

SKRIPSI
PENGARUH XO GAME TERHADAP PENINGKATAN
***SENSE OF BELONGING* PADA ANAK USIA 11-13**
TAHUN DI PANTI ASUHAN AR-RAHIM
PEKANBARU TAHUN 2021



NAMA : RATNA TRIANA

NIM : 1714201121

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2021

SKRIPSI
PENGARUH XO GAME TERHADAP PENINGKATAN
***SENSE OF BELONGING* PADA ANAK USIA 11-13**
TAHUN DI PANTI ASUHAN AR-RAHIM
PEKANBARU TAHUN 2021



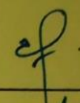


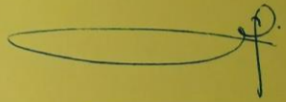
NAMA : RATNA TRIANA

NIM : 1714201121

Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Keperawatan

PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2021

**LEMBARAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN SKRIPSI S1 KEPERAWATAN**

No	NAMA	TANDA TANGAN
1	<u>Ns. ALINI, M.Kep</u> Ketua Dewan Penguji	 _____
2	<u>Ns. INDRAWATI S.Kep, MKL</u> Sekretaris	 _____
3	<u>M. NIZAR SYARIF HAMIDI, M.Kes</u> Penguji 1	 _____
4	<u>SYAFRIANI, M.Kes</u> Penguji 2	 _____

Mahasiswi :
Nama : RATNA TRIANA
NIM : 1714201121
Tanggal Ujian : 03 AGUSTUS 2021

LEMBARAN PERSETUJUAN AKHIR SKRIPSI

NAMA : RATNA TRIANA

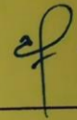
NIM : 1714201121

NAMA

TANDA TANGAN

Pembimbing I

Ns. ALINI, M.Kep
NIP. TT 096.542.079




Pembimbing II

Ns. INDRAWATI S.Kep, MKL
NIP. TT 096.542.066



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Keperawatan
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai


Ns. ALINI, M.Kep
NIP. TT 096.542.079

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

**Laporan Penelitian, Juli 2021
RATNA TRIANA**

PENGARUH *XO GAME* TERHADAP PENINGKATAN *SENSE OF BELONGING* PADA ANAK USIA 11-13 TAHUN DI PANTI ASUHAN AR-RAHIM PEKANBARU TAHUN 2021

xi + 63 Halaman + 8 Tabel + 2 Gambar + 4 Skema + 13 Lampiran

ABSTRAK

Panti asuhan merupakan 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. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh *XO game* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre experimental design* dengan metode: *one group pre test and post test design*. Penelitian dilakukan pada tanggal 02-04 Juli 2021 dengan jumlah sampel 20 orang anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru yang berusia 11-13 tahun. Teknik sampling yang digunakan *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner SOBI-P yang terdiri dari 18 item pertanyaan. Analisa data yang digunakan adalah analisa univariat dan bivariat dengan uji non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil univariat diperoleh yaitu responden yang berusia 12 tahun berjumlah 8 orang (40%) dan sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu berjumlah 13 orang (65,0%). Hasil uji statistik non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai *P-Value* adalah 0,000 ($p < 0,05$). Kesimpulan terdapat pengaruh *game therapy* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-Rahim Pekanbaru.

Kata kunci : *Xo Game, Sense Of Belonging, Panti Asuhan*

Daftar bacaan : 24 Bacaan (2008-2020)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat memperoleh kemampuan dalam menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *Xo Game* Terhadap Peningkatan *Sense Of Belonging* Pada Anak Usia 11-13 Tahun di Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru”**. Penelitian ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Keperawatan di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dalam penulisan proposal ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Amir Lutfi selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Ibu Dewi Anggriani Harahap, M. Keb selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Ibu Ns. Alini, M.Kep selaku ketua prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan bimbingan serta arahan petunjuk dan bersusah payah membantu dalam menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini.
4. Ibu Ns. Indrawati S.Kep, MKL selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam membimbing penulis hingga penulisan penelitian ini terselesaikan tepat pada waktunya
5. Bapak M. Nizar Syarif Hamidi, M.Kes selaku penguji I yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam laporan penelitian ini.

6. Ibu Syafriani, M.Kes selaku penguji II yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam laporan penelitian ini.
7. Ibu Henny Adriyani selaku orang tua yang selalu memberikan dukungan baik dukungan moril maupun materil, yang selalu sabar menunggu dan mendukung kesuksesan anaknya.
8. Kakak pertama dan kakak kedua yaitu Ria Restina dan Rani Fitriana, SH karena selalu setia mendampingi perjuangan penulisan proposal penelitian dan selalu memberikan dukungan moril maupun materil.
9. Kakak Awalia Rahmawati selaku kakak senior yang memberikan dukungan dan arahan.
10. Teman seperjuangan Kamariah yang selalu membantu dan mau direpotkan dalam penulisan penelitian ini.
11. Rekan-rekan S1 keperawatan terkhusus kelas C Pekanbaru yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis dalam mengerjakan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini masih belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Bangkinang, Juli 2021.

Penulis

RATNA TRIANA
1714201121

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR SKEMA	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Peneliti.....	6
D. Manfaat Peneliti.....	7
 BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Tinjauan Teoritis	
1. Konsep <i>Sense Of Belonging</i>	8
a. Pengertian <i>Sense Of Belonging</i>	8
b. Mekanisme Peningkatan <i>Sense Of Belonging</i>	9
c. Aspek <i>Sense Of Belonging</i>	10
d. Alat Ukur <i>Sense Of Belonging</i>	11
2. Konsep <i>Xo Game</i>	12
a. Pengertian <i>Xo Game</i>	12
b. Manfaat <i>Xo Game</i>	12
c. Cara Bermain <i>Xo Game</i>	13
3. Konsep <i>Panti asuhan</i>	14
a. Pengertian <i>Panti Asuhan</i>	14
b. Tujuan <i>Panti Asuhan</i>	15
c. Klasifikasi Jenis Kegiatan	15
d. Indikator <i>Panti Asuhan</i>	18
B. Penelitian Terkait	21
C. Kerangka Teori	23
D. Kerangka Konsep	24
E. Hipotesis	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	
1. Rancangan Penelitian.....	25
2. Alur Penelitian.....	26
3. Prosedur Penelitian.....	27
4. Variabel Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	
1. Lokasi Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	
1. Populasi.....	29
2. Sampel.....	29
D. Etika Penelitian.....	31
E. Alat Pengumpulan Data.....	32
F. Prosedur Pengumpulan data.....	34
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Defenisi Operasional.....	36
I. Analisa data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	40
A. Analisa Univariat.....	40
B. Analisa Bivariat.....	43
BAB V PEMBAHASAN.....	45
BAB VI PENUTUP.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Pantu Asuhan	19
Tabel 3.1 Defenisi Operasional	37
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (Usia dan Jenis Kelamin) Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru.....	41
Tabel 4.2 Rata-rata Tingkat <i>Sense Of Belonging</i> Sebelum Diberikan <i>XO Game</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru	41
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase <i>Sense Of Belonging</i> Sebelum Diberikan <i>XO game</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru.....	42
Tabel 4.4 Rata-rata <i>Sense Of Belonging</i> Setelah Diberikan <i>XO Game</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru.....	42
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Tingkat <i>Sense Of Belonging</i> Setelah Diberikan <i>XO Game</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-Rahim Pekanbaru.....	43
Tabel 4.6 Perbandingan Rata-Rata <i>Sense Of Belonging</i> Sebelum dan Setelah Diberikan <i>XO Game</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru.....	44
Tabel 4.7 Analisis Pengaruh <i>XO Game</i> untuk Meningkatkan <i>Sense Of Belonging</i> pada Anak Pantu Asuhan Ar-rahim Pekanbaru	45

DAFTAR SKEMA

	Halaman
Skema 2.1 Kerangka Teori.....	23
Skema 2.2 Kerangka Konsep	24
Skema 3.1 Rancangan Penelitian.....	26
Skema 3.2 Alur Penelitian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Format Pengajuan Judul Penelitian

Lampiran 2: Kuesioner Penelitian

Lampiran 3: Standar Operasional Prosedur (SOP) *XO game*

Lampiran 4: Surat Izin Penelitian

Lampiran 5: Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 6 : Profil Panti

Lampiran 7 : Pertanyaan *XO game*

Lampiran 8 : Master Tabel

Lampiran 9 : Hasil Olahan SPSS Univariat

Lampiran 10: Hasil Olahan SPSS Bivariat dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*

Lampiran 11: Lembar Konsultasi Pembimbing I

Lampiran 12: Lembar Konsultasi Pembimbing II

Lampiran 13: Daftar Riwayat Hidup

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 (Dinsos, 2018).

