

GAME THERAPY UNTUK MENINGKATKAN SENSE OF BELONGING ANAK PANTI ASUHAN

Muhaeminah

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
muhaeminah_suardi@yahoo.com

Sense of belonging dapat diartikan sebagai perasaan seolah berada di “rumah” dimana seseorang dapat merasakan dirinya dihargai dan diterima seutuhnya serta merasakan kecocokan. Tema ini menjadi menarik untuk dibahas ketika subjek penelitian adalah anak-anak yang bertempat tinggal di panti asuhan, mengingat kondisi keluarga mereka yang sesungguhnya tidak memadai untuk memenuhi kebutuhan *belonging*. Kurangnya *sense of belonging* dapat diatasi, salah satunya dengan pemberian *game therapy*. *Game therapy* berdasarkan unsur terapistiknya secara langsung berkaitan erat dengan aspek yang membangun *sense of belonging*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan efektivitas *game therapy* dalam rangka meningkatkan *sense of belonging* anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *control group pre-test post-test*. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan tingkat *sense of belonging* yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan berupa *game therapy* dengan nilai $Z = -2.759$ dan $p = 0.006$ ($p < 0.05$). Kelompok eksperimen memiliki tingkat *sense of belonging* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, diperoleh bahwa *game therapy* dapat digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging*.

Kata kunci: Game therapy, sense of belonging, panti asuhan, anak

Sense of belonging can be defined as a person's feeling at "home" whereby a person completely being respected, accepted, and feel fit in. This topic become more interesting because of the subjects in this research are children who live in an orphanage, because the condition of their real family did not good enough to fill their need. The lack of sense of belonging can be covered during game therapy. There are some of more prominent therapeutic facets of game therapy that links to promote sense of belonging's aspects. This research aims to prove the effectivity of game therapy to increase sense of belonging of children who live at Nurul Abyadh Orphanage of Malang. This research is experiment research and categorizing as control group pre-test post-test design. The results show that value of $Z = -2.759$ and $p = 0.006$ ($p < 0.05$), suggesting that there is a significant difference in sense of belonging between experimental group and control group after being given treatment. The experimental group sense of belonging level is higher than the control group. Thus, the research proves that game therapy can be used to increase sense of belonging.

Keywords: Game therapy, sense of belonging, orphanage, children

Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial dikarenakan kebutuhannya untuk berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Bukan hanya sekedar berinteraksi, namun juga merasakan keterikatan dengan orang lain. Hal ini senada dengan konsep Hirarki Kebutuhan yang dicetuskan oleh Abraham Maslow, bahwa manusia akan mencari pemenuhan *belonging needs* (kebutuhan untuk terikat atau berhubungan dengan orang lain) sebagai makhluk sosial setelah memperoleh pemenuhan kebutuhan fisiologisnya (*physiological needs*) serta pemenuhan rasa aman (*safety needs*) sebagai makhluk individu. Dalam diri individu kemudian muncul rasa yang disebut *sense of belonging* sebagai jawaban atas pemenuhan kebutuhan keterikatan (*belonging*) ini, yang menurut Maslow berada pada posisi ketiga terpenting untuk dipenuhi setelah pemenuhan kebutuhan fisiologis dan rasa aman.

Berbeda dengan penjelasan Maslow, Kenneth Pelettier dari *Stanford Center for Research and Disease Prevention* (dalam Pitonyak, 2010) mengatakan bahwa sebuah *sense of belonging* muncul sebagai dasar kebutuhan manusia sama halnya dengan makanan dan perlindungan. Penjelasan lebih lanjut dari Pelettier, karena dapat dilihat faktanya bahwa dukungan sosial bisa menjadi elemen kritis yang menentukan siapa yang akan sehat dan siapa yang akan sakit.

Sense of belonging menurut Goodenaw (dalam Ting, 2010) adalah rasa penerimaan, dihargai, merasa termasuk atau terlibat, dan mendapatkan dorongan dari orang lain dan lingkungannya, serta perasaan bahwa dirinya adalah “seorang” yang merupakan bagian yang penting dan berharga dalam aktifitas maupun kehidupan kelompok. Sedangkan menurut *Encarta World English Dictionary* (dalam EYLF 2011), *sense of belonging* merupakan perasaan seolah berada di “rumah” yaitu kondisi dimana seseorang merasa dirinya diterima dan nyaman dalam sebuah tempat atau kelompok tertentu.

Adapun manfaat *sense of belonging* itu sendiri menurut ringkasan berbagai literatur yang diungkap oleh Jones (2003) mencakup ketercapaian manfaat fisik dan manfaat psikologis. Manfaat fisik antara lain meningkatkan fungsi neurologis, meningkatkan resistensi terhadap penyakit, serta secara umum memiliki fungsi fisik yang lebih baik. Adapun fungsi psikologis yaitu ketercapaian seluruh kesehatan mental seperti *self-efficacy*, *self-esteem*, kurangnya level *stress* dan depresi, kurangnya kecemasan, *coping* yang baik, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan memiliki komunitas dan lingkungan yang lebih sehat, meningkatkan prestasi dan motivasi akademik, intelektual dan kognisi yang lebih tinggi.

Manusia memiliki cara yang berbeda-beda dalam pemenuhan kebutuhan *belonging* mereka. Secara umum, bisa disimpulkan bahwa ketercapaian *sense of belonging* dapat diperoleh mulai dari lingkup kecil (mikrosistem) hingga lingkup luas (makrosistem) dalam kehidupan manusia. Dengan demikian, manusia akan mendapatkan *sense of belonging* baik dalam lingkup yang sempit maupun yang luas.

Jika diamati kemudian ditelaah lebih lanjut melalui level tingkatan komunitas terendah, kita akan mendapati bahwa lingkungan mikrosistem sangat berpengaruh bagi seseorang dalam hal ini keberadaan keluarga. Keluarga dikatakan sebuah kondisi yang sangat baik serta memiliki keutamaan untuk memenuhi kebutuhan krusial ini. Jika berlandaskan pada hal tersebut, maka timbul pertanyaan bagaimana dengan mereka yang tidak memiliki keluarga yang utuh atau bahkan tidak memiliki keluarga untuk menjamin pemenuhan kebutuhan ini. Lalu kondisi anak-anak yang bertempat tinggal di Panti Asuhan juga menjadi hal yang patut kita pertanyakan.

Departemen Sosial Republik Indonesia (dalam Maghfiroh, 2011) memaparkan bahwa panti asuhan merupakan suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar serta melaksanakan peyantunan atau perwalian anak dalam memenuhi kebutuhan 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 dalam bidang pembangunan nasional.

Mengacu pada definisi tersebut, menggarisbawahi kalimat *memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial anak asuh*, dapat disimpulkan sementara bahwa panti asuhan memang suatu tempat dengan kondisi yang seharusnya mampu menjamin ketercapaian kebutuhan anak asuhnya termasuk pemenuhan *belonging need* selayaknya yang dapat mereka peroleh dalam sebuah keluarga yang ideal. Karena mau tidak mau panti asuhan merupakan tempat yang akan menjadi rumah bagi mereka serta penentu masa depan mereka. Sudahkah hal itu terjawab pada panti-panti asuhan di Indonesia. Sudahkah panti asuhan ini kemudian menjadi “rumah” dan “keluarga” bagi mereka yang kurang beruntung.

Panti asuhan Nurul Abyadh Malang mungkin saja belum bisa menjawab segala tuntutan yang diharapkan terpenuhi, seperti yang disebutkan sebelumnya yaitu sebagai “rumah” dan “keluarga”. Mengapa demikian? Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi pada hari Selasa, tanggal 04 Maret 2014 pada dua orang pembina panti (Ibu R dan N), ditemukan bahwa anak asuh yang berada di panti asuhan Nurul Abyadh memang belum memiliki *sense of belonging* yang kuat sehingga muncullah berbagai permasalahan.

Menurut dua orang pengasuh (Ibu R dan N), begitu banyak permasalahan yang rumit dihadapi panti khususnya para anak asuh. Mereka belum bisa kompak dan banyak yang tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan serta memiliki perilaku malas. Anak asuh membuat kelompok-kelompok tersendiri bahkan ada juga yang terkucilkan. Mereka belum menganggap satu sama lain sebagai keluarga yang saling membutuhkan untuk mencapai keutuhan layaknya sebuah keluarga. Adapun alasan yang telah dipaparkan merupakan salah satu faktor penting dalam membangun *sense of belonging* pada anak panti. Hal tersebut termasuk dalam atribut penyusun *sense of belonging* yaitu *valued involvement* dan *fit*. Jika *sense of belonging* terhadap panti asuhan belum dimiliki maka akan sulit bagi mereka untuk merasakan kenyamanan serta mencapai kesejahteraan sosial dengan berbagai aspek sebagaimana yang didefinisikan oleh Departemen Sosial Republik Indonesia.

Berdasarkan 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 perlindungan dari diskriminasi dan hak asasi manusia. Dari penjabaran tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan pada dukungan emosional berupa pemberian perlakuan berupa *game*.

