PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA TERHADAP *SENSE OF BELONGING* PADA ANAK PANTI ASUHAN

Tsara Afifah[1], Suci Ratna Estria[2*]

Email Korespondensi: suciratnaestria@ump.ac.id

[1-2]Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Disumbit: 15 Agustus 2024 Diterima: 02 Januari 2025 Diterbitkan: 01 Februari 2025
Doi: https://doi.org/10.33024/mnj.v7i2.17007

ABSTRACT

A preliminary study conducted at the Dharmo Yuwono Orphanage for Orphans and Abandoned Children revealed that 30 children reside in the orphanage, many lacking a sense of belonging. A survey conducted by the researcher on January 9, 2024, showed that 2 children had a high sense of belonging, 4 had a moderate sense of belonging, and 4 had a low sense of belonging. Many children appeared isolated and unwilling to interact with others. This study aims to determine whether the traditional game Ular Naga affects the sense of belonging among children at the Dharmo Yuwono Orphanage for Orphans and Abandoned Children. This research employed a pre-experimental design using a non-randomized pre-post test without a control group design and paired sample t-test technique. A total sampling technique was used to select 30 orphanage children as the sample. The data were collected using the Sense of Belonging Instrument (SOBI) questionnaire. The score before the intervention was 66.97, and after the intervention, it was 23.77, indicating a difference of 43.20. The paired sample t-test results showed a mean difference of 43.20 with a standard deviation of 8.77. The significance level of the results was 0.000 0.05, indicating that the Ular Naga game significantly affected the sense of belonging among orphanage children. The traditional game Ular Naga significantly influences the sense of belonging among children at the Dharmo Yuwono Orphanage for Orphans and Abandoned Children.

***Keywords**: Ular Naga Game, Sense of Belonging*

ABSTRAK

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di panti asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono terdapat ada 30 anak yang tinggal di panti asuhan dan terdapat anak-anak yang terlantar dan kurang *sense of belonging*. Hasil survei yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 9 Januari 2024, menunjukkan 2 anak mengalami rasa memiliki yang tinggi, 4 anak mengalami rasa memiliki yang sedang dan 4 anak mengalami rasa memiliki yang rendah. Banyak anak-anak yang terlihat menyendiri dan tidak mau berbaur dengan teman lainnya. Peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari permainan tradisional ular naga terhadap *sense of belonging* anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre eksperiment* dengan desain penelitian *non randomized pre-post test without control group design dan Teknik paried sampel t test*. Sampel yang di ambil dengan teknik *total sampling* 30 anak

panti asuhan. Instrumen pengumpulan data menggunakan penyebaran kuesioner SOBI. Skor sebelum intervensi adalah 66,97 dan setelah intervensi adalah 23,77, atau terdapat perbedaan sebesar 43,200. hasil uji *t test* sampel berpasangan yang diperoleh setelah diberikan intervensi rasa memiliki, diperoleh nilai rata-rata sebesar 43,200 dan standar deviasi sebesar 8,771. Tingkat signifikansi hasil sebesar 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa permainan ular naga berpengaruh terhadap rasa memiliki anak panti asuhan. Ada pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap *sense of belonging* anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono.

Kata Kunci: Permainan Ular Naga, *Sense of Belonging*

PENDAHULUAN

Definisi panti asuhan menurut Dinas Sosial (Dinsos) adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua atau wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh sehinggga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan 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 (Dinsos, 2018).

Anak-anak panti asuhan berasal dari berbagai latar belakang keluarga yang berbeda yang disatukan dalam kehidupan bersama di panti asuhan Agnatasia, (2011). Kementerian Sosial (Kemensos) mencatat jumlah anak terlantar di Indonesia sebanyak 67.368 orang pada tahun 2020. Data dari Dinas Sosial Kabupaten Banyumas anak terlantar yang ada di 26 Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Kabupaten Banyumas pada tahun 2021 jumlah anak dalam LKSA Kabupaten Banyumas keseluruhan dengan total 868 anak yang terdiri dari anak dalam panti dan anak asuhan keluarga. Sedangkan pada tahun 2022 jumlah anak dalam LKSA Kabupaten Banyumas keseluruhan dengan total 860 anak yang terdiri dari anak dalam panti dan anak asuhan keluarga. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukan 2,15 juta dari 60 juta anak Indonesia dibawah usia 5 tahun tidak tinggal bersama orang tua. Bahkan diataranya 2,15 juta anak tersebut, 72,5% masih memiliki orang tua, 15,5% masih memiliki keluarga, dan hanya 10% yang yatim piatu.