Penghuni panti asuhan bukan saja anak-anak, tetapi mulai dari anak-anak hingga dewasa yang mengalami berbagai permasalahan sosial (Rifai, 2015). Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Pasal 38A Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (DPR RI, 2014).

Jumlah anak yang tinggal di panti asuhan 500-600 ribu jiwa diseluruh Indonesia. Indonesia memiliki 7000 unit panti asuhan, untuk jumlah panti asuhan di daerah Riau ada 78 unit, di Pekanbaru 12 unit, di Kampar 21 unit,

di Dumai 11 unit, di Indragili hulu 5 unit, di Indragili hilir 2 unit, di Kuansing 3 unit, di Rokan hulu 5 unit, di Siak 3 unit, di Bengkalis 8 unit, di Rokan hilir 6 unit, di Pelalawan 1 unit, dan di Meranti 1 unit (Dinsos Riau, 2019). Anak-anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru berjumlah 45 orang, 20 orang perempuan dan 25 orang laki-laki. Panti asuhan Ar-rahim hanya terdiri satu bangunan disanalah anak-anak panti tinggal, ada beberapa ruangan seperti ruangan kepala panti, 2 kamar laki-laki dan 5 kamar perempuan. Kamar laki-laki berisi 2 sampai 3 orang sedangkan kamar perempuan berisi anak-anak panti sebanyak 2 orang. Ada beberapa kriteria dalam pemeliharaan anak-anak di panti asuhan.

Salah satu kriteria pemeliharaan anak-anak di panti asuhan adalah para pengasuh di panti asuhan sebagian besar bukan orang yang secara profesional dididik dan disiapkan untuk bekerja di panti asuhan. Kurangnya ketertarikan sebagian orang untuk bekerja di panti asuhan juga disebabkan panti asuhan lebih diharapkan memenuhi kebutuhan biologis anak seperti makan dan minum yang memenuhi syarat kesehatan, penerimaan serta kebutuhan anak di panti asuhan. Keterbatasan pekerja sosial yang bertugas mendampingi anak-anak panti asuhan juga menjadi sebab mengapa banyak panti asuhan mengabaikan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan non-fisik anak-anak di panti asuhan (Ningrum, 2012).

Panti asuhan mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak-anak dan melaksanakan peyantunan anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial pada

anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat, dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya (Dinsos, 2018). Dalam hal ini pengasuh juga berperan karena disebut sebagai orang yang menggantikan peran orang tua. Pengasuh juga mengurus semua kebutuhan dan keperluan anak, saat itulah anak membutuhkan perlindungan dan tempat mengadakan segala persoalan yang ia hadapi. Rasa diterima kehadirannya oleh semua pihak ini menyebabkan anak merasa aman karena anak merasa bahwa ada dukungan dan perhatian terhadap dirinya (Rifai, 2015).

Anak sekolah menengah pertama umumnya berusia 11-13 tahun, yang mana usia tersebut termasuk dalam usia remaja awal. Pada masa ini remaja mengalami perkembangan pencapaian kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa sulit bagi remaja sendiri maupun lingkungannya. Remaja memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Sehingga tidak heran bila sering terjadi permasalahan.

Namun harapan ini sulit dicapai secara memuaskan, hal ini disebabkan adanya kondisi-kondisi dimana pengasuh tersebut tidak dapat sepenuhnya menjadi orang tua, seperti kurangnya perhatian pengasuh, kurangnya fasilitas fisik seperti kebutuhan pribadi anak, ketatnya disiplin dan aturan, tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan jumlah anak asuh dengan pengasuhnya sendiri tidaklah seimbang. Kurangnya perhatian dan kasih sayang dari para pengasuh mengakibatkan anak merasa tidak dipedulikan,

dihargai, dan diterima di panti asuhan. aka dari itu anak perlu meningkatkan *sense of belonging* (Rifai, 2015).

Sense of belonging adalah perasaan seolah berada di rumah, yaitu kondisi di mana seseorang merasa dirinya diinginkan, dihormati, dihargai, dicintai, diterima dan nyaman, menjadi bagian dari anggota di dalamnya. *Sense of belonging* diartikan juga sebagai sikap individu yang berpartisipasi dalam kelompok dan memiliki dukungan, memiliki perasaan bersama, merasa diikutsertakan dan merasakan kecocokan, memiliki kontribusi aktif dalam kelompok serta merasa didengarkan di lingkungannya (Muhaeminah, 2015).

Sense of belonging menurut Muhaeminah (2015) 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. Kebutuhan akan rasa memiliki atau *sense of belonging* telah lama dianggap sebagai motivasi dasar manusia dan merupakan kontrak yang penting untuk semua aspek psikologi. Kebutuhan tersebut berupa keinginan individu untuk membentuk hubungan sosial dan menghindari gangguan di dalam hubungan serta individu memiliki kebutuhan untuk menjalin interaksi positif dengan orang lain (Muhaeminah, 2015). Salah satu cara untuk membantu meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan yaitu dengan cara terapi *game* dengan nama *game XO game*.

XO game adalah permainan yang jawaban harus sama dan benar. Pada proses ini, anak akan merasakan memiliki andil yang kuat untuk tercapainya

sebuah tujuan bersama. Sehingga aktifitas pertama ini mengarah pada aspek *valued involvement*. Selain itu, anak akan merasa dibutuhkan saat penyusunan formulasi bilangan karena kartu yang mereka pegang memiliki fungsi dan angka berbeda. *XO game* merupakan game yang kooperatif bukan *game* yang kompetitif sehingga didalam *game* ini tidak ada menang dan kalah. Terdapat beberapa penelitian tentang *sense of belonging*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhaeminah (2015) tentang *game therapy* untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan. 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 $p = 0.006$ ($p < 0.05$). Demikian juga dengan penelitian lainnya yang dilakukan oleh Kelly (2008) yang juga menggunakan game kooperatif dalam rangka mengembangkan *sense of belonging* dan koneksi pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan survey yang telah dilakukan oleh penulis pada 10 orang anak panti asuhan, terdapat 3 orang anak panti mengatakan bahwa mereka tidak nyaman dan kurang dihargai, lalu 3 orang anak panti mengatakan ibu panti tidak pernah memberikan kasih sayang kepada mereka. Selain itu 4 orang anak panti mengatakan mereka malu dan tidak percaya diri untuk bersosialisasi dengan teman-teman sekitar sehingga mereka lebih banyak di dalam kamar.

Berdasarkan fenomena diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh *XO Game* Terhadap Peningkatan *Sense Of Belonging* Pada Anak Usia 11-13 Tahun di Panti Asuhan Ar-Rahim Pekanbaru Tahun 2021”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Apakah *XO game* berpengaruh dalam meningkatkan *sense of belonging* pada panti asuhan?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh *XO game* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat *sense of belonging* anak panti sebelum dilakukan terapi *XO game*
- b. Untuk mengetahui tingkat *sense of belonging* anak panti sesudah dilakukan terapi *XO game*
- c. Untuk mengetahui pengaruh *XO game* pada anak panti asuhan Ar-Rahim sebelum dan sesudah diberikan intervensi *XO game*

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas, maka manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teroris

Hasil penelitian diharapkan menjadi sumber informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama tentang *XO game* untuk meningkatkan *sense of belonging* dalam ilmu keperawatan jiwa.

2. Manfaat Praktis

- a. Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi tambahan dan literatur untuk pengembangan ilmu keperawatan, khususnya keperawatan jiwa.

- b. Bagi anak-anak panti asuhan

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan keakraban bagi anak-anak panti asuhan Ar-rahim.