Selain itu, ada pula beberapa langkah yang dijelaskan NJEA (2010) untuk membangun *sense of belonging* yaitu : (1) Bantu anak untuk mengapresiasi kelebihan dari anak yang lain (2) Perlakukan semua anak dengan adil (3) Menerima perbedaan kepercayaan, nilai, dan pendapat (4) Mengembangkan *game* dengan sikap yang kooperatif bukan kompetitif, yaitu *game* yang tidak mengarah pada pemberian skor, tidak mempertimbangkan menang atau kalah akan tetapi bagaimana memainkan *game* bersama, mengajarkan anggota tim untuk saling mendukung satu sama lain, serta penjelasan kebernilaian mereka dalam kelompok (5) Membentuk *game* dan aktifitas yang membantu setiap anggota untuk terlibat bukan eliminasi (6) Memberikan beberapa ide aktifitas yang menyenangkan, seperti bermain bersama, menonton TV, dan berkumpul bersama.

Adapun bentuk terapi atau intervensi yang pernah digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging* yaitu *group therapy* (Jones, 2003), *attributional retraining* (Walton, dalam Hall: 2014), *community music therapy* (Davidson, 2013), *holiday blues treatment* (Jeff, 2013), *group and family activities* menurut (Murray, 2014), *psychotherapy* menurut (Welwood, dalam Pitonyak: 2010), dan *favorite therapeutic activities* termasuk di dalamnya *game therapy* (Lowenstein, 2011).

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).

Beberapa penelitian telah berhasil mengungkap bahwa *game therapy* memiliki dampak yang baik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan *sense of belonging* seseorang, kelompok, atau bahkan komunitas. Penelitian yang dilakukan oleh Kelly (2008) menggunakan *game* kooperatif terbukti mampu mengembangkan *sense of belonging* dan koneksi pada anak sekolah dasar. Ada pula penelitian yang dilakukan oleh Dian, Dwiartanti, Chairani, Sarwenda, dan Mawati (2011) mengenai pemberian intervensi pada penghuni panti werdha dan panti asuhan yang mereka sebut dengan “10 Minggu Mencari Cinta” dimana salah satu bentuk metode intervensinya yaitu dengan pemberian perlakuan berupa *game*, ternyata mampu meningkatkan penghargaan, tanggung jawab, tetap berperan, kasih sayang, dan *sense of belonging*, serta masalah kurangnya kasih sayang dan perhatian individual pada anak yang tinggal di panti asuhan.

Selain itu, anak-anak yang bertempat tinggal di panti asuhan terdiri dari dua kategori yaitu yatim atau miskin. Kategori anak ini sesuai dengan definisi panti asuhan menurut Depsos RI 1986:3 (dalam PPK, 2009) bahwa yang bertempat tinggal di panti asuhan adalah anak terlantar.

Penyebab keterlantaran tersebut menurut BKPA 1979 (dalam PPK, 2009) adalah a. Orang tua meninggal dan atau tidak ada sanak keluarga yang merawatnyasehingga anak menjadi yatim piatu. b. Orang tua tidak mampu (sangat miskin) sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan minimal anak-anaknya. c. Orang tua tidak dapat dan tidak sanggup melaksanakan fungsinya dengan baik atau dengan wajar dalam waktu relatif lama misalnya menderita penyakit kronis dan lain-lain.

Adapun ciri-ciri anak terlantar menurut BPAS 1986 (dalam PPK, 2009) adalah: Pertama, kurang kasih sayang dan bimbingan dari orang tua. Kedua, lingkungan keluarga kurang membantu perkembangannya. Ketiga, kurang pendidikan dan pengetahuan. Keempat kurang bermain. Kelima, kurang adanya kepastian tentang hari esok dan lain-lain. Menggarisbawahi kalimat kurang bermain, maka seharusnya panti asuhan sebagaimana fungsinya menjadi tempat untuk menutupi segala kekurangan tersebut, termasuk

menyediakan kesempatan pada anak untuk melakukan aktifitas bermain. Penelitian ini menggunakan metode bermain *game*, sehingga memungkinkan bagi anak-anak tersebut memperoleh kebutuhan dasarnya.

Penelitian lain yang mendukung diantaranya, Frey (1984) dalam tulisannya yang berjudul *Communication Boardgames with Children* juga menjelaskan bahwa *game* untuk populasi spesial akan membantu anak berurusan dengan kemunduran intrapersonal dan interpersonalnya. Fokus lainnya yaitu dengan *game* akan membantu peningkatan harga diri anak lewat perilaku dirinya sebagai individu dan perilaku interpersonalnya dengan teman, keluarga, dan orang lain.

Kagan (1984) mengungkapkan bahwa *game* dapat disatukan dalam program *treatment* untuk memfasilitasi ekspresi keyakinan dan perasaan seseorang kepada *significant others*. Selain beberapa penelitian yang telah dilakukan tadi, beberapa program juga disusun organisasi tertentu dengan menjadikan *game* sebagai intervensi utama mereka dan paling efektif dalam rangka meningkatkan *sense of belonging*. Sebagaimana buku yang disusun Lowenstein (2011) dengan mendeskripsikan beberapa *game* yang telah dibuktikan olehnya dan rekan-rekan terapisnya yang lain sebagai aktifitas terapi terfavorit dalam penanganan terhadap anak, dewasa, dan keluarga.

Selain program tersebut adapula program *The EYLF Professional Learning Program* (2011) yang dikembangkan Australian Government Department of Education, Employment and Workplace Relation dalam rangka meningkatkan rasa *belonging* pada anak dimana salah satu metode yang digunakan adalah pemberian *game*. Beberapa penelitian di atas memperlihatkan bahwa situasi *game* mampu memaksa dan menempatkan seseorang dalam situasi bermain melibatkan orang lain yang akan berdampak pada implementasi di kehidupan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah efektifkah pemberian *game therapy* untuk meningkatkan *sense of belonging* anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang? Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan pemberian *game therapy* untuk meningkatkan *sense of belonging* anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Manfaat penelitian yaitu mendapatkan usulan model intervensi pada anak panti asuhan dalam hal peningkatan *sense of belonging* yang bisa saja diterapkan di berbagai panti asuhan untuk tujuan yang sama. Juga dapat memberikan kontribusi dalam perbaikan pelayanan panti asuhan dalam memenuhi kesejahteraan sosial para anak asuhnya.

Sense of Belonging

Sense of belonging ditemukan berkorelasi negatif dengan stress dan depresi. *Sense of belonging* didefinisikan oleh Hagerty, Lynch-Sauer, Patusky, Bouwsema, dan Collier (dalam Choearom, 2005) sebagai sebuah pengalaman dari keterlibatan personal dalam sebuah sistem atau lingkungan sehingga individu tersebut merasakan dirinya sebagai bagian yang terintegral (bagian yang penting) dalam sebuah sistem atau lingkungan tertentu. Dapat disimpulkan bahwa *sense of belonging* adalah keterlibatan seseorang dalam sebuah kelompok atau situasi tertentu dan merasa dirinya memiliki andil dalam kelompok atau situasi tersebut. Kurangnya *sense of belonging* menjadi hipotesis pembuka jalan atau faktor rentan terhadap depresi. (Hagerty & Patusky dalam Choearom, 2005). Penelitian selanjutnya oleh Brooks (dalam Choearom, 2005) mendukung hipotesis ini dan memperlihatkan bahwa *sense of belonging* memiliki

hubungan pada fungsi psikologis dan sosial, dimana dengan memiliki *sense of belonging* yang lebih tinggi akan turut meningkatkan fungsi keduanya.

Selain itu, Hagerty dan Williams (dalam Choemarom, 2005) mengungkapkan bahwa *sense of belonging* memiliki efek langsung pada depresi dimana dukungan sosial hanya menjadi efek tidak langsung. Lebih lanjut dijelaskan bahwa *sense of belonging* diperhatikan dengan persepsi diri sebagai bagian penting dalam sebuah sistem interpersonal. Shlomi (2010) mengemukakan bahwa perhatian terhadap konstruk *sense of belonging* kembali pada dasar teori psikologis dan sosiologis mengenai kebutuhan manusia terhadap *belongingness*. Kebutuhan untuk merasakan cinta dan *sense of belonging* termasuk dalam konsep hirarki Maslow.

Definisi di atas merupakan perluasan dari pengertian yang dikemukakan sebelumnya oleh Anant (dalam Shlomi, 2010) yang mengatakan bahwa *sense of belonging* memiliki penekanan pada dua aspek utama, yaitu: (1) Memiliki pengalaman akan penghargaan dari sebuah keterlibatan, (2) Merasakan kecocokan sebagai bagian atau anggota dari sebuah kelompok.

Hagerty, *et.al.* (dalam Shlomi, 2010) telah menegaskan bahwa sebuah *sense of belonging* merupakan hal yang penting untuk persepsi positif pada lingkungan sosial sama baiknya dengan persepsi terhadap diri sendiri (misalnya pembentukan identitas).