Permasalahan psikologis sering muncul pada anak-anak panti asuhan disebabkan karena banyaknya kebutuhan psikologis yang belum terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan psikologis itu seperti kebutuhan rasa aman, kasih sayang, serta harapan yang kabur tentang masa depan (Anwar, 2015). Keadaan psikologis dan kesehatan mental, bahkan juga kesehatan fisik seseorang berkaitan dengan *sense of belonging* karena *sense of belonging* muncul sebagai kebutuhan dasar yang perlu dimiliki oleh setiap individu (Davina, 2022).

Anak yang tinggal di panti asuhan, baik karena yatim piatu atau yatim dan piatu, orang tua dan keluarganya tidak mampu menjamin tumbuh kembang anak secara wajar, menjadikan anak tidak memiliki perasaan "rasa memiliki" (s*ense of belonging)*. *A*nak-anak yang berhubungan baik di panti asuhan

dan pengurus di panti asuhan merupakan hal yang sangat krusial bagi kehidupan mereka (Gallagher, 2014). Sedangkan, anak-anak yang hubungannya tidak baik di panti asuhan dan pengurus panti asuhan hal ini dapat mempengaruhi atau menimbulkan *sense of belonging* yang negatif (Yendork, 2015).

Sense of belonging yang rendah, lebih cenderung memunculkan *misbehaviour* antara lain berkata jorok tidak sopan pada orang lain dan *bulliying,* mereka melakukan hal itu karena mereka beranggapan bahwa perbuatannya membuat dirinya merasa diperhatikan dibandingkan dengan mereka berbuat yang menyenangkan (Annisa, 2017). Hal ini dapat terjadi karena di dalam *sense of belonging* tersebut terdapat aspek *belonging* yang mana dapat menimbulkan perasaan keterlibatan dan kebanggan pada diri. Peneliti memberikan salah satu intervensi untuk meningkatkan *sense of belonging* yaitu dengan terapi permainan yaitu ular naga. Menurut Hromek (2013), Terapi permainan merupakan terapi interaksi sosial yang memberikan kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial bagi subjek permainan. *Sense of belonging* sebagai sesuatu yang unik pengalaman subjektif yang berkaitan terhadap koneksi dengan orang lain, kebutuhan dari *feedback* positif dari orang lain, keinginan untuk terkoneksi dengan orang lain. *Sense of belonging* datang dari persepsi secara kualitas makna kepuasan dengan koneksi sosial.

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tuhuan umum Untuk mengetahui pengaruh permaianan tradisional ular naga terhadap *sense of belonging* anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono. Tujuan Khusus Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin, Untuk mengetahui tingkat sense of belonging anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono sebelum dan sesudah dilakukan permaianan tradisional ular naga, Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap sense of belonging sebelum dan sesudah dilakukan permaianan tradisional ular naga.

KAJIAN PUSTAKA

Zhao (2017) menyamakan *sense of belonging* dengan *having an attachment* (memiliki kasih sayang), *sense of identification* (memiliki tanda pengenal), dan *sense of membership* (rasa keanggotaan). *Sense of belonging* didefinisikan sebagai kelekatan emosional individu kepada objek tertentu. Hagerty dan Patusky (2015) mendefinikan *sense of belonging* (rasa memiliki) sebagai pengalaman keterlibatan pribadi dalam sistem atau lingkungan sehingga individu merasa dirinya menjadi bagian integral dari sistem atau lingkungan.

Sense of belonging menurut Ting (2019) menjelaskan bahwa 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 Setiawan, Sutanto dan Soegandhi (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi *sense of belonging* sebagai berikut:

a) Kurang Kemampuan Menyesuaikan Diri
b) Penerimaan Orang Sekitar Terhadap Dirinya
c) Tidak Menemui Seseorang yang Menjadi Panutan

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan suatu penelitian "Pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap sense of belonging anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono?".