- c. Bagi panti asuhan

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program kegiatan untuk menerapkan *XO game* kepada anak-anak panti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep *Sense Of Belonging*

a. Pengertian *Sense Of belonging*

Sense of belonging adalah perasaan seolah berada dirumah, yaitu kondisi dimana seorang merasa dirinya diinginkan, dihormati, dihargai, dicintai, diterima dan nyaman, menjadi bagian dari anggota di dalamnya. *Sense of belonging* diartikan juga sebagai sikap individu yang berpartisipasi dalam kelompok dan memiliki dukungan, memiliki perasaan bersama, merasa diikut sertakan dan merasakan kecocokan, memiliki kontribusi aktif dalam kelompok serta merasa didengarkan dilingkungannya (Muhaeminah, 2015).

Hagerty (1995) mengemukakan bahwa *sense of belonging* merupakan konsep kesehatan mental yang unik dan berbeda dari konsep lain yang sering dibahas seperti kesepian, keterasingan, dan dukungan sosial. Hagerty & Patusky (1995) mendefinisikan *sense of belonging* sebagai pengalaman keterlibatan pribadi dalam sistem atau lingkungan sehingga individu merasa dirinya menjadi bagian integral dari sistem atau lingkungan. Shlomi (2010) mengemukakan bahwa perhatian terhadap konstruksi *sense of belonging* kembali pada dasar teori psikologis dan sosiologis mengenai kebutuhan manusia

terhadap *belongingness*. Kebutuhan untuk merasakan cinta dan *belongingness* termasuk dalam hirarki Maslow (Kamalie, 2016).

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.

Menurut Encarta (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 (Li, 2012).

b. Mekanisme Peningkatan *Sense Of Belonging*

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 (Muhaeminah, 2015).

c. Aspek *Sense Of Belonging*

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

- 1) Aspek *Sense of belonging* yaitu : *Valued involvement* merupakan pengalaman seseorang terkait perasaan dihargai, diperlukan/dibutuhkan, serta perasaan diterima. *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 peristiwa yang terjadi sebelum munculnya *sense of belonging*. Adapun *actecedent* dari *sense of belonging* meliputi : *Energi for involvement* (kekuatan untuk merasakan keterikatan) *Potential*

and desire for meaningful involvement (potensi dan hasrat untuk memaknai keterikatan) *Potential for shared or complementary characteristics* (potensi untuk berbagi dan melengkapi karakter) (Ii, 2012).

d. Alat Ukur *Sense Of Belonging*

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 Patusky (1995). SOBI memiliki jumlah item sebanyak 18 item untuk SOBI-P dan 9 item untuk SOBI-A. 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. Adapaun 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 (Muhaeminah, 2015).

2. Konsep *XO Game*

a. Pengertian *XO Game*

XO game adalah permainan yang jawaban harus sama dan benar. Pada proses ini, anak akan merasakan memiliki andil yang kuat untuk tercapainya sebuah tujuan bersama. Sehingga aktifitas pertama ini mengarah pada aspek *valued involvement*. Selain itu, anak akan merasa dibutuhkan saat penyusunan formulasi bilangan karena bendera yang mereka pegang memiliki fungsi dan angka berbeda. *XO game* merupakan game yang kooperatif bukan *game* yang kompetitif sehingga didalam *game* ini tidak ada menang dan kalah. Terdapat beberapa penelitian tentang *sense of belonging* (Papatungan, 2011).

b. Manfaat *XO game*

- 1) Mengembangkan rasa percaya diri anak pada kemampuannya
- 2) Menumbuhkan empati, rasa hormat, dan menghargai orang lain.
- 3) Meningkatkan kemampuan untuk mengendalikan diri dan keterampilan sosial.
- 4) Belajar untuk mengekspresikan emosi dengan cara yang sehat.

- 5) Mengasah kemampuan untuk memecahkan masalah lebih baik.
- 6) Melatih anak untuk bertanggung jawab atas perilakunya.
- 7) Untuk mendorong anak dapat berkomunikasi dalam situasi yang menyenangkan bagi dirinya dengan tidak adanya tekanan untuk langsung berbicara secara spontan, ekspresif, dan terbuka.
- 8) Membuat anak menyadari tentang apa yang dilakukannya, bagaimana ia melakukannya, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk memilih dengan cara bagaimana ia ingin bereaksi
- 9) Menghargai diri sendiri.
- 10) Empati dan menghargai orang lain.
- 11) Mengurangi kecemasan.
- 12) Hubungan keluarga menjadi lebih kuat (Putri, 2014)

c. Cara Bermain *XO Game*.

Adapun *game* yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu : *XO game*, *game* ini dilakukan sekelompok anak panti asuhan Ar-Rahim Pekanbaru dengan tujuan meningkatkan *sense of belonging*. Adapun prosedur *game* nya : menyiapkan alat dan bahan. Kemudian melakukan pembagian kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang. Peserta yang telah membentuk kelompok diberikan pernyataan dan waktu untuk berdiskusi hanya 10 detik, pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan panti asuhan atau pengetahuan umum untuk jawaban benar atau salah menggunakan bendera merah dan putih.

Masing-masing kelompok diberi dua bendera yaitu bendera berwarna merah dan putih, bendera putih untuk jawaban benar (O) dan bendera merah untuk jawaban salah (X). Setiap kelompok bekerja sama dan berdiskusi untuk menentukan jawaban mana yang benar atau salah. Waktu bermain 15 menit, jika setiap anggota kelompok sudah menentukan jawaban, mereka bisa langsung mengangkat bendera mana yang menentukan jawabannya. Kelompok yang mempunyai skor tertinggi maka berhak mengajukan 3 pertanyaan bebas kepada kelompok yang mempunyai skor yang terendah sampai mereka memiliki skor yang sama.

3. Konsep Panti Asuhan

a. Pengertian Panti Asuhan

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan panti asuhan sebagai rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim piatu dan sebagainya. Panti asuhan merupakan lembaga kesejahteraan sosial yang bertanggungjawab memberikan pelayanan pengganti, mengasuh, memelihara, dan mendidik anak agar terpenuhi kebutuhan fisik, mental, dan membekali mereka dengan keterampilan-keterampilan supaya mandiri (Kbbi, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud panti asuhan dalam penelitian ini berarti tempat untuk memelihara, mengasuh serta membina anak yatim, piatu, yatim piatu atau anak terlantar, agar terpenuhi segala kebutuhan sosialnya, supaya anak dapat

berkembangan kepribadianya sebagai manusia yang aktif dalam mengembangkan peduli sosial (Ambami, 2017).

b. Tujuan panti asuhan

Tujuan panti asuhan menurut Departemen Sosial Republik Indonesia yaitu:

- 1) Panti asuhan memberikan pelayanan yang berdasarkan pada profesi pekerja sosial kepada anak terlantar dengan cara membantu dan membimbing mereka ke arah perkembangan pribadi yang wajar serta mempunyai keterampilan kerja, sehingga mereka menjadi anggota masyarakat yang dapat hidup layak dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya, keluarga, dan masyarakat.
- 2) Tujuan penyelenggaraan pelayanan kesejahteraan sosial anak di panti asuhan adalah terbentuknya manusia-manusia yang berkepribadian matang dan berdedikasi, mempunyai keterampilan kerja yang mampu menopang hidupnya dan hidup keluarganya (Magdalena, Almutahar, & Sasap Abao, 2014).

c. Klasifikasi Jenis Kegiatan/Pekerjaan

Berdasarkan Standar Nasional Pengasuhan Untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, klasifikasi kegiatan/pekerjaan dapat disimpulkan menjadi :

1) Penghuni.

a) Anak-anak

Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak panti asuhan seperti piket dibatasi pada jenis pekerjaan yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan hidup seperti membersihkan kamar anak, mencuci dan menyetrika baju pribadi, serta membantu menyiapkan makanan pada hari libur anak.

Anak-anak diberi kesempatan untuk mengatur sendiri waktu mereka dengan tetap memberi berbagai pertimbangan pengaturan waktu secara bertanggung jawab mencakup waktu makan, waktu sekolah, waktu belajar, waktu ibadah, waktu bermain, waktu beristirahat dan waktu piket secara proporsional. Selain itu, anak-anak panti asuhan juga didukung untuk melaksanakan praktek dan praktek budaya. Anak-anak mendapatkan fasilitas dan sarana yang mendukung komunikasi seperti penggunaan telepon ataupun internet dalam waktu yang telah ditentukan yaitu pukul 09.00 WIB sampai 21.00 WIB dalam pengawasan pengasuh.

b) Pengasuh.