Hagerty (dalam Walz, 2008) kemudian mendefinisikan kembali dua aspek penyusun *sense of belonging* yang dijelaskan oleh Anant sebelumnya serta kehadiran *antecedent* dari *sense of belonging* yang terdiri dari tiga penyusun utama. Adapun kedua bentuk aspek beserta penjelasan lebih lanjut dan ketiga aspek dari *antecedent* yang menjadi dasar dari pembentukan SOBI (*Sense of Belonging Instrument*) adalah:

1. Aspek *sense of belonging* yaitu a. *Valued Involvement* merupakan pengalaman seseorang terkait perasaan dihargai, diperlukan/dibutuhkan, serta perasaan diterima, b. *Fit*, yaitu persepsi bahwa karakteristik yang dimiliki seseorang telah sesuai dengan sistem atau lingkungan dimana dirinya berada.
2. *Antecedent* atau pelopor *sense of belonging* merupakan keseluruhan peristiwa yang terjadi sebelum munculnya *sense of belonging*. Adapun *antecedent* dari *sense of belonging* meliputi: a. *Energy for involvement* (kekuatan untuk merasakan keterikatan), b. *Potential and desire for meaningful involvement* (potensi dan hasrat untuk memaknai keterikatan, c. *Potential for shared or complementary characteristics* (potensi untuk berbagi dan melengkapi karakter).

SOBI (*sense of belonging instrument*) kemudian terbagi menjadi dua yaitu SOBI-P dan SOBI-A. SOBI-P tersusun dari kedua atribut *sense of belonging*, sedangkan SOBI-A tersusun dari *antecedent* dari *sense of belonging* itu sendiri.

Secara umum, pentingnya *sense of belonging* masih diperdebatkan apakah secara positif berhubungan dengan kesehatan fisik maupun mental seseorang. (Canadian Mental Health Association, 2009). *Sense of belonging* ditemukan pada beberapa temuan empiris bahwa mampu memberikan kontribusi pada fungsi psikologis serta *well-being* individu (Gabhainn & Sixsmith dalam Shlomi, 2010).

Beberapa penelitian telah meninjau kepada faktor-faktor yang mempengaruhi *sense of belonging* pada masa dewasa. Hagerty, Williams, dan Oe (dalam Shlomi, 2010) meneliti *antecedent* dari masa kanak-kanak termasuk pola pengasuhan yang mempengaruhi *sense of belonging* pada masa dewasa. Pengalaman masa kecil lainnya yang juga memberikan kontribusi secara positif adalah partisipasi mereka dalam aktifitas sekolah dan yang

sangat berpengaruh kuat adalah perpisahan atau perceraian orang tua. Pengalaman lain dari masa kanak-kanak yang turut berpengaruh adalah permasalahan finansial, overproteksi dari ayah yang secara signifikan dan berkorelasi negatif dengan *sense of belonging*.

Game Therapy

Game therapy adalah menggunakan media *game* untuk terapi. Dijelaskan oleh Mader, Natkin, dan Levieux (2002) bahwa *game therapy* merupakan salah satu bentuk terapi dimana *game* difungsikan menjadi sebuah pengaturan terhadap kondisi khusus atau pemberian perlakuan untuk meredakan penyakit dan gangguan dalam hal ini kondisi psikologis. Dalam kamus terapi memiliki lebih dari 200 jenis terapi yang berbeda, salah satu di antaranya adalah *game therapy*.

Menurut Hromek (2005), terapi *game* (*game therapy*) adalah suatu terapi interaksi sosial yang menyediakan kesempatan untuk belajar keterampilan sosial bagi subjek melalui permainan (*game*).

Dalam penggunaan istilah pada literatur terapi bermain, kata “*play*” dan “*games*” memiliki makna yang berbeda. Meskipun sulit untuk didefinisikan, “*play*” secara umum terlihat sebagai sebuah aktifitas yang spontan yang tidak memiliki tujuan khusus dan hanya dimotivasi oleh hasrat akan kesenangan (Csikszentmihalyi, Erikson, Garvey, dalam Schaefer dan Reid, 1986). *Play* memiliki sifat *pleasurable* (dapat terpuaskan), secara alami terjadi dalam bentuk perilaku yang ditemukan pada kehidupan hewan dan manusia (Beach, Huizinga, Hutt, Plant, dalam Schaefer dan Reid, 1986). Selanjutnya, dijelaskan bahwa *play* selalu melibatkan sebuah distorsi atau memutarbalikkan realita, dengan kata lain mengandung unsur kepura-puraan. Permainan yang berpura-pura dilakukan karena melalui hal tersebutlah seseorang dapat menunjukkan ekspresi emosinya yang tidak dibolehkan pada kehidupan nyata hal ini juga berlaku pada anak-anak. *Play* juga memiliki unsur ketidakterbatasan, dan kualitas yang tidak terstruktur (Garvey, dalam Schaefer dan Reid, 1986). “*Games*” biasanya mengacu pada sesuatu yang formal, permainan yang terorganisir dengan beberapa aturan. Bermain *game* adalah sebuah aktifitas yang memberikan dua elemen dasar pada permainan, yaitu bermaksud untuk mendapatkan kesenangan dan menyediakan keadaan untuk pengalaman ilustratif (diaplikasikan di kehidupan nyata). Sebagai hasilnya, tingkatan dan cakupan dari perilaku dalam *game* lebih terbatas dan terbentuk dibandingkan pada *play*.

Secara umum menurut Schaefer dan Reid (1986) ditemukan bahwa perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula diklasifikasikan berdasarkan pada tahapan perkembangannya. *Play* dilihat sebagai sebuah peningkatan dari gerakan badan egosentrik ke *play* yang lebih kompleks melibatkan interaksi sosial yang secara bertahap mendekati fenomena kehidupan sosial yang nyata. *Game* dengan berbagai aturan secara bertahap menjadi aktifitas permainan yang lebih dimunculkan pada anak dari usia pertengahan pada anak dan memasuki usia sekolah, dan usia akhir anak menuju remaja.

Dapat disimpulkan bahwa *game* jauh dari sekedar sebagai bentuk dari hiburan. Akan tetapi muncul sebagai alat untuk menyediakan wadah dalam menghadapi situasi dan keadaan dalam kehidupan nyata. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa pada anak, *game* menyajikan fungsi yang khusus dan penting dalam perkembangannya, yang memperlihatkan kunci pengalaman sosialisasi seluruhnya dalam usia sekolah mereka. *Game* menyediakan kesempatan untuk mempelajari keadaan sosial melalui beberapa cara

khusus : (1) komunikasi dengan orang lain, (2) menghormati dan patuh terhadap aturan, (3) disiplin diri, (4) menghadapi permasalahan secara mandiri, (5) bekerjasama dengan orang lain, (6) kesadaran dan tanggung jawab terhadap norma kelompok dan ekspektasi kelompok, (7) kompetisi sosial dan kontrol terhadap ekspresi agresi, serta (8) menghadapi isu mengenai kekuatan dan otoritas.

Schaefer dan Reid (1986) menjelaskan bahwa sejak awal 1970-an, telah ada peningkatan dramatis pada ketertarikan dalam kemungkinan terapiutik pada permainan *game*. Tren terbaru pada *game* adalah mengembangkan keaslian *game* tersebut untuk kepentingan terapi. Kepentingan tersebut mencakup : (a) *Diagnosis*, informasi diagnostik yang bernilai tambah dapat diperoleh dari bagaimana seorang anak memainkan sebuah *game*, sebagaimana yang diaplikasikan oleh psikologi klinis dalam konsep nilai proyektif pada *game*. (b) *Pleasure/Kepuasan*, *game* secara alami menjadi sebuah aktifitas yang menyenangkan bagi anak-anak. Terapi rekreasi pun dapat terbangun pada sisi ini. (c) *Therapeutic Alliance /Ikatan Terapi*, *game* dapat membantu anak untuk merasa lebih nyaman dan mengikatkan mereka pada proses terapi. (d) *Self-Expression/Ekspresi Diri*, aspek penting dalam *game* adalah pemisahannya dengan realita. Ungkapan bahwa “ini hanyalah permainan” merupakan ungkapan umum tapi kekuatan secara psikologis memberikan isyarat untuk melepaskan pengekanan dan mengendurkan *defense* yang dilakukan seseorang. (e) *Ego-Enhancement/Peningkatan ego*, *game* memberikan kesempatan bagi anak dalam masa *treatment* untuk menghadapi, melalui, dan menguasai dirinya dari perasaan ketidaknyamanan. (f) *Cognitive/Kognitif*, kemampuan kognitif, seperti konsentrasi, daya ingat, antisipasi konsekuensi dari perilaku seseorang, refleksitas, dan penyelesaian masalah yang kreatif, dapat dikembangkan melalui *game*. *Game* dapat dimanfaatkan dalam *setting* pembelajaran dalam kelas sehingga murid merasa lebih mudah karena aktifitas yang mereka lakukan lebih menyenangkan. (g) *Socialization/Sosialisasi*, begitu banyak kesempatan untuk pembelajaran sosial melalui permainan *game*. *Games* bisa memiliki fakta keterhubungan untuk menghadapi anak dengan *conduct disorder* dan kenakalan pada remaja, yang merupakan permasalahan yang timbulnya berakar dari kegagalan dalam proses sosialisasi (Redl dan Wineman; Zingler dan Child, dalam Schaefer dan Reid, 1986). *Games* menawarkan kesempatan untuk merasakan pengalaman positif dari tekanan teman sebaya dan penerimaan terhadap otoritas dalam atmosfer yang tidak mengancam.

