a) Pemberian game pertama adalah pemberian lembar kerja matematika yang harus dikerjakan secara berkelompok. Anak dibagi menjadi kelompok yang berisikan 3-4 orang dalam 1 kelompok. Game bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan rasa sabar dan kebersamaan antara anak-anak dalam mengerjakan tugas.
 - b) Pemberian game kedua adalah perlombaan membuat menara dari batang korek api. Anak dibagi dalam 2 kelompok dan berlomba membangun menara dari batang korek api yang dimana permainan bertujuan meningkatkan rasa kepemimpinan dan mengikuti instruksi agar berhasil membangun menara sesuai dengan aba-aba yang diberikan
 - c) Pemberian game ketiga adalah mencari harta karun didalam tepung yang dimana harta karun yang dimaksud adalah kertas yang berisikan pertanyaan. Permainan ini bertujuan meningkatkan kerja sama anak dalam menjawab pertanyaan didalam kertas dan juga sekaligus melatih sikap menghargai satu sama lain karena diharuskan bergantian dalam mencari harta karun.\
 - d) Pertemuan akhir tahap intervensi praktikan mengajak klien bermain tissue yang serupa dengan permainan saat tahap percobaan diawal, yang membedakan adalah diikut sertakan pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab oleh pemain.
- 4) Tahap Evaluasi
Pada tahap evaluasi praktikan mengajak anak-anak untuk duduk dan melakukan diskusi terhadap aktivitas yang telah dilakukan selama ini. Praktikan dapat melihat hubungan antar anak yang sudah mulai membaik dan bisa saling bekerja sama dan menghargai.
- 5) Tahap Terminasi
Tahap terminasi merupakan tahap dimana sudah selesainya hubungan secara formal dengan kelompok. Pada tahap ini praktikan mengajak seluruh anak panti untuk duduk dan membicarakan kesan dan pesan yang telah mereka dapat selama proses praktikum berlangsung
- Berdasarkan 5 tahap yang sudah dilakukan tadi, dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam memahami konsep sense of belonging. Dengan demikian panti asuhan dapat menjadi "rumah" dan "keluarga" bagi anak-anak

4. KESIMPULAN

Panti Asuhan didirikan atas dasar kesadaran dan kepedulian seseorang terhadap permasalahan sosial khususnya pada anak-anak yatim piatu.

Pelatihan PKM ini adalah dengan Groupwork. Kegiatan tersebut terdiri, 5 point tahapan Groupwork yaitu Tahap Assesment, Tahap Planning, Tahap Intervensi, Tahap Evaluasi dan Tahap Terminasi

Dapat dilihat bahwa sudah terlihat perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam memahami konsep sense of belonging. Dengan demikian panti asuhan dapat menjadi "rumah" dan "keluarga" bagi anak-anak.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terimakasih atas terlaksanakannya pengabdian dan Praktek Kerja Lapangan, ini disampaikan kepada (1) Pengurus Panti Asuhan Kasihani Anak



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

Indonesia; (2) anak-anak yang berada di Panti Asuhan Kasihani Anak Indonesia; (3) semua tim PKL yang terlibat

DAFTAR PUSTAKA

Hromek, R. (2005). *Game time: Games to promote social and emotional resilience for children aged 4 - 14*. New South Wales: Sage Publication.

Lowenstein, L. (2011). *Favorite therapeutic activities for children, adolescents, and families: Practitioners share their most effective interventions*. Canada: Champion Press.

Pitonyak, D. (2010). *The importance of belonging*. Blacksburg: Imagine.



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301