Pengasuh dalam sebuah panti asuhan tidak diperkenankan merangkap tugas lain selain mengasuh anak-anak panti asuhan. Jumlah pengasuh juga disesuaikan dengan gender serta kebutuhan anak berdasarkan usia dan tahap perkembangan anak penghuni panti asuhan. Sangat disarankan bagi panti asuhan untuk menciptakan lingkungan tempat tinggal yang menyerupai keluarga dan memungkinkan anak asuh untuk memperoleh pengasuhan dari pengasuh tetap/tidak berubah-ubah seperti halnya dari orang tua dengan perbandingan minimal satu orang pengasuh bagi lima anak. Pengasuh juga berkewajiban untuk menyimpan segala berkas/dokumen yang menyangkut privasi anak dalam tempat penyimpanan tertutup yang tidak terbuka untuk umum.

c) Petugas keamanan.

Melakukan pengamanan di lingkungan panti asuhan dan memahami tentang perlindungan anak, mencakup berpatroli malam.

d) Juru masak.

Menyiapkan makanan yang memenuhi standar dan membuat anggaran konsumsi untuk anak panti asuhan, pemenuhan nutrisi dengan prinsip higienis dan sehat.

2) Pekerja sosial profesional.

Mengacu kepada Permensos No. 108/HUK/2009 tentang sertifikasi bagi Pekerja Sosial Profesional dan Tenaga Kesejahteraan Sosial, seorang pekerja sosial melaksanakan fungsi dan peran/tugas secara langsung yang mencakup fungsi penanganan masalah anak dan keluarganya, fungsi pengelolaan sumber dan fungsi edukasi. Pelayanan yang dilakukan oleh seorang pekerja sosial mencakup lingkup anak-anak sebagai penghuni panti asuhan, keluarga anak, komunitas dan pemerintah yang diwakili oleh Dinas Sosial/Instansi Sosial (Astri, 2013).

d. Indikator Panti Asuhan

Ada 2 (dua) jenis indikator yang dikembangkan dalam pedoman ini. Pertama, indikator untuk panti asuhan dan penghuni panti yang diasuh. Kedua, indikator untuk memperoleh pendidikan. Indikator ini berkenaan juga dengan kegiatan panti yang diprogramkan dan kegiatan panti sehari-hari (rutin). Perilaku yang

dikembangkan dalam indikator pendidikan budaya dan karakter bangsa bersifat progresif. Artinya, perilaku tersebut berkembang semakin kompleks antara jenjang yang satu ke jenjang berikutnya dari SD hingga ke Perguruan Tinggi. Indikator berfungsi sebagai kriteria untuk memberikan pertimbangan tentang perilaku yang dimiliki anak asuh (Syukur, 2015).

Untuk mengetahui bahwa suatu panti itu telah melaksanakan kegiatan yang mengembangkan budaya dan karakter bangsa, maka ditetapkan indikator antara lain seperti berikut ini.

Tabel 2.1 Indikator Panti Asuhan

Peduli sosial	Dekriptif	Indikator Panti Asuhan
	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang memutuskan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berempati kepada 2. Melakukan aksi sosial. 3. Membangun kerukunan warga di Panti. 4. Membiasakan bermusyawarah untuk memecahkan masalah. 5. Dapat bekerjasama dalam kelompok

Salah satu indikator yang penulis teliti adalah “Berempati kepada sesama teman”. Menumbuhkan Rasa Empati Sikap peduli sesama di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Purwokerto, secara potensial dimiliki oleh setiap manusia dalam lubuk hatinya. Ada suatu kecenderungan alami, yang membuat manusia memiliki keterarahan kepada sesamanya. Namun kepedulian yang benar-benar terarah demi kemajuan sesama harus dibangun dan

dikembangkan melalui proses panjang dan terus menerus, antara lain :

- 1) Membangun suasana kehidupan yang humoris. Suasana kehidupan dalam suatu kelompok masyarakat perlu dijaga bersama agar setiap warganya menunjukkan sikap perilaku saling peduli, sehingga dapat terwujud kehidupan yang damai, aman, tertib, dan teratur.
- 2) Mengembangkan keutamaan dan kebijakan dalam upaya mendorong berkembangnya kepedulian sosial di Panti Asuhan, anak perlu mengembangkan keutamaan tau kebijakan (virtue) dalam diri masing-masing.

Secara sederhana keutamaan dapat diartikan sebagai kesanggupan dan kemudahan serta kecondongan untuk melaksanakan tindakan tertentu yang pantas bagi kemanusiaan. Manusia yang memiliki keutamaan atau kebijakan adalah mereka yang selalu menaruh kepedulian terhadap sesamanya. Kepedulian ini tidak hanya terungkap dalam kata-kata kosong tetapi melalui tindakan nyata. Apabila hubungan seseorang dibangun dengan sebuah empati maka akan terjalin sebuah hubungan yang hangat, kompak, mudah menyatukan visi dan misi, tidak terlalu sulit mengembangkan gagasan dan langkah-langkah untuk mencapai sebuah tujuan. Bahkan dapat dikatakan bahwa empati adalah fondasi dari semua interaksi hubungan antara manusia. Sebab,

sebuah hubungan akan sulit terbangun dengan baik tanpa adanya empati ini. Kemampuan dalam mengembangkan empati ini dapat kita latihkan kepada anak. Pertama-tama kita mesti sabar untuk terus melatih anak agar bisa dan terbiasa untuk mendengarkan dengan baik ketika orang lain bercerita atau menyampaikan pikiran dan suara hatinya.

B. Penelitian Terkait

Penelitian yang telah dilakukan oleh Mahaeminah (2015) tentang “Pengaruh *Game Therapy* Untuk Meningkatkan *Sense Of Belonging* Pada Anak Panti Asuhan”, hasil penelitian menunjukkan *game therapy* dapat digunakan untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan. Populasi pada penelitian ini adalah anak panti asuhan Nurul Abyadh yang berjumlah 40 anak, dengan subjek yang terpilih sejumlah 14 orang anak, masing-masing berjumlah 7 orang pada kelompok eksperimen dan 7 orang pada kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai $Z = -2.759$ dan $p = 0.006$ ($p < 0.05$). Pada penelitian ini menggunakan *game therapy* yaitu *XO Game*, *Hoopla*, *TP. Tangle*, *Magic Carpet Ride*, *My Wish for You*, *What Would They Say*.

Perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu :

1. Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhaeminah (2015), *game therapy* menggunakan *game* dengan nama *XO Game*, *Hoopla*, *TP. Tangle*, *Magic Carpet Ride*, *My Wish for You*, *What Would They Say*

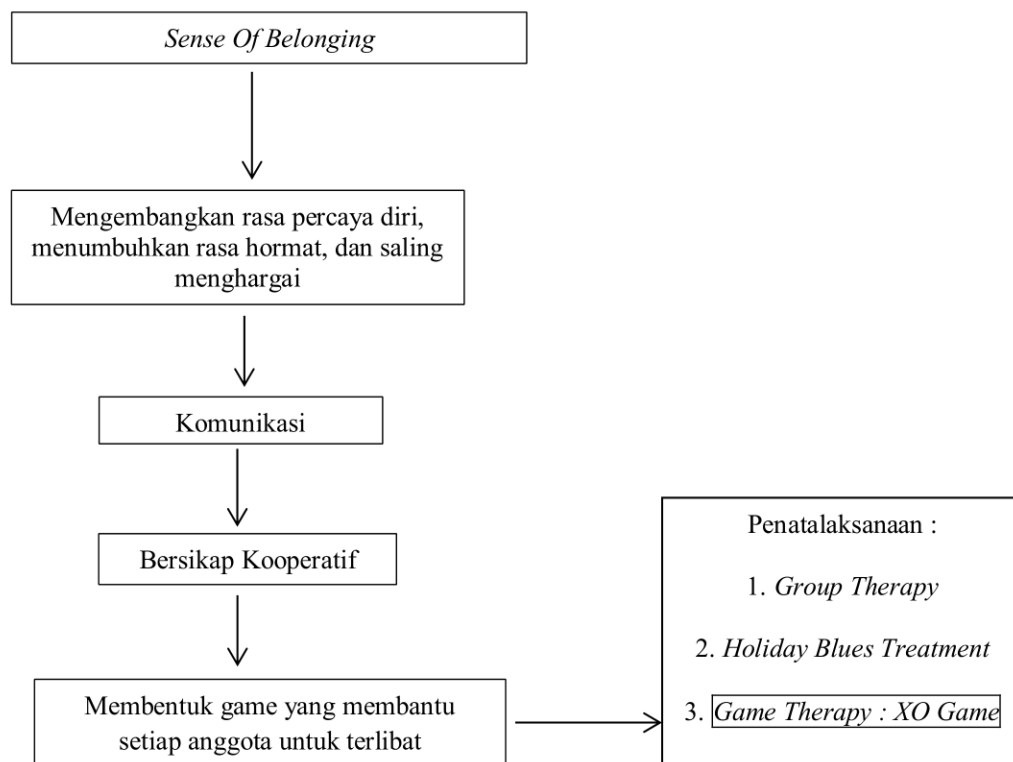
Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan *game* dengan nama *XO Game*, karena *XO game* menerapkan cara bermain dengan kooperatif bukan kompetitif sehingga *game* ini sangat baik untuk meningkatkan *sense of belonging*.

2. Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhaeminah (2015), *game therapy* dilakukan selama 30 menit, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah selama 15 menit karena 15 menit sudah cukup untuk bermain *XO game* sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan *sense of belonging*.
3. Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Muhaeminah (2015), 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*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terdiri dari 4 tahap pertemuan. Pertemuan pertama, yaitu pembukaan dan pengukuran skala *sense of belonging* sebelum diberikan *XO game*, pertemuan kedua sampai dengan pertemuan keempat dilakukan terapi *XO game* dan pengukuran skala *sense of belongng* sesudah diberikan *XO game*.

C. Kerangka Teori

Kerangka teoretis adalah model konseptual yang berkaitan dengan bagaimana seseorang menyusun teori atau menghubungkan secara logis beberapa faktor yang dianggap penting untuk masalah (Sugiyono, 2014). Kerangka teori dalam penelitian ini dijelaskan pada skema 2.1 sebagai berikut:

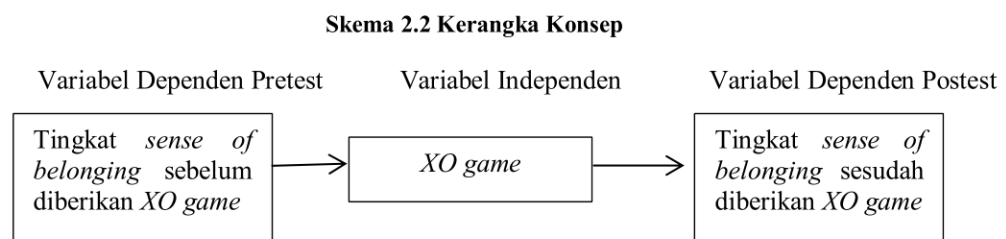
Skema 2.1 Kerangka Teori



Sumber : Cahyani, 2020

D. Kerangka Konsep

Kerangka konsep penelitian pada dasarnya adalah kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang dilakukan (Notoadmojo, 2012). Kerangka konsep dalam penelitian ini dijelaskan pada skema 2.2 sebagai berikut :



Sumber : Muhaeminah, 2015

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2014). Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah hipotesa alternatif (H_a) yaitu pengaruh *game therapy* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-Rahim Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

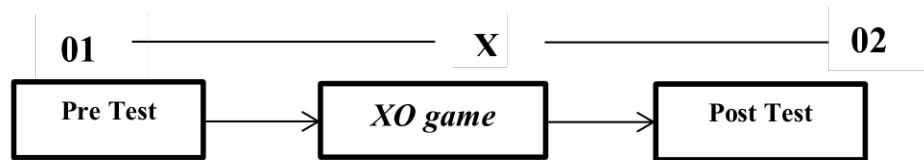
1. Rancangan Penelitian

Desain penelitian merupakan rencana penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Desain penelitian mengacu pada jenis atau macam penelitian yang dipilih untuk mencapai tujuan penelitian, serta berperan sebagai alat dan pedoman untuk mencapai tujuan tersebut (Setiadi, 2013).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre experimental design* dengan metode: *one group pre test and post test design*. Rancangan ini juga tidak ada kelompok pembandingan (kontrol) tetapi paling tidak sudah dilakukan observasi pertama (*pre test*) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen (Setiadi, 2013).

Pada penelitian ini, peneliti melihat ada atau tidak pengaruh *XO game* untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-Rahim Pekanbaru ketika dilakukan sebelum observasi pertama (*pre test*) dan sesudah dilakukan observasi kedua (*post test*).

Skema 3.1 Rancangan Penelitian



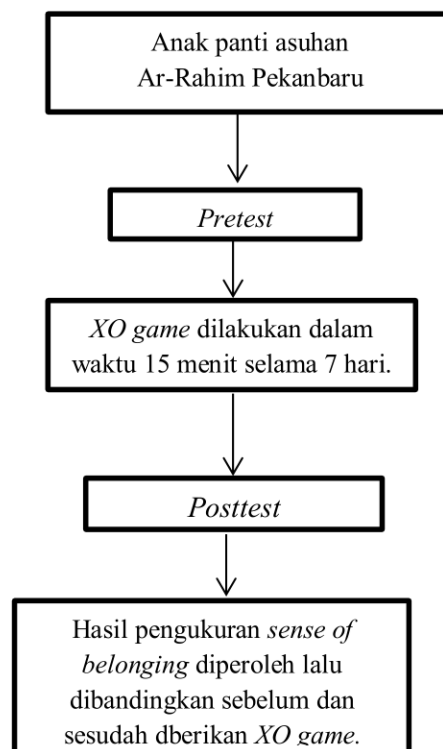
Keterangan :

- 01: Pemberian pretest sebelum dilakukan *XO game*.
- 02: Pemberian posttest sesudah dilakukan *XO game*.
- X: Perlakuan berupa pemberian *XO game*.

2. Alur Penelitian

Alur penelitian dalam penelitian ini dijelaskan pada skema 3.1 sebagai berikut :

Skema 3.2 Alur Penelitian.



3. Prosedur Penelitian

Adapun langkah – langkah dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Menulis proposal penelitian.
- b. Mencari data dan jurnal-jurnal terkait untuk membuat proposal penelitian.
- c. Penulis melakukan survey pendahuluan kepada anak panti asuhan
- d. Menentukan permasalahan, maksud, dan tujuan penelitian.
- e. Menentukan jumlah sampel atau calon responden penelitian.
- f. Seminar proposal
- g. Meminta surat izin penelitian ke staf Program Studi Keperawatan.
- h. Menjelaskan kepada calon subjek penelitian mengenai tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian, kemudian meminta persetujuan kepada calon responden untuk melakukan penelitian.
- i. Jika calon subjek penelitian bersedia, maka calon subjek penelitian diminta untuk menandatangani *informed consent* terlebih dahulu.
- j. Penulis menjelaskan kepada subjek penelitian.tentang tindakan yang akan dilakukan kepada subjek penelitian.
- k. Penulis juga meminta subjek penelitian untuk melakukan *game therapy* selama tujuh hari secara konsisten setiap hari upaya terjadinya peningkatan *sense of belonging*
- l. Setelah tujuh hari penulis melakukan *XO game.*, penulis melakukan pengecekan tingkat *sense of belonging* kepada subjek penelitian

dan mengobservasi apakah terjadi peningkatan *sense of belonging* atau tidak.

- m. Melakukan pengolahan data.
- n. Menetapkan kesimpulan untuk jumlah data yang diperoleh.
- o. Seminar hasil penelitian.

4. Variabel Peneliti

a. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel respon, output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Notoadmodjo, 2012). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *sense of belonging*.

b. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, input, prediktor dan antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (Notoadmodjo, 2012). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *XO game*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal 02 Juli-04 Juli 2021.

C. Populasi dan Sampel.

1. Populasi

Populasi yaitu wilayah generalis yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek tertentu (Sugiyono, 2014). Populasi penelitian ini adalah anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru yang berusia 11-13 tahun yang berjumlah 20 orang.