Sense of Belonging dan Game Therapy

Mengacu pada kajian secara teoritis sebelumnya, dapat dilihat keterkaitan antara kedua variabel penelitian. *Sense of belonging* menurut Anant's (dalam Shlomi, 2010) dapat dihadirkan oleh seseorang ketika memenuhi aspek bahwa ia memiliki pengalaman akan penghargaan dari sebuah keterlibatan serta merasakan kecocokan sebagai bagian atau anggota dari sebuah kelompok. Sedangkan *game* dengan berlandaskan pada unsur terapiutiknya ditemukan sangat mampu memberikan pembelajaran sosial pada anak dan merasakan penerimaan dari temannya, disertai dengan beberapa unsur terapiutik lainnya yang juga sangat bermanfaat pada problematika yang dihadapi pada subjek penelitian.

Game menurut Schaefer dan Reid (1986) muncul sebagai alat untuk menyediakan wadah dalam menghadapi situasi dan keadaan dalam kehidupan nyata. *Game* menyajikan fungsi yang khusus dan penting dalam perkembangannya, yang memperlihatkan kunci pengalaman sosialisasi seluruhnya dalam usia sekolah mereka. *Game* menyediakan kesempatan untuk mempelajari keadaan sosial melalui beberapa cara. Dengan menguak lebih jauh kita bisa menghubungkan bahwa *sense of belonging* memiliki aspek

keterlibatan serta merasakan kecocokan sebagai bagian atau anggota dari sebuah kelompok dan *game therapy* dapat memenuhinya dengan mengacu pada kegiatan dalam *game* yang berkaitan erat dalam menyediakan kesempatan untuk mempelajari keadaan sosial melalui beberapa cara khusus di antaranya tercipta kerjasama dengan orang lain serta kesadaran dan tanggung jawab terhadap norma kelompok dan ekspektasi kelompok.

Sama halnya penjelasan pada buku panduan UNICEF (2006) yang berjudul *A Matter of Belonging* dijelaskan bagaimana mendukung dan membantu anak yatim dan anak kurang beruntung untuk memenuhi kebutuhan *belonging* mereka dalam hal dukungan emosionalnya dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menciptakan suasana yang mendukung pada pendidikan, rekreasi, dan spiritual dengan jalan pemberian kesempatan bagi anak untuk bermain *game*. Senada dengan yang dijelaskan Pitonyak (2010) bahwa *game* sangat membantu keluarga menemukan *sense of belonging*.

Adapun jenis *game* yang baik untuk membangun *sense of belonging* adalah *game* kooperatif, sebagaimana dijelaskan NJEA/New Jersey Education Association (2010), untuk membangun *sense of belonging* maka pergunakan *game* yang kooperatif bukan yang kompetitif. Selain itu fasilitator menyediakan *games* dan aktifitas yang memerlukan keterlibatan semua anggota dalam komunitas. Senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Kelly (2008) yang juga menggunakan *game* kooperatif dalam rangka mengembangkan *sense of belonging* dan koneksi pada anak sekolah dasar.

Bentuk *game* yang pernah dilakukan dalam rangka meningkatkan *sense of belonging* adalah *game* dengan nama *XO game*. *Game* ini pernah digunakan untuk tujuan yang sama pada pelatihan komunikasi interpersonal dan *sense of belonging* di PT Cendana Teknik Utama dilakukan oleh Pratiwi et.al. (2013). Selain itu dalam penelitian kali ini akan menggunakan variasi *game* yang lain selama itu sifatnya kooperatif sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya. Alasan peneliti menambahkan variasi *game* yang lainnya dikarenakan pada penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa *sense of belonging* pada karyawan PT Cendana Teknik Utama belum terbangun seutuhnya. Terbukti dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan. Adapun beberapa *game* yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. *Hoopla* : berupa *game* yang digunakan Northern Ireland Curriculum (2009) dengan tujuan meningkatkan *sense of belonging* pada anak. Prosedurnya yaitu kelompok yang terbentuk pada permainan sebelumnya diminta untuk kembali berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing kemudian menghadap pada satu arah yang sama. Tangan mereka diikat dengan teman yang berada tepat di samping mereka. Anak yang berdiri paling ujung diminta untuk memutar *hoolahoop* dengan lengannya yang tidak diikat dengan temannya. Kemudian *hoolahoop* tersebut diminta untuk pindah ke tangan temannya yang berdiri paling ujung dan kemudian kembali ke tempat *start* tadi. Aturannya, *hoolahoop* harus terus berputar dan tidak dijatuhkan ke bawah.
2. *XO game* : *game* ini dilakukan kelompok belajar dalam mata kuliah Desain Training Fakultas Psikologi UMM pada Training karyawan PT Cendana Teknik Utama tahun 2013 dengan tujuan meningkatkan *sense of belonging*. Adapun prosedur *game* nya : menyiapkan alat dan bahan. Kemudian melakukan aktifitas satu yaitu peserta yang telah membentuk kelompok diberi pernyataan yang berkaitan dengan perusahaan untuk direspon benar atau salah dengan menggunakan bendera merah dan biru. Setiap orang diberi dua bendera yaitu bendera berwarna merah dan putih, bendera putih untuk jawaban O dan bendera merah untuk jawaban X. Syarat untuk masuk ke aktifitas kedua yaitu semua anggota kelompok harus menjawab dengan jawaban yang

sama dan benar. Jika salah seorang dari anggota kelompok memiliki jawaban yang berbeda, maka tidak berhak masuk ke aktivitas ke dua. Begitu juga jika jawaban semua peserta sama namun salah maka juga tidak berhak masuk ke aktivitas ke dua. Contoh pertanyaan yang akan diajukan misalnya Ibu Narfiah adalah salah satu pengurus panti asuhan Nurul Abyadh yang bertugas pada bidang keuangan.

Ketika semua anggota kelompok menjawab dengan jawaban yang sama dan semua benar maka berhak mencari karton yang berisi angka atau tanda bilangan pada kardus yang telah disediakan. Setelah pernyataan yang diajukan habis maka setiap kelompok berhenti untuk mencari angka dan tanda bilangan pada kardus. Setelah memperoleh angka atau tanda bilangan pada kardus yang telah disediakan, mereka kemudian meletakkan angka dan tanda bilangan yang ia peroleh pada styrofoam dan mencari formula untuk angka dan tanda bilangan yang mereka kumpulkan hingga memperoleh angka 3. Pada permainan ini akan terlihat pola komunikasi yang dibangun peserta dengan membuat strategi untuk memperoleh angka-angka maupun tanda/operasi bilangan yang sesuai untuk memperoleh angka akhir 3.

3. *TP. Tangle*, merupakan *game* yang disusun Kelly (2008) dalam kumpulan *game cooperative* yang dilakukan untuk membangun meningkatkan *sense of belonging* dan koneksi pada anak. Semua pemain harus menghadap pada arah yang sama, kemudian diberi tisu toilet yang diedarkan pada setiap pemain selanjutnya hingga garis finis. Ketika tisu robek atau ada anggota yang tidak mengedarkan, maka diulang dari *start*.
4. *Magic Carpet Ride*, disusun oleh Voortman (dalam Lowenstein, 2011) yang bertujuan untuk membangun perilaku kooperatif dan membentuk kecocokan antar teman sebaya. Pada *game* ini, terdapat tiga sesi permainan. Pertama, mewarnai dengan *crayon*. Aturannya, setiap anak hanya boleh memegang satu *crayon* dan tidak boleh menukarnya. Setelah itu, terapis menyediakan satu buah gambar yang harus diwarnai dengan menggunakan *crayon* yang telah dipegang masing-masing anggota kelompok dalam batasan waktu tertentu. Kedua, membentuk benda dengan plastisin. Aturannya adalah setiap anggota harus membentuk satu bentuk yang belum memiliki makna. Setelah itu digabungkan dan membentuk sebuah benda baru yang memiliki makna. Ketiga, membangun menara dengan korek api. Aturannya, membangun menara menjulang tinggi dengan menggunakan korek api.
5. *My Wish for You*, merupakan *game* yang disusun oleh Flinner (dalam Lowenstein, 2011) yang bertujuan untuk meningkatkan *sense of love*, *sense of belonging* serta *self statement* pada partisipan. Adapun alat dan bahan *game* berupa karton ukuran besar yang telah dibentuk bintang serta *glitter* atau spidol warna. Prosedurnya yaitu setiap anak diminta untuk menuliskan "*My wish for you*" pada sisi depan bintang. Setelah itu di sisi bintang bagian belakang, mereka diminta untuk menuliskan harapan mereka untuk orang yang duduk di samping kiri mereka dengan menggunakan *glitter* atau spidol berwarna. Setelah selesai menuliskan harapan tersebut, mereka diminta untuk memberikan bintang berisi harapan tersebut kepada teman mereka. Anak yang telah menerima bintang diminta untuk membacakan harapan tersebut. Setelah itu semua anak disuruh untuk mendiskusikan bagaimana perasaan mereka ketika diminta untuk menuliskan harapan-harapan tersebut. Tugas dari instruktur adalah menanyakan "Emosi apa yang terluapkan ketika menuliskan harapan tersebut (apakah marah, sedih, gembira, dll)" atau pertanyaan "Bagaimana perasaan kalian setelah menerima dan membaca pesan tersebut?" atau pertanyaan "Apakah bintang itu akan menjadi pengingat bagi kalian?". Bintang yang telah mereka peroleh satu persatu diminta untuk diletakkan di tempat-tempat yang bisa dilihat dalam jangka waktu sesering mungkin. Seperti disamping tempat tidur mereka.

6. *What Would They Say* merupakan *game* yang disusun oleh Lubimiv (dalam Lowenstein, 2010) dengan tujuan meningkatkan kohesi serta *involvement* dalam sebuah keluarga. Alat dan bahan berupa kartu melengkapi kalimat, spidol, *game crocodile dentist*, kertas, pulpen. Prosedurnya yaitu keluarga diminta untuk memainkan *game* secara bergantian di komputer. Ketika salah satu anggota tersebut kalah pada permainan tersebut (gagal) maka ia harus mengambil salah satu kartu melengkapi kalimat dan membacakan dengan keras. Anggota keluarga yang lainnya diminta untuk menebak jawaban atau respon dari anggota keluarga yang mangambil kartu tadi. Aturannya adalah anggota keluarga tidak boleh marah dengan jawaban atau respon dari setiap anggota keluarga baik yang menjawab maupun yang mencoba menebak. Semua anggota keluarga harus mendapatkan giliran. Setiap satu jawaban yang benar maka diberi nilai satu poin. Namun untuk menjadikan *game* menjadi *noncompetitive*, tantang keluarga tersebut untuk memperoleh sebuah skor bersama dengan menentukan target tersebut bersama. Ketika mampu mencapai target tersebut, terapis memberi hadiah.

Hipotesa

Game Therapy mampu meningkatkan *Sense of Belonging* anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *experiment* dengan desain penelitian *between subject design* dimana pengukuran dilakukan pada subyek yang berbeda dalam dua situasi yang berbeda pula. Dalam hal penelitian ini dua situasi tersebut adalah situasi sebelum diberikan intervensi dan setelah dilakukan intervensi baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Sehingga penelitian ini menggunakan model *control group pre-test post-test* desain. Rancangan penelitian dapat digambarkan Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
E group	X ₁ ----- T ----- X ₂
C group	X ₁ ----- X ₂

Keterangan:

- X₁ = pengukuran/observasi sebelum perlakuan/intervensi
- T = perlakuan/intervensi
- X₂ = pengukuran/observasi setelah perlakuan/intervensi

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan *game therapy* sebagai metode intervensi penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak Panti Asuhan Nurul Abyadh Malang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang yang memiliki skor skala *sense of belonging* yang berada dalam kategori rendah. Pengambilan subyek ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana subyek secara acak diberikan skala dan penentuan subyek didasarkan pada skor *sense of belonging* yang rendah menurut skala tersebut. Subjek yang terpilih adalah remaja yang bertempat tinggal di panti asuhan Nurul Abyadh sejumlah 14 orang anak, masing-masing berjumlah 7 orang pada kelompok eksperimen dan 7 orang pada kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang perempuan dan 3 orang laki-laki dengan rentangan usia 12-19. Skor skala *sense of belonging* berdasarkan norma kelompok menggunakan nilai *z score* dalam kategori rendah (≤ 52).

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian kali ini, terdapat dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas (X) yaitu *game therapy* dan variabel terikatnya (Y) adalah *sense of belonging*.

Game therapy adalah suatu bentuk perlakuan yang dilakukan peneliti berupa pemberian beberapa *game* yang telah terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging*. Adapun bentuk perlakuan tersebut adalah serangkaian *game* yang dilakukan yang memberikan manfaat terapeutik bagi anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Adapun bentuk *game* yang diberikan itu variatif, selama *game* tersebut sifatnya kooperatif atau melibatkan seluruh elemen yang ada pada panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Dikatakan terapi karena setelah pemberian satu jenis *game*, peserta yaitu anak panti bersama-sama dengan peneliti mencari tahu makna dibalik permainan dan penerapan atau aplikasinya pada kehidupan di panti asuhan. Bentuk *game* yang akan diberikan adalah *Hoopla*, *XO game*, *TP. Tangle*, *Magic Ride Carpet*, *My Wish For you*, dan *What Would They Say*.

Sense of belonging adalah perasaan yang dimiliki anak panti asuhan Nurul Abyadh untuk terlibat, cocok, dihargai, dibutuhkan, serta merasakan kehadiran dan kehidupan di panti seolah berada di rumah sendiri. Panti asuhan yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah panti asuhan Nurul Abyadh Malang, yaitu tempat bagi anak yatim, piatu, dan dhuafa dari berbagai penjuru di kota Malang atau di luar Malang untuk mendapatkan kebutuhan dan kesempatan yang diperoleh anak seusianya dalam segala aspek kehidupan mereka. Panti Asuhan Nurul Abyadh menampung sebanyak 40 anak (laki-laki sejumlah 17 orang dan perempuan sebanyak 23 orang) dari berbagai kalangan.

Adapun data penelitian diperoleh dari *instrument* penelitian menggunakan model pengukuran dengan skala. Pengukuran ini dilakukan dengan mengumpulkan skor hasil skala *sense of belonging* pada anak panti asuhan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) proses intervensi. Skala ini bernama SOBI (*Sense of Belonging Instrument*) disusun oleh Hagerty dan Patuskay (1995). SOBI memiliki jumlah item sebanyak 18 item untuk SOBI-P dan 9 item untuk SOBI-A. Adapun aspek-aspek yang dipakai dalam penyusunan skala ini mengacu pada aspek *sense of belonging* dari Hagerty dapat kita lihat pada tinjauan teori bab sebelumnya. SOBI merupakan instrumen *self-report* yang terdiri dari dua skor skala yang terpisah, SOBI-P (*psychological state*) dan SOBI-A (*antecedents*). Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan SOBI-P karena SOBI-P dan SOBI-A

memang merupakan dua skor skala yang terpisah dan mengukur dua kondisi yang berbeda pula. SOBI-P merupakan skala yang berfungsi untuk mengukur tingkatan *sense of belonging* individu. Adapun SOBI-A hanya mengukur *antecedent* atau seberapa kuat keinginan seseorang untuk memperoleh *sense of belonging* itu sendiri.

Content validity telah dinilai oleh satu panel ahli. *Construct validity*, *internal consistency*, dan *retest reliability* dari skala ini telah ditentukan berdasarkan beberapa hasil penelitian. Validitas alat ukur SOBI ini diukur dengan menggunakan CVI (*Content Validity Index*). Keseluruhan *content validity* bernilai 0.83. Adapun untuk validitas konstruk alat ukur ini akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah karena akan dilihat perbandingannya setelah dilakukan adaptasi bahasa.

Alat ukur ini menggunakan bahasa Inggris, sehingga peneliti melakukan adaptasi bahasa ke bahasa Indonesia kemudian kembali menguji validitas dan reliabilitasnya menggunakan program SPSS for windows versi 20. Adapun untuk masing-masing indeks validitas dan nilai *Cronbach Alpha* pada kedua versi (bahasa Inggris dan bahasa Indonesia) akan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Indeks Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian

Versi Alat Ukur SOBI	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas (Alpha)
Versi bahasa Inggris	18	0.42 – 0.81	0.97
Versi bahasa Indonesia	17	0.42 – 0.79	0.90

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur SOBI yang telah diadaptasi ke bahasa Indonesia diperoleh hasil sejumlah satu item yang dieliminasi serta hasil indeks validitas dengan rentangan 0.42 – 0.79 dan angka reliabilitas bernilai 0.90.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Secara umum, penelitian dan intervensi yang akan dilakukan memiliki tiga prosedur utama sebagai berikut:

Persiapan, tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi dan adaptasi alat ukur beserta *try out* nya dilanjutkan dengan proses simulasi pada subjek yang homogen. Subjek *try out* berjumlah 32 orang pada dua panti asuhan yang berbeda yaitu Panti Asuhan Baabussalam dan Panti Asuhan Riverside Malang. Setelah melaksanakan *try out*, peneliti melakukan uji kelayakan *game* (simulasi) pada Panti Asuhan Baabussalam. Terdapat sejumlah 10 orang yang mengikuti simulasi tersebut. Setelah itu peneliti meminta ijin untuk melakukan penelitian serta melaksanakan asesmen awal yaitu dengan menyebarkan skala untuk memperoleh skor *pretest*. Setelah memperoleh data *pre-test*, peneliti menyeleksi subjek berdasarkan norma kelompok (menggunakan acuan nilai *z-score*). Anak panti asuhan yang memiliki skor *sense of belonging* yang rendah kemudian dimintai kesediaannya untuk turut serta dalam terapi dengan menandatangani *informed consent* untuk mengikuti rangkaian prosedur penelitian.