Penelitian yang dilakukan memiliki Tujuan Umum dan tujuan khusus. Tujuan Umum Untuk mengetahui pengaruh permaianan tradisional ular naga terhadap *sense of belonging* anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono. Tujuan Khusus Untuk mengetahui karakteristik responden berdasarkan umur dan jenis kelamin, Untuk mengetahui *tingkat sense of belonging* anak Panti Asuhan Yatim Piatu dan Terlantar Dharmo Yuwono sebelum dan sesudah dilakukan permaianan tradisional ular naga, Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap *sense of belonging* sebelum dan sesudah dilakukan permaianan tradisional ular naga.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre eksperiment* dengan desain penelitian *non randomized pre-post test without control group design*. Penelitian dilakukan pada bulan April 2024 di panti asuhan Dharmo Yuwono dengan populasi 30 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah total samping sehingga diperoleh 30 Responden. Variabel independen adalah Permainan ular naga sedangakan variabel dependen adalah *sense of belonging*.

Kriteria Inklusi adalah anak dengan usia 7 sampai 9 tahun, tinggal di panti asuhan Dharmo Yuwono Dan bersedia menjadi responden.

Instrumen dalam penelitian ini ada kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur sense of belonging menggunakan SOBI (sense of belonging instrumen) terdapat ada 27 pernyataan yang sudah di uji validitas dan reabilitas yang diambil dari penelitian Hagerty dan Patusky (2002) yang berjudul *"Developing a Measure Of Sense of Belonging"* dengan hasil SOBI (F = 5.69, p = 0.01). Setiap jawaban dari pernyataan unfavorable yaitu ada SS (Sangat Setuju) dengan skor 1, S (Setuju) skor 2, TS (Tidak Setuju) skor 3, STS (Sangat Tidak Setuju) skor 4, kemudian untuk setiap jawaban dari pernyataan favorable yaitu ada SS (sangat setuju) dengan skor 4, S (setuju) skor 3, TS (tidak setuju) skor 2, STS (sangat tidak setuju) skor 1. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur sense of belonging menggunakan SOBI (*sense of belonging instrumen)* terdapat ada 27 pernyataan yang sudah di uji validitas dan reabilitas yang diambil dari penelitian Hagerty dan Patusky (2002) yang berjudul "Developing a Measure Of Sense of Belonging" dengan hasil SOBI (F = 5.69, p = 0.01). Setiap jawaban dari pernyataan unfavorable yaitu ada SS (Sangat Setuju) dengan skor 1, S (Setuju) skor 2, TS (Tidak Setuju) skor 3, STS (Sangat Tidak Setuju) skor 4, kemudian untuk setiap jawaban dari pernyataan favorable yaitu ada SS (sangat setuju) dengan skor 4, S (setuju) skor 3, TS (tidak setuju) skor 2, STS (sangat tidak setuju) skor 1

Analisa data yang digunakan adalah analisis univariat dan bivariat. uji normalitas menggunakan *saphiro wilk* karena responden dibawah 50 dan uji statisti dengan *paired sampe t test* diolah dengan menggunakan aplikasi *Microsoft excel* dan *SPSS*

Penelitian ini telah dilakukan uji etik di Universitas Muhammadiyah Purwokerto dengan Nomor Etik KEPK/UMP/42/IV2024

HASIL PENELITIAN

a) Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik

Variabel	F	%
Usia		
8 Tahun	10	33%
9 Tahun	12	40%
10 Tahun	8	27%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	9	48%
Perempuan	21	52%

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan bahwa mayoritas responden berusia 9 tahun yaitu sebanyak 12 orang (40%). Kemudian jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan sebanyak 21 orang (70%).

b) Tingkat *Sense Of Belonging* Sebelum dan Sesudah Intervensi

Tabel 2. Tingkat *sense of belonging* sebelum dan sesudah intervensi

Variabel	Sebelum	Sesudah	Selisih	*P value*
sense of belonging	66,97	23,77	43,200	Uji normalitas Sebelum (0.105) Sesudah (0.120) Hasil *p value* 0.001

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa skor sebelum dilakukannya intervensi yaitu nilainya 66,97 kemudian skor sesudah dilakukannya tindakan intervensi yaitu nilainya 23,77 dan selisih nya 43,200. Data telah dilakukan uji normalitas dengan uji *shapiro wilk* karena responden dibawah 50. Hasil dari uji normalitas berdistribusi normal (*p value* > 0,05) dengan hasil sebelum diberikan intervensi yaitu 0.105 > 0,05 jadi data berdistribusi normal, kemudian hasil sesudah diberikan intervensi yaitu 0,120 > 0,05 yaitu data berdistribusi normal.

c) Pengaruh permainan ular naga terhadap *Sense Of Belonging* anak panti asuhan

Tabel 3. Pengaruh permainan ular naga terhadap *sense of belonging* anak panti asuhan