2. Sampel.

Sampel adalah suatu bagian dari populasi yang akan diteliti atau sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hidayat, 2012). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk dijadikan penelitian karena batas waktu, tenaga dan dana, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari

populasi itu (Sugiyono, 2014). Sampel pada penelitian ini adalah anak panti asuhan Ar-rahim dengan kriteria sebagai berikut:

a. Kriteria Sampel.

Agar karakteristik sampel tidak menyimpang dari populasinya, maka sebelum dilakukan pengambilan sampel ditentukan kriteria inklusi maupun eksklusi (Notoatmodjo, 2012).

1) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah kriteria atau ciri-ciri yang perluenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sampel (Notoadmojo, 2012). Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi :

- a) Anak Panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru.
- b) Usia 11-13 tahun.
- c) Bersedia menjadi responden.

2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak diambil sebagai sampel (Notoadmojo, 2012). Kriteria eksklusi sebagai berikut :

- a) Subjek penelitian dalam keadaan sakit karena dapat menurunkan konsentrasi dalam melakukan *XO game*.

b. Teknik Pengambilan Sampel.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel jenuh disebut juga dengan istilah sensus dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Nadiro,2014).

c. Jumlah Sampel.

Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode sampel jenuh. Metode sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan menjadi sampel. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu semua anggota populasi yang berjumlah 20 orang.

D. Etika Penelitian

Etika penelitian adalah suatu pedoman etika yang berlaku untuk setiap kegiatan penelitian yang melibatkan antara pihak peneliti, pihak yang diteliti (subjek penelitian) dan masyarakat yang akan memperoleh dampak hasil penelitian tersebut (Notoatmodjo, 2012). Etika penelitian sangat penting dalam suatu penelitian. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan di keperawatan berhubungan langsung dengan manusia. Beberapa hal yang dilakukan peneliti terkait penelitian menurut Hidayat (2012) adalah :

1. *Informed consent* (lembar persetujuan)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan responden melalui lembar persetujuan. Sebelum memberikan *informed consent*, peneliti menjelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan penelitian serta dampaknya bagi responden. Bagi responden yang bersedia, diminta untuk menandatangani lembar persetujuan. Bagi responden yang tidak bersedia, peneliti tidak memaksa dan menghormati hak-hak responden.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden pada lembar pengumpulan data untuk menjaga kerahasiaan responden. Peneliti hanya mencantumkan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian tersebut.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah diperoleh dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dimana hanya kelompok data tertentu saja yang dilaporkan dalam hasil penelitian.

E. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data adalah proses pemilihan atau pengembangan metode alat ukur yang tepat dalam rangka pembuktian kebenaran hipotesis. Pada penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuesioner. Kuesioner merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengedarkan suatu daftar pertanyaan diajukan

secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan tanggapan, informasi, jawaban dan sebagainya (Notoatmodjo, 2012). Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Identitas Responden

Identitas responden meliputi nama atau inisial, umur, dan jenis kelamin.

2. Skala *Sense Of Belonging*.

Kuesioner kecemasan pada penelitian ini menggunakan *SOBI-P*. *SOBI-P* terdiri dari 18 pertanyaan. Masing-masing kelompok gejala diberi penilaian angka (skor) antara 1-4 dengan penilaian sebagai berikut: nilai 1: sangat tidak setuju, nilai 2: tidak setuju, nilai 3: setuju, dan nilai 4: sangat setuju

Masing-masing nilai (skor) dari 18 pertanyaan tersebut dijumlahkan dan dari hasil penjumlahan tersebut dapat diketahui tingkat *sense of belonging* seseorang, yaitu: total nilai (skor) ≤ 52 = rendahnya *sense of belonging* dan ≥ 52 = tinggi *Sense of belonging*.

3. Standar Operasional Prosedur (SOP) *XO game*

Digunakan untuk mengukur variabel *XO game* terdiri dari fase orientasi, fase kerja, dan fase terminasi.

F. Prosedur Pengumpulan Data

1. Persiapan

a. Prosedur Administratif

Mengajukan permohonan surat izin penelitian kepada Ketua Panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru setelah proposal penelitian disetujui oleh pembimbing.

b. Peneliti mengajukan permohonan izin pengambilan data dan izin penelitian ke Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

2. Pelaksanaan

a. Peneliti memperkenalkan diri dan menjelaskan penelitian kepada responden.

b. Peneliti melakukan identifikasi subjek terlebih dahulu yang memenuhi kriteria inklusi penelitian. Subjek mendapat penjelasan tentang tujuan penelitian dan prosedur penelitian, dan menandatangani *informed consent* bagi subjek yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian.

c. Menetapkan kelompok subjek penelitian yang telah memenuhi kriteria inklusi.

d. Peneliti memberikan lembar kuesioner kepada subjek atau responden untuk mengetahui *skala sense of belonging* sebelum (*pretest*) diberikan *XO game* untuk mendapatkan data *pretest*.

- e. Pada saat intervensi, responden berada di ruangan tertutup dan nyaman untuk melakukan *XO game*. Intervensi dilakukan selama 15 menit.
- f. Setelah 15 menit selesai diberikan *XO game* dan subjek menyelesaikan permainan.
- g. Subjek penelitian kembali mengisi kuesioner yang diberikan untuk melihat perubahan tingkat *sense of belonging* subjek sesudah intervensi dilakukan (*posttest*) dengan menggunakan *SOBI-P*. Setelah semua subjek selesai mengisi kuesioner skala *sense of belonging*, eksperimenter memberi penjelasan mengenai eksperimen yang dilakukan.
- h. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden.

G. Teknik Pengumpulan Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, data yang diperoleh perlu diolah terlebih dahulu, tujuannya adalah untuk menyederhanakan seluruh data yang terkumpul. Dalam melakukan penelitian ini data yang diperoleh akan diolah secara manual, setelah data terkumpul maka diolah dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Penyuntingan (*Edditing*)

Setelah instrument penelitian dicatat, maka setiap catatan akan diperiksa apakah sudah tercatat dengan benar dan semua item sudah dicatat oleh peneliti.

2. Pengkodean (*Coding*)

Data yang sudah terkumpul diklarifikasikan dan diberi kode untuk masing – masing ruangan dalam kategori yang sama.

3. Memasukkan data (*Entri data*)

Kegiatan merumuskan data yang telah dikumpulkan kedalam master tabel kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana.

4. *Cleaning*

Data yang sudah ada di cek kembali kelengkapannya sehingga data siap untuk dianalisa.

5. *Analizing*

Data yang telah di masukkan ke dalam komputer dan sudah lengkap kemudian di analisa dengan menggunakan analisa univariat dan bivariat (Setiadi, 2013).

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Setiadi, 2013).

Definisi operasional dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Defenisi Operasional.

Varibel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil Ukur
Variabel Independen: XO game	Permainan yang jawabannya harus sama dan benar dengan menggunakan bendera putih dan merah, agar pada saat anak bermain bisa merasa dihargai dan diterima.	Standar Operasiona Prosedur (SOP)	Nominal	1: Tidak berpengaruh, jika setelah dlakukan XO game tetapi tidak menagalami tingkatan sense of belonging. 2: Berpengaruh, jika setelah dilakukan XO game mengalami peningkatan sense of belonging
Variabel Depeden: Sense Of Belonging	Rasa nyaman, dihargai dan diterima seolah berada di rumah.	Kuesioner SOBI-P terdiri dari 18 item pertanyaan	Rasio	0-72

I. Analisa data

Analisa data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2014).

1. Analisa Univariat

Analisis univariat merupakan analisis terhadap satu variabel. Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi, dan presentase setiap variabel

(Notoatmodjo, 2012). Analisa univariat diperoleh dengan menggunakan program komputer serta penyajian analisa *univariat* menggunakan frekuensi dan persentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah skor seluruhnya

2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat yaitu menganalisis variabel-variabel penelitian guna menguji hipotesis penelitian serta untuk melihat gambaran rata-rata antara variabel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik berupa pengujian hipotesis dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan hasil dari uji normalitas data maka akan dapat ditentukan alat uji apa yang paling sesuai digunakan. Apabila data berdistribusi normal maka digunakan uji parametrik *Paired Sample T-Test*.