Intervensi, peneliti memulai intervensi dalam hal ini *game therapy*. Sebelum memulai serangkaian *game* tersebut, peneliti menyusun kelompok. Secara umum *game therapy* ini sendiri terdiri dari beberapa tahap dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan 1, yaitu pembukaan dilanjutkan dengan permainan yang disebut *Hoopla*, *XO game*, dan *TP. Tangle* yang berubah nama menjadi *Water & Balloon*. Pertemuan 2, melaksanakan

game *Magic Ride Carpet* yang juga berganti nama menjadi *Magic Racing Rope* dan *My Wish for You*. Pertemuan 3 bermain game *What Would They Say*. Beberapa game yang dipaparkan merupakan game yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan *sense of belonging*. Adapun penjelasan prosedur game beserta modifikasinya lebih lanjut akan dijelaskan pada modul penelitian. Proses selanjutnya merupakan terminasi proses *game therapy*, yaitu tim peneliti beserta subjek penelitian menutup serangkaian kegiatan terapi. Kemudian peneliti melaksanakan *post-test*, meminta subjek penelitian untuk mengisi kembali SOBI untuk memperoleh skor akhir. Proses intervensi berakhir pada proses *follow up*, yaitu peneliti melakukan berbagai peninjauan pada subjek pasca intervensi. Pada tabel 3 di merupakan deskripsi dari jenis-jenis game therapy yang digunakan.

Tabel 3. Prosedur game therapy

<i>Treatment</i>	Keterkaitan dengan aspek <i>Sense of Belonging</i>
<i>Hoopla</i>	Anak saling bekerjasama memutar <i>hoolahoop</i> dan ketika salah satu anak menjatuhkan <i>hoolahoop</i> , maka akan berdampak pada keseluruhan tim. Dengan demikian maka anak akan merasa memiliki andil yang kuat pada tercapainya sebuah tujuan bersama. Anak merasa terlibat dan memiliki peran penting pada sebuah proses. Sehingga <i>game</i> ini mengarah pada aspek <i>valued involvement</i> .
<i>XO Game</i>	Aturan permainan yakni jawaban harus sama (bendera yang diangkat harus sama) dan benar. Pada proses ini, anak akan merasakan memiliki andil yang kuat pada tercapainya sebuah tujuan bersama. Sehingga aktifitas pertama ini mengarah pada aspek <i>valued involvement</i> . Selain itu, anak akan merasa dibutuhkan saat penyusunan formulasi bilangan karena kartu yang mereka pegang memiliki fungsi dan angka berbeda. Sehingga pada aktifitas ini kedua aspek <i>sense of belonging</i> dapat terbentuk yakni <i>valued involvement</i> dan <i>fit</i> .
<i>Water & Balloon</i>	Aturannya adalah balon berisi air harus melewati semua anggota kelompok tanpa ada yang terlewatkan. Sehingga anak akan merasakan memiliki andil yang kuat pada tercapainya sebuah tujuan bersama. Sehingga aktifitas ini mengarah pada aspek <i>valued involvement</i> .
<i>Magic Racing Rope</i>	<i>The Sharing Station</i> : Ketika anak memegang masing-masing 1 crayon dan mewarnai pada gambar yang telah disediakan maka akan timbul perasaan bahwa meskipun saling berbeda (latar belakang berbeda), akan tetapi ketika digabungkan akan menjadi sebuah gambar yang menarik. Maka pada permainan ini yang terbentuk adalah aspek <i>fit</i> . <i>'Complete Your Part' Station</i> : Ketika setiap anak diminta untuk membuat suatu bentuk dari plastisin, kemudian dari setiap bentuk tersebut ketika digabungkan harus membentuk suatu bentuk baru yang memiliki makna maka anak akan merasa bahwa bagian yang mereka buat tersebut dapat melengkapi bentuk-bentuk yang lain dan menjadi sebuah kesatuan yang cocok satu sama lain. Maka pada permainan ini yang terbentuk adalah aspek <i>fit</i> . <i>The Tower Station</i> : Anak saling bekerjasama membuat menara dari korek api. Anak akan merasa dibutuhkan dan memiliki peran masing-masing ketika meletakkan korek api supaya tidak terjatuh dan membentuk sebuah menara. Ketika salah satu anak membuat kesalahan kemudian menara tersebut roboh maka, kelompok diminta untuk mengulang dari awal. Sehingga aspek yang terbangun di sini adalah <i>valued involvement</i> .
<i>My Wish for You</i>	Pesan yang ditulis pada bintang menjadi sebuah pengingat bagi anak yang lain. Hal ini karena bintang yang telah mereka peroleh satu persatu diminta untuk diletakkan di tempat yang bisa dilihat dalam jangka waktu sesering mungkin. Dengan demikian anak (pembuat pesan) akan merasa dihargai dan diterima. Sehingga aspek yang terbangun di sini adalah <i>valued involvement</i> .

What Would They Say	Anak yang bertugas di tengah akan merasakan dirinya sebagai seseorang yang dihargai dan dimengerti anggota keluarga yang lain. Pertanyaan yang diajukan, ketika anggota kelompok mampu menebak dengan jelas maka dengan sendirinya anggota yang sedang bertugas merasa dirinya menjadi orang yang penting dan terintegral dalam sistem atau lingkungan di panti asuhan. Sehingga aspek yang terbangun di sini adalah <i>valued involvement</i> .
------------------------------------	--

Analisa, setelah rangkaian intervensi berakhir, peneliti memasuki tahap analisa yaitu menganalisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data-data yang telah diperoleh baik hasil *pre-test* dan *post-test* diinput dan diolah dengan menggunakan program SPSS *for windows ver. 20*, yaitu analisis nonparametrik (subjek < 30 orang) *wilcoxon* untuk masing-masing kelompok. Kemudian menganalisa perbandingan *pre-test* dan hasil *post-test* kedua kelompok dengan menggunakan analisis *mann whitney*. Setelah itu peneliti membahas keseluruhan hasil analisa tersebut dengan data penunjang hasil observasi dan interview. Terakhir, peneliti mengambil kesimpulan penelitian.

HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian ini dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan dengan tabel-tabel berikut. Tabel yang pertama pada bab hasil penelitian ini merupakan karakteristik subjek yang turut serta dalam penelitian *game therapy* untuk meningkatkan *sense of belonging* berdasarkan hasil *sampling* dengan metode *purposive sampling*. Subjek yang dimaksudkan terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. Karakteristik Subjek Penelitian

	Kategori	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Usia	Remaja	12 – 17 tahun	16 – 19 tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki	3 orang	3 orang
	Perempuan	4 orang	4 orang
Rata-rata skor SOBI Pre-test		49.857	49.571

Berdasarkan tabel 3 tersebut, terlihat bahwa keseluruhan subjek pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam kondisi tingkat *sense of belonging* dalam kategori rendah dengan skor SOBI berdasarkan norma kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari remaja laki-laki sebanyak 3 orang dan perempuan sebanyak 4 orang. Rata-rata skor *pre-test* kedua kelompok sama dalam kategori rendah. Peneliti kemudian menganalisis skor *sense of belonging* pada kedua kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan berupa *game therapy* dengan menggunakan uji *Mann-Whitney* untuk melihat kesetaraan kedua kelompok.

Tabel 4. Deskriptif Uji Mann Whitney Data Pre-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Z	P
Eksperimen	7		
Kontrol	7	- 0.263	0.793

Berdasarkan hasil uji analisis *Mann-Whitney* pada tabel 4 diperoleh hasil $p > 0.05$ ($p = 0.793$). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *sense of belonging* pada kedua kelompok. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok dalam keadaan yang setara sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen berupa *game therapy*. Selanjutnya adalah gambaran tingkat *sense of belonging* pada kedua kelompok di kedua kondisi yang berbeda yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5. Deskriptif Uji Wilcoxon Data Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Rerata Skor SOBI		Z	P
		Pre-test	Post-test		
Eksperimen	7	49.857	56.286	-2.201	0.028
Kontrol	7	49.571	48.714	-0.341	0.733

Berdasarkan hasil uji analisis *Wilcoxon* pada tabel 5 diperoleh hasil nilai $p < 0.05$ ($p = 0.028$). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor *sense of belonging* kelompok eksperimen pada kondisi *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, berdasarkan hasil uji analisis *Wilcoxon* pada tabel deskriptif kelompok kontrol tersebut diperoleh hasil nilai $p > 0.05$ ($p = 0,733$). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *sense of belonging* kelompok kontrol pada kondisi *pre-test* dan *post-test*.