	Mean	Std. Deviation	Df	*Sig (2-tiled)*
Sebelum tindakan Ular naga - setelah tindakan ular naga	43.200	8.771	29	0,000

Pada tabel diatas dapat diketahui data dianalisis menggunakan *uji paired* sampel *T test* dengan hasil setelah diberikan intervensi *sense of belonging* nilai rata-rata 43.200 dengan Std Deviation 8.771. Hasil signifikan adalah 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh dari permainan ular naga terhadap *sense of belonging* pada anak panti asuhan

PEMBAHASAN

a) Karakteristik Responden

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa mayoritas responden berusia 9 tahun sebanyak 12 orang (40%). Anak usia tersebut adalah usia anak yang suka permainan sosial contohnya permainan ular naga. Pada usia tersebut anak juga mulai suka bermain di luar dan memasuki kelompok teman sebaya yang ditandai dengan anak sudah memiliki rasa memiliki dan memilih teman untuk bermain (anisa, 2020) dengan hasil penelitan dengan nilai *p value* 0,001 < 0,05. Penelitian sebelumnya telah meneliti *sense of belonging* pada anak usia 8-10 tahun yang tinggal di *foster care* secara kualitatif (Biehal, 2014) dengan hasil mengelompokkan *sense of belonging* pada anak-anak tersebut kedalam empat kategori, yaitu *(a) as if, (b) just like, (c) qualified belonging, dan (d) provisional belonging* dan *p value* 0,000 < 0,05.

Hasil penelitian, jenis kelamin responden mayoritas adalah perempuan sebanyak 21 orang (70%). Menurut peneliti, anak perempuan lebih banyak tidak percaya diri merasa sulit untuk membangun sosial atau berinteraksi dengan sekitarnya sehingga mayoritas yang megalami *sense of belonging* adalah anak perempuan. Menurut Gulsah (2021), mengatakan hal seperti serupa dengan hasil penelitian dengan nilai *p value* 0.000 < 0,05 bahwa mayoritas anak perempuan lebih cenderung tidak percaya diri dan susah untuk berinteraksi. Perempuan memiliki cara yang cukup unik saat menghadapi masalah misalnya, dengan lebih banyak mempertimbangkan dan memikirkan berbagai hal dan kemungkinan, serta lebih melibatkan perasaan saat berada pada suatu hubungan baik dengan lingkungan disekitar nya.

b) Tingkat *Sense Of Belonging* Sebelum dan Sesudah Intervensi

Sebelum diberikan intervensi pada 30 anak *sense of belonging* nilai rata-ratanya adalah 66.97 namun setelah diberikan intervensi nilai rata-rata *sense of belonging* pada 30 anak menjadi 23.77 yang berarti terdapat perubuhan pada *sense of belonging* anak setelah diberikan intervensi. Manfaat dari s*ense of belonging* itu sendiri, menurut rangkuman berbagai literatur yang diungkapkan oleh Jones (2003) antara lain tercapainya manfaat fisik dan manfaat psikologis. Manfaat fisik termasuk meningkatkan fungsi saraf, meningkatkan ketahanan terhadap penyakit, dan secara umum memiliki fungsi fisik yang lebih baik. Fungsi psikologis adalah tercapainya semua kesehatan jiwa seperti efikasi diri, harga diri, berkurangnya stres dan depresi, kecemasan, koping dengan baik, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, memiliki komunitas

dan lingkungan yang lebih sehat, meningkatkan prestasi akademik dan motivasi, intelektual dan kognisi yang lebih tinggi.

Sebelum dilakukan intervensi selama proses penelitian ditemui bahwasannya anak-anak di panti asuhan perlu meningkatkan kesadaran diri mereka terhadap *sense of belonging* yang dimana itu merupakan perasaan bahwasannya dirinya di hargai dan diterima seutuhnya sesuai dengan yang dilaksanakan oleh panti asuhan mengingat anak yang bertempat tinggal di panti memiliki kondisi keluarga yang kurang memadai. Selain itu ditemukan masih ada anak-anak panti asuhan yang masih belum terlalu sadar akan pentingnya rasa penerimaan, dihargai dan menghargai oleh karena itu peneleiti memberikan intrevensi dengan permainan ular naga dan hasilnya ada pengaruh dari permainan tersebut, anak-anak panti asuhan sudah dapat merasakan bahwa dirinya di hargai dan di terima oleh lingkungan sekitar dan anak-anak panti asuhan juga sudah dapaat percaya diri. Penelitian ini sependapat dengan penelitian oleh Earby (2022) menggunakan metode pelatihan Program Kreatifitas Mahasiswa (PKM) dengan hasil adanya perkembangan yang lumayan pesat dari anak dalam memahami konsep *sense of belonging* dengan metode bermain dengan demikian panti asuhan dapat menjadi "rumah" dan "keluarga" bagi anak-anak. Menurut penelitian Susanti (2023) memberikan intrvensi dengan bersyukur agar meningkatkan *sense of belonging* dan hasilnya ada perbedaan tingkat *sense of belonging* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ratna (2021) yaitu adanya perubahan *sense of belonging* diukur dengan *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah intervensi menggunakan permainan OX game yang dilakukan dengan sistem tanya jawab pertanyaan dengan tanda (O) itu bener dan (X) itu salah pertanyaan-pertanyaan terbut menggunakan kuisioner SOBI P dengan jumlah 18 pertanyaan, dengan memeriksa perubahan pada skor rata-rata.

c) Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap *Sense Of Belonging*

Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh dari permainan ular naga terhadap *sense of belonging* pada anak panti asuhan. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikan dalam penelitian ini adalah 0,000 < 0,05 dengan uji *paired sampel t test*. Penelitian serupa oleh (Muhaeminah, M,2016) 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). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Prisillia et al., 2020) didapatkan hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai *p-value* = 0,001, hal ini terbukti bahwa ada pengaruh antara permainan tradisonal engklek dengan s*ense of belonging* pada anak-anak karena permainan ini sama-sama mengajarkan kebersamaan dan bersosialisasi dengan orang lain, penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara dengan permainan tradisonal engklek yang dilakukan secara

berkelompok. Permainan tradisonal engklek memiliki unsur yang sama dengan permainan ular naga yaitu melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan tetapi terdapat perbedaan pada sistem permainannya, yaitu permainan engklek terdapat tim dan interaksi seperti menunggu giliran untuk bermain, adil, dan keputusan setiap individu untuk berhenti atau lanjut permainan setelah itu baru dilakukan wawancara. Menurut Hagbrog (1999) *Sense of belonging* juga memiliki dampak yang nyata terlihat dalam perilaku seseorang, diwujudkan dalam bentuk inisiatif, keberanian mengambil tanggung jawab dan risiko, keinginan berbagi, akan bertindak peduli, terikat, memiliki empati, termotivasi bahkan mampu memberdayakan dirinya sendiri meskipun tidak ada stimulant atau pendorong**.** Sedangkan sistem permainan ular naga terdapat tim 5-10 orang dan interaksi seperti bekerja sama dengan tim setelah itu mengisi kuesioner, tetapi kedua permainan tersebut sama sama mengajarkan kebersamaan dan melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain yang dapat meningkatkan *sense of belonging*. Menurut Hagborg (1999) *sense of belonging* dalam diri individu dapat menumbuhkan kebersamaan, kepedulian dan mau berbagi, meningkatkan keterlibatan dan keterikatan kerja, menjadikan kolaborasi tim lebih efektif dan menciptakan lingkungan kerja yang sehat. Pengaruh permainan ular naga terhadap *sense of belonging* juga dapat dilihat pada pemilihan kuesioner *sense of belonging* instrumen yang mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi permaianan ular naga, hal ini dikarenakan permainan ular naga cara bermainnya membutuhkan kerja sama sehingga itu bisa meningkatkan *sense of belonging*, permainan ular naga juga mengajarkan untuk menghargai apa yang dari individu miliki dan orang lain untuk menjadi pemimpin yang baik bagi diri sendiri dan orang lain untuk mencapai kehidupan yang harmonis dan permainan ini juga mengajarkan anak untuk belajar bermain peran untuk bergiliran memberi dan menerima (Vadilla, 2023). *Sense of belonging* menjadi hal yang penting bagi anak karena apabila *Sense of belonging* rendah, lebih cenderung memunculkan *misbehaviour* antara lain berkata jorok tidak sopan pada orang lain dan *bulliying,* mereka melakukan hal itu karna mereka beranggapan bahwa perbuatannya membuat dirinya merasa diperhatikan dibandingkan dengan mereka berbuat yang menyenangkan (Annisa, 2017). Penelitian serupa oleh Sembiring&Ritonga (2022) yaitu peningkatan *sense of belonging* melalui pendampingan *game therapy* dengan metode *Groupwork,* hasilnya terdapat perkembangan yang pesat pada anak dalam memahami