Paired sample T-test digunakan untuk menguji perbedaan dua sampe yang berpasangan. Sampel yang berpasangan diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perakuan yang berbeda pada saat sebelum dan sesudah proses (Sugiyono, 2014). Sementara apabila data berdistribusi tidak normal maka digunakan uji non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *paired sample t-test* adalah sebagai berikut:

- a. Jika probabilitas (*asyp.sig*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika probabilitas (*asyp.sig*) $> 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak
(Siregar, 2017).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Setelah dilakukan penelitian pada tanggal 02 Juli - 04 Juli 2021 dengan judul “Pengaruh *XO Game* Terhadap Peningkatan *Sense Of Belonging* pada Anak Usia 11-13 Tahun di Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru Tahun 2021,”, didapatkan hasil penelitian peningkatan *sense of belonging* sebanyak 9,75. Dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 orang. Dalam pelaksanaannya *XO Game* diberikan kepada subjek penelitian dalam waktu ± 15 menit selama 7 hari berturut-turut. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

A. Analisa Univariat

Analisa univariat digunakan untuk mendeskripsikan tentang distribusi karakteristik responden (usia dan jenis kelamin), rata-rata kecemasan sebelum dan setelah diberikan *XO Game*. Adapun hasil analisa univariat dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

1. Karakteristik Responden

Untuk distribusi karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden (Usia dan Jenis Kelamin) Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru.

No	Karakteristik Responden	Frekuensi	Persentase
1.	Usia		
	a. 11 Tahun	7	35%
	b. 12 Tahun	8	40%
	c. 13 Tahun	5	20%
	Total	20	100%
2.	Jenis Kelamin		
	a. Laki-laki	7	35%
	b. Perempuan	13	65%
	Total	20	100%

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 12 tahun yaitu berjumlah 8 orang (40%), dan sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan yaitu berjumlah 13 orang (65%).

2. *Sense Of Belonging* Sebelum Diberikan *XO Game*

Untuk melihat rata-rata *sense of belonging* sebelum diberikan *XO Game* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2 Rata-rata *Sense Of Belonging* Sebelum Diberikan *XO Game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Variabel	Mean	SD	Min-Max
Tingkat <i>Sense Of Belonging</i> Pretest	44,45	3,60	39-52

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa hasil dari penelitian diperoleh rata-rata *sense of belonging pretest* diberikan *XO game* adalah 44,45 dengan nilai minimum adalah 39 dan nilai maksimum adalah 52 dengan standar deviasi 3,60.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Sense Of Belonging* Sebelum Diberikan *XO game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Tingkat <i>Sense Of Belonging</i>	Frekuensi	Persentase
<i>Sense Of Belonging</i> Rendah	20	100%
<i>Sense Of Belonging</i> Tinggi	0	0%
Total	20	100%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari hasil analisis didapatkan *sense of belonging* rendah yaitu berjumlah 20 orang dengan persentase 100%.

3. *Sense Of Belonging* Setelah Diberikan *XO Game*

Untuk melihat rata-rata *sense of belonging* setelah diberikan *XO game* dapat dilihat pada tabel 4. 4 berikut ini:

Tabel 4.4 Rata-rata *Sense Of Belonging* Setelah Diberikan *XO Game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Variabel	Mean	SD	Min-Max
Tingkat <i>Sense Of Belonging Posttest</i>	54,20	3,84	45-59

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa dari hasil analisis didapatkan rata-rata *sense of belonging posttest* diberikan *XO game* adalah 54,20 dengan nilai minimum adalah 45 dan nilai maksimum adalah 59 dengan standar deviasi 3,84.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase *Sense Of Belonging* Setelah Diberikan *XO Game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Tingkat <i>Sense Of Belonging</i>	Frekuensi	Persentase
<i>Sense Of Belonging</i> Rendah	5	25%
<i>Sense Of Belonging</i> Tinggi	15	75%
Total	20	100%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa dari hasil analisis didapatkan *sense of belonging* rendah adalah berjumlah 5 orang dengan persentase 25% dan *sense of belonging* tinggi berjumlah 15 orang dengan persentase 75%.

B. Analisa Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk membandingkan rata-rata tingkat *sense of belonging pretest* dengan *sense of belonging posttest XO game*. Adapun analisa bivariat dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

1. Perbandingan Rata-Rata *Sense Of Belonging* Sebelum dan Setelah Diberikan *XO Game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Untuk melihat perbandingan rata-rata *sense of belonging* sebelum dan setelah diberikan *XO game* dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Perbandingan Rata-Rata *Sense Of Belonging* Sebelum dan Setelah Diberikan *XO Game* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Variabel	Mean	SD	Min-Max
Tingkat <i>Sense Of Belonging Pretest</i>	44,45	3,60	39-52
Tingkat <i>Sense Of Belonging Posttest</i>	54,20	3,84	45-59

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa rata-rata *sense of belonging* sebelum diberikan *XO game* adalah 44,45 dengan nilai minimum adalah 39,00 dan nilai maksimum adalah 52 dengan standar deviasi 3,60. Rata-rata *sense of belonging* setelah diberikan *XO game* adalah 54,20 dengan nilai minimum adalah 45 dan nilai maksimum adalah 59 dengan standar deviasi 3,84. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *sense of belonging* sebelum dan setelah diberikan *XO game* dengan selisih nilai rata-rata *sense of belonging* sebelum dan setelah diberikan *XO game* adalah 9,75.

2. Analisis Pengaruh *XO Game* Untuk Meningkatkan *Sense Of Belonging* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Untuk melihat analisis pengaruh *XO game* untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.7 Analisis Pengaruh *XO Game* untuk Meningkatkan *Sense Of Belonging* pada Anak Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru

Variabel	Z-Test	P-Value	N
Tingkat <i>Sense Of belonging</i> Pretest-Posttest	-3,925	0,000	20

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat bahwa dari hasil uji statistik non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai *P-Value* adalah 0,000 ($p < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *XO game* dalam meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru.

BAB V

PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai hasil penelitian akan diuraikan dalam bab ini. Hasil penelitian akan dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya dan teori-teori yang mendukung atau berlawanan dengan hasil penelitian ini.

A. *Sense Of Belonging* Sebelum Diberikan *XO game* Pada Anak Usia 11-13

Tahun di Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru Tahun 2021

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa sebelum diberikan *XO game* rata-rata *sense of belonging* subjek penelitian adalah 44,45 dengan nilai minimum adalah 39 dan nilai maksimum adalah 52 dengan standar deviasi 3,60. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kelly (2008) juga menunjukkan bahwa *cooperative games* mampu membangun *sense of belonging* dan koneksi. *XO game* yang sifatnya kooperatif sehingga mampu meningkatkan *sense of belonging* pada subjek. Menurut Muhaeminah (2015) mengatakan 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*.

B. *Sense Of Belonging* Setelah Diberikan *XO game* Pada Anak Usia 11-13

Tahun di Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru Tahun 2021.

Setelah diberikan *XO game* rata-rata *sense of belonging* subjek penelitian turun menjadi 54,20 dengan nilai minimum adalah 45 dan nilai

maksimum adalah 59 dengan standar deviasi 3,84. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Schaefer (2012) yang mengatakan bahwa perilaku bermain pada anak-anak berproses sepanjang batas perkembangannya dan dapat pula diklasifikasikan berdasarkan pada tahapan perkembangannya. *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.

C. Pengaruh *XO Game* Terhadap Peningkatan *Sense Of Belonging* Pada Anak Usia 11-13 Tahun di Panti Asuhan Ar-rahim Pekanbaru Tahun 2021.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan *sense of belonging* pada anak usia 11-13 tahun di panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru. Didapat selisih rata-rata peningkatan *sense of belonging* yaitu sebanyak 9,75 dengan P-Value 0,000. Menurut asumsi peneliti, hal ini menunjukkan bahwa *XO game* berpengaruh dalam meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru. Panti asuhan Ar-rahim terletak di Jalan

Garuda Sakti km 3 Panam Pekanbaru yang merupakan lembaga pelayanan kesejahteraan sosial yang diwakafkan.