Langkah terakhir untuk hasil penelitian, peneliti melakukan analisis uji *Mann-Whitney* untuk melihat perbedaan skor *sense of belonging* kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, setelah diberikan perlakuan berupa *game therapy*. Nilai yang digunakan adalah selisih skor *sense of belonging* saat *pre-test* dan *post-test* (*gain score*). Berikut adalah tabel deskriptif hasil uji *Mann-Whitney*.

Tabel 6. Deskriptif Uji Mann-Whitney Pre-test dan Post-test Kelompok Ekperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Z	P
Eksperimen	7	- 2.759	0.006
Kontrol	7		

Berdasarkan tabel 6 *Mann-Whitney*, menunjukkan nilai $p < 0.05$ ($p = 0.006$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan skor *sense of belonging* yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa *game therapy*. Hal ini menunjukkan bahwa skor *sense of belonging* pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan *game therapy* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu *game therapy* dapat meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *sense of belonging* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Nurul Abyadh melalui *game therapy*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan tingkat *sense of belonging* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*), meskipun kondisi kedua kelompok sebelum perlakuan (*pre-test*) adalah setara atau dalam keadaan tingkat *sense of belonging* yang rendah. Tingkat keberhasilan ini berdasarkan uji analisis *wilcoxon* serta uji *mann-whitney* pada kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberi perlakuan.

Game secara umum memiliki unsur terapiutik yang dianggap mampu meningkatkan *sense of belonging* yang dalam penelitian kali ini mengacu pada peningkatan tiap aspeknya. Bermain *game* (Garvey, dalam Schaefer dan Reid, 1986) merupakan sebuah aktifitas yang memberikan setidaknya dua elemen dasar pada permainan, yaitu bermaksud untuk mendapatkan kesenangan dan menyediakan keadaan untuk pengalaman ilustratif. Sebagai hasilnya, tingkatan dan cakupan dari perilaku dalam *game* lebih terbatas dan terbentuk dibandingkan pada *play*.

Secara umum menurut Schaefer dan Reid (1986), perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula diklasifikasikan berdasarkan pada tahapan perkembangannya. *Play* dilihat sebagai sebuah peningkatan dari gerakan badan egosentrik ke *play* yang lebih kompleks melibatkan interaksi sosial yang secara bertahap mendekati fenomena kehidupan sosial yang nyata. *Game* dengan berbagai aturan secara bertahap menjadi aktifitas permainan yang lebih dimunculkan pada anak dari usia pertengahan pada anak dan memasuki usia sekolah, dan usia akhir anak menuju remaja. Dapat disimpulkan bahwa *game* jauh dari sekedar sebagai bentuk dari hiburan. Akan tetapi muncul sebagai alat untuk menyediakan wadah dalam menghadapi situasi dan keadaan dalam kehidupan nyata.

Pada penelitian ini *game* yang diberikan mampu menyediakan pengalaman-pengalaman yang dimaksudkan pada subjek yang dapat mereka peroleh dan diaplikasikan pada kehidupan nyata. Mereka mampu mengambil pelajaran pada setiap *game* yang berhubungan langsung pada aspek *sense of belonging*. Hal ini diperoleh langsung oleh anak yang bersangkutan melalui proses kognitif masing-masing sesuai kemampuan mereka dan juga pembelajaran bersama dengan peneliti melalui proses *review* di setiap akhir permainan. Misalnya peneliti memberikan pertanyaan "Pelajaran apa yang teman-teman dapatkan melalui permainan tadi?" atau "Apa yang teman-teman rasakan setelah permainan tadi?" dan lain-lain.

Subjek yang digunakan adalah subjek dengan kategori usia remaja sebagaimana teori *game* yang dipaparkan sebelumnya, yakni usia yang cocok adalah usia sekolah dan remaja. Sebagaimana penelitian ini melibatkan subjek dengan kategori usia remaja, yaitu dengan rentangan usia menurut Santrock (2007) berada pada usia 10-13 sampai 18-22.

Usia remaja memiliki pengembangan kognitif pada tahap operasional formal menurut pembagian perkembangan kognitif Piaget (dalam Santrock, 2007). Pada proses perkembangan ini remaja mengembangkan kekuatan berpikir dengan membuka cakrawala kognitif dan sosial yang baru.

Karakteristik yang paling menonjol dari pemikiran operasional formal adalah sifatnya yang lebih abstrak dimana remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman-pengalaman yang aktual atau konkret sebagai titik tolak pemikirannya. Mereka dapat menciptakan situasi-situasi yang bersifat ilustratif yang memunculkan kemungkinan hipotesis atau berupa

proposisi abstrak dan mencoba bernalar secara logis. Dengan kemampuan demikian, maka peneliti mengajak untuk berdiskusi di setiap akhir permainan untuk memperoleh pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya.

Ditinjau dari kemampuan perkembangan tersebut, maka tidak heran jika remaja mampu memunculkan pengalaman ilustratif dari *game therapy* yang dapat diaplikasikan pada kehidupan nyata khususnya pada penelitian ini dihubungkan pada tingkat *sense of belonging* mereka.

Sense of belonging menurut Anant's (dalam Shlomi, 2010) dapat dihadirkan oleh seseorang ketika memenuhi aspek bahwa ia memiliki pengalaman akan penghargaan dari sebuah keterlibatan serta merasakan kecocokan sebagai bagian atau anggota dari sebuah kelompok. Sedangkan *game* menurut Schaefer dan Reid (1986) dengan berlandaskan pada unsur terapiutiknya ditemukan sangat mampu memberikan pembelajaran sosial pada anak dan merasakan penerimaan dari temannya. Selain itu, pemaparan Kelly (2008) juga mendukung asumsi bahwa *game* mampu meningkatkan *sense of belonging*, karena pada dasarnya ada dua filosofi pada *game* yaitu untuk mendapatkan kesenangan dan keterlibatan semua orang sehingga setiap individu memiliki peranan penting pada seluruh kegiatan *game*.

Sense of belonging menurut Hagerty (dalam Walz, 2008) terbentuk dari dua aspek yaitu a. *Valued Involvement*, merupakan pengalaman seseorang terkait perasaan dihargai, diperlukan/dibutuhkan, serta perasaan diterima, b. *Fit*, yaitu persepsi bahwa karakteristik yang dimiliki seseorang telah sesuai dengan sistem atau lingkungan dimana dirinya berada. Sejumlah *game* yang dilakukan memiliki keterkaitan langsung pada aspek *sense of belonging* tersebut.

Pada saat proses *feedback*, anak dilatih untuk memperoleh pengalaman-pengalaman yang bisa diaplikasikan pada kehidupan nyata sebagaimana yang diharapkan dari setiap *game* yang dikaitkan dengan aspek *sense of belonging*. Sebelum peneliti menyampaikan maksud dari setiap *game*, anak terlebih dahulu dilatih untuk menemukan sendiri pelajaran apa saja yang dapat mereka dapatkan dari beberapa *game* tersebut. Aktifitas ini juga sangat erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang disebut *experiential learning*. *Experiential learning* menurut Kolb (dalam Kolb, Boyatzis, dan Mainemelis, 2000) merupakan proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi dari pengalaman. Pengetahuan merupakan hasil dari kombinasi penyerapan dan transformasi pengalaman.

Kolb (dalam Purnami dan Rohayati, 2013) menyampaikan model proses *experiential learning* yang berupa proses yang melingkar dan terdiri dari empat fase. Fase *concrete experience* menggunakan pengalaman yang sudah dilalui peserta atau pengalaman yang disediakan untuk pembelajaran yang lebih lanjut. Fase *reflective observation* mendiskusikan pengalaman para peserta yang telah dilalui atau saling berbagi reaksi dan observasi yang telah dilalui. Fase *abstract conceptualization* proses menemukan tren yang umum dan kebenaran dalam pengalaman yang telah dilalui peserta atau membentuk reaksi pada pengalaman yang baru menjadi sebuah kesimpulan atau konsep yang baru. Fase *active experimentation* modifikasi perilaku lama dan mempraktikkan pada situasi keseharian para peserta. Dalam penelitian ini, yang dikategorikan sebagai pengalaman adalah aktifitas *game therapy* yang dijalani anak panti asuhan. Dari *game therapy* anak mampu mentransformasikan aspek-aspek yang membangun *sense of belonging* itu sendiri di kehidupan keseharian mereka.

Dengan menyediakan wadah bagi remaja mempelajari hal tersebut melalui kegiatan yang menarik berupa *game*, memungkinkan mereka untuk meningkatkan *sense of belonging* melalui *game therapy* tersebut. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Kelly (2008) juga menunjukkan bahwa *cooperative games* mampu membangun *sense of belonging* dan koneksi. Penelitian ini juga menggunakan *game* yang sifatnya kooperatif sehingga mampu meningkatkan *sense of belonging* pada subjek. Hal ini kemudian sangat berkaitan dengan peningkatan *sense of belonging* yang ditunjukkan pada hasil penelitian ini. Penelitian eksperimen ini menunjukkan adanya perubahan tingkat *sense of belonging* pada kelompok eksperimen serta adanya perbedaan tingkat *sense of belonging* pada kedua kelompok. Hasil penelitian memberikan gambaran berdasarkan uji analisis *wilcoxon* dan *mann-whitney* bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok setelah perlakuan ($p = 0.006$, $p < 0.05$). Dengan demikian, hal ini membuktikan bahwa *game therapy* merupakan bentuk perlakuan yang dapat digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak Panti Asuhan. Selain itu aktivitas *game* ini sangat mudah, praktis, dan sangat menarik.

Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga muncul pada penelitian ini terlebih pada jumlah subjek penelitian. Subjek penelitian pada masing-masing kelompok hanya berjumlah 7 orang. Hal ini berkaitan erat dengan validitas dan reliabilitas. Di samping itu, aktifitas *game therapy* membutuhkan area yang luas. Pada saat penelitian, *game therapy* dilaksanakan di halaman depan panti yang berhadapan langsung dengan jalan di perumahan, sehingga cukup terganggu ketika kendaraan melintas. Selain itu, anak panti yang memiliki jadwal kegiatan yang cukup padat dan sistem sekolah yang *full-day* sehingga waktu penelitian sering kali terlambat untuk dimulai. Kelemahan penelitian ini yang terutama menurut peneliti adalah pemilihan subjek yang akan mengikuti *game therapy*. Setelah diadakan *pre-test*, dari 40 anak yang mengisi skala, diperoleh sejumlah 23 anak dengan skor ≤ 52 . Pemilihan subjek untuk ikut dalam penelitian tidak dilakukan secara acak dari 23 anak yang memiliki skor *sense of belonging* yang rendah, akan tetapi dipilih berdasarkan kebijakan kepala panti asuhan. Mayoritas anak dengan skor SOBI adalah anak yang akan mengikuti UN di sekolah sehingga kepala panti tidak memperbolehkan mereka untuk mengikuti *game therapy* yang menyita beberapa kali pertemuan karena anak yang bersangkutan pun mengikuti berbagai kesibukan persiapan ujian di sekolah.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat *sense of belonging* yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan berupa *game therapy* dengan nilai $Z = -2.759$ dan $p = 0.006$ ($p < 0.05$). Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian *game therapy* mampu meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Nurul Abyadh Malang. Implikasi dari penelitian ini meliputi bagi panti asuhan, diharapkan untuk memberikan kesempatan bagi anak-anak yang diasuh untuk bermain *game* sehingga mampu membangun dan meningkatkan *sense of belonging* mereka. Dengan demikian, panti asuhan dapat menjadi “rumah” dan “keluarga” bagi mereka. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait dengan *game therapy* dengan pemilihan subjek yang lebih akurat dimana metode penempatan peserta ke masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan sistem *random* (acak) tidak dipilih berdasarkan pertimbangan lainnya seperti yang dilakukan pada penelitian

kali ini. Selain itu, jumlah subjek yang lebih banyak lagi dan tidak hanya terbatas pada kalangan anak panti asuhan. Sehingga diharapkan dapat membuktikan efektivitas *game therapy* terhadap *sense of belonging*.

REFERENSI

- Choenarom, C., Williams, R.A., & Hagerty., B.M. (2005). The role of sense of belonging and social support on stress and depression in individuals with depression. *Archives of Psychiatric Nursing*, 19, 18–29.
- Colman, A.M. (2008). Cooperation, psychological game theory, and limitations of rationality in social interaction. *Behavioral and Brain Sciences*, 26, 139–198.
- Davidson, G. (2013). Community music therapy: a pathway to a sense of belonging in a school environment. -, Accessed on May 25, 2014 from <http://researcharchive.vuw.ac.nz/xmlui/handle/10063/3002>.
- Dian, E.A., Dwiartanti, D., Chairani, S., Sarwendah, Mawati., T.K. (2011). 10 minggu mencari cinta: Program intervensi bagi penghuni panti werdha dan panti asuhan. PKMM 3-3-2.
- EYLF-The early years learning framework professional learning program. (2011). E-Newsletter No. 17.
- Frey, D.E. (1984). Communicating boardgames with children. In Schaefer, C.E. & Reid, S.E. (Eds), *Game play: Therapeutic Use of Childhood Games* (pp. 21-39). New York: John Wiley and Sons.
- Hall, K. (2014). Create sense of belonging. -, Accessed on May 25, 2014 from <http://www.psychologytoday.com/blog/pieces-mind/201403/create-sense-of-belonging>.
- Hromek, R. (2005). *Game time: Games to promote social and emotional resilience for children aged 4 – 14*. New South Wales: Sage Publication.
- Jeff. (2013). Holiday blues and sense of belonging. -, Accessed on May 25, 2014 from <http://www.dreampositive.info/holiday-blues-and-the-sense-of-belonging/>.
- Jones, R. C. (2003). *Sense of belonging and its relationship with quality of life and symptom distress among undergraduate college students*. Approval of the Ph.D Dissertation, Oklahoma State University. Stillwater, Oklahoma.
- Kagan, R. M. (1984). Game therapy for children in placement. In Schaefer, C.E. & Reid, S.E. (Eds), *Game play: Therapeutic Use of Childhood Games* (pp. 21-39). New York: John Wiley and Sons.
- Kelly, R.L. (2008). *The use of cooperative games in elementary school to foster a sense of belonging and connection*. Virginia: No publisher included.

- Kolb, D.A., Boyatzis, R.E., Mainemelis, C. (1999). *Experiential learning theory: Previous research and new directions*. Cleveland: Case Western Reserve University.
- Lowenstein, L. (2011). *Favorite therapeutic activities for children, adolescents, and families: Practitioners share their most effective interventions*. Canada: Champion Press.
- Maghfiroh, R. (2011). *Persepsi prestasi pada anak terlantar yang tinggal di panti asuhan al-hikmah Sawojajar Malang*. Laporan penelitian. Departemen Sosial Republik Indonesia (1989). *Definisi anti asuhan*.
- Murray, S. (2014). Ideas to help create a sense of belonging. -, Accessed on May 25, 2014 from <http://www.pinterest.com/playtherapysupp/ideas-to-help-create-a-sense-of-belonging/>.
- Nonthern Ireland Curriculum. 2009. *I belong! Developing themselves as a member of a community*. -: No publisher included.
- Pitonyak, D. (2010). *The importance of belonging*. Blacksburg: Imagine.
- PPK. (2009). *Pola Pengasuhan Anak di Panti Asuhan dan Pondok Pesantren Kota Solo dan Kabupaten Klaten*. Kerjasama Pusat Penelitian Kependudukan, LPPM UNS dengan UNICEF.
- Pratiwi, R., Handayani, M.P., Adni, A., Muhaeminah, Nahariyati, N. (2013). *Laporan training komunikasi interpersonal dan sense of belonging PT Cendana Teknik Utama*. Malang: No publisher included.
- Purnami, R.S. & Rohayati. (2013). Implementasi metode *experiential learning* dalam pengembangan *softskills* mahasiswa yang menunjang integrasi teknologi, manajemen dan bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 14*, 97 – 103.
- Santrock, J.W. 2007. *Remaja, edisi ke sebelas*. Jakarta: Erlangga.
- Schaefer, C.A. & Reid, S.E. (1986). *Game play: Therapeutic use of childhood games*. New York: John Wiley and Sons.
- Shlomi, H. (2010). The relationship between childhood family instability, secure attachment, and the sense of belonging of young adults. *No publisher included*.
- Shlomi, H. (2010). *The relationship between childhood family instability, secure attachment, and the sense of belonging of young adults*. Laporan Penelitian. Canadian Mental Health Association. (2009).
- Ting, L. S. (2010). Motivational beliefs, ethnic identity, and sense of belonging: Relations to school engagement and academic achievement. -, Accessed on April 2, 2013 from <http://repositories.tdl.org/uh-ir/bitstream/handle/10657/ETD-UH-2010-05-36/SHA-.pdf?sequence=2>.

- Tutu, D. M. (2006). *A Matter of Belonging. How faith-based organizations can strengthen families and communities to support orphans and vulnerable children*. Christian Aid, Islamic Relief, UNICEF. (2006).
- Walz, L. (2008). *The Relationship between college students' use of social networking sites and their sense of belonging. Approval of the Psy. D Dissertation*, University of Hartford, United States.
- Widjaja, H. P. (2008). *Hubungan antara sense of belonging dan integritas pada karyawan yang bekerja di perusahaan milik keluarga sendiri*. Jakarta: Fapsi Unika Atmajaya.
- . (2010). *Build a sense of belonging*. New Jersey Education Organisation (2010). NJEA, State Street Trenton, USA