Terlihat pada subjek penelitian yang berusia 11-13 tahun sebanyak 20 orang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahyani (2012) berdasarkan tahap perkembangannya, anak panti asuhan yang mengisi skala berusia (11-18 tahun). Berdasarkan karakteristik responden yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 13 orang (65%) dan 7 orang berjenis kelamin laki-laki (35%). Jenis kelamin dapat berpengaruh terhadap peningkatan *sense of belonging*. Menurut Gunadi (2004), dalam penelitiannya yang mengatakan perempuan lebih cenderung melihat peristiwa yang dialaminya secara mendetail, sedangkan laki-laki berpikir secara global atau tidak mendetail.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 15 orang (75%) setelah diberikan *XO game* mengalami peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru dengan rata-rata peningkatan adalah 9,75. Hal ini sesuai dengan teori Rifai (2015) yang mengatakan bahwa *XO game* yang diberikan mampu menyediakan pengalaman-pengalaman 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.

Sejalan dengan penelitian Muhaeminah (2015) yang mengatakan bahwa *XO game* adalah permainan yang jawaban harus sama dan benar. Pada proses ini, anak akan merasakan memiliki andil yang kuat untuk tercapainya sebuah tujuan bersama. Sehingga aktifitas pertama ini mengarah pada aspek *valued involvement*. Selain itu, anak akan merasa dibutuhkan saat penyusunan formulasi bilangan karena kartu yang mereka pegang memiliki fungsi dan angka berbeda. *XO game* merupakan game yang kooperatif bukan game yang kompetitif sehingga didalam *game* ini tidak ada menang dan kalah. Terdapat beberapa penelitian tentang *sense of belonging*.

Keunggulan pada penelitian ini menggunakan terapi *game* dengan nama *XO Game*, karena *XO game* menerapkan cara bermain dengan kooperatif bukan kompetitif sehingga game ini sangat baik untuk meningkatkan *sense of belonging* sedangkan pada penelitian sebelumnya yang oleh Muhaeminah (2015) untuk meningkatkan *sense of belonging* dengan *game therapy* menggunakan *game* dengan nama *XO Game, Hoopla, TP. Tangle, Magic Carpet Ride, My Wish for You, What Would They Say*. Keunggulan yang lainnya yaitu pertanyaan yang diberikan kepada anak panti asuhan tentang pengetahuan umum dan panti asuhan sedangkan pada penelitian sebelumnya pertanyaan yang diberikan hanya tentang panti asuhan saja. Selanjutnya, kelebihan pada penelitian ini adalah *XO game* dilakukan selama 15 menit karena 15 menit sudah cukup untuk bermain *XO game*

sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan *sense of belonging*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhaeminah (2015) dengan menggunakan game therapy yang dilakukan selama 30 menit.

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* pada penelitian didapatkan hasil *P-Value* 0,000 dengan rata-rata peningkatan *sense of belonging* adalah 9,75. sedangkan pada penelitian sebelumnya hasil *P-Value* 0,028 dengan rata-rata peningkatan *sense of belonging* 6,429. Berdasarkan teori dan hasil penelitian diatas, peneliti berpendapat bahwa ada pengaruh *game therapy* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru dibuktikan dengan uji statistik non parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa probabilitas lebih kecil *level of significant* 5% ($0,000 < 0,05$).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian mengenai pengaruh *XO game* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak usia 11-13 tahun di panti asuhan Ar-rahim pekanbaru tahun 2021. Maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata *sense of belonging* pada anak usia 11-13 tahun sebelum diberikan *XO game* adalah 44,4500 dengan nilai minimum adalah 39,00 dan nilai maksimum adalah 52,00 dengan standar deviasi 3,60519.
2. Rata-rata *sense of belonging* pada anak usia 11-13 tahun sesudah diberikan *XO game* adalah 54,2000 dengan nilai minimum adalah 45,00 dan nilai maksimum adalah 59,00 dengan standar deviasi 3,84708
3. Rata-rata selisi *sense of belonging* sebelum dan setelah diberikan *XO game* 9,75 adalah
4. Ada pengaruh *game therapy* terhadap peningkatan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru (p-Value 0,000)

B. Saran

1. Aspek Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan pengetahuan baru bagi perawat dan mahasiswa keperawatan dalam meningkatkan ilmu keperawatan, sebagai sumber referensi dan bacaan

terkait *game therapy* sebagai terapi alternatif untuk yang mengalami *sense of belonging*.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi acuan pendalaman ilmu pengetahuan terkait *game therapy* dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian terkait *game therapy* menggunakan kelompok kontrol.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai tambahan referensi kepustakaan di Perpustakaan Universitas Pahlawan Tunaku Tambusai.

c. Bagi Responden

Diharapkan bagi responden yang mengalami *sense of belonging* untuk dapat memanfaatkan *game* terapi ini untuk meningkatkan *sense of belonging* yang dialami.

d. Bagi Panti Asuhan

Diharapkan bagi panti asuhan dapat menerapkan *XO game* untuk meningkatkan *sense of belonging* pada anak panti asuhan Ar-rahim Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Astri, H. (2013). Pengaturan praktik pekerja sosial profesional di Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(2), 155–163. Retrieved from <http://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/499>.
- Cahyanti, Sisly. (2020). Hubungan Antara Sense Of Belonging Dengan Keterlibatan Pegawai Negeri Sipil Rutan Kelas II B Pekanbaru. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Dinas Sosial Provinsi Riau. (2019). http://dinsos.riau.go.id/web/index.php?option=com_content&view=article&id=580&Itemid=202, diunduh tanggal 1 Maret 2021.
- Dinsos. (2018). <https://dinsos.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/lembaga-kesejahteraan-sosial-anak-lksa-93#:~:text=Panti%20asuhan%20atau%20lembaga%20kesejahteraan,dan%20pengentasan%20anak%20terlantar%2C%20memberikan>, diunduh 1 Maret 2021.
- DPR RI. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia No 35 Tahun 2014. *Undang-Undang Republik Indonesia*, (1), 1–5.
- Hagerty, Bonnie., M. K. & Kathleen, Patusky. (1995). Developing a Measure of Sense of Belonging. *Jurnal*. Vol. 44, No.1.
- Hidayat, A, A. (2012). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika.
- Kamalie, H. S. (2016). Pengaruh Sense of Belonging Terhadap Kualitas. *Jurnal Psikologi*, 7. Retrieved from <http://eprints.umm.ac.id/34308/1/jiptumppp-gdl-hudasai-ful-43043-1-hudasai-%29.pdf>
- Kbbi. (2020). Kajian Pustaka Intensitas. *Lecture.Id*, 21–46. Retrieved from <https://lektur.id/arti-intensitas/>
- Kelly, R.L. (2008). The use of cooperative games in elementary school to foster a sense of belonging and connection. Virginia: No publisher included.
- Ii, B. A. B. (2012). A sense of belonging. *Clinical Teacher*, 9(2), 127. <https://doi.org/10.1111/j.1743-498X.2012.00548-1.x>
- Magdalena, Almutahar, H., & Sasap Abao, A. (2014). Pola Pengasuhan Anak Yatim Terlantar dan Kurang Mampu di Panti Asuhan Bunda Pengharapan (PABP) di Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal PMIS-Utab*, 3(1), 1–18.
- Muhaeminah. (2015). Game Therapy Untuk Meningkatkan Sense of Belonging

Anak Panti Asuhan. *Jipt*, 03(01), 36.

- Ningrum, N. (2012). Hubungan Antara Coping Strategy Dengan Kenakalan Pada Remaja Awal. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 7(1), 481–489.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Paputungan, I. V. (20011). Konsep Permainan Tic-Tac-Toe Menggunakan Algoritma Genetika. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 0(0), 3–6. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/1603>
- Rifai, N. (2015). Penyesuaian Diri pada Remaja yang Tinggal di Panti Asuhan (Study Kasus Pada Remaja Yang Tinggal di Panti Asuhan Yatim Piatu Muhammadiyah Klaten). *Skripsi*, 1–21.
- Setiadi. (2013). *Konsep dan praktek penulisan keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shlomi, H. (2010). The relationship between childhood family instability, secure attachment, and the sense of belonging of young adults. No publisher included.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono (2014) *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukur, A. (2015). Peran Pengasuh Membentuk Sikap Sosio Emosional Anak, 2, 1–7.
- 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>.
- 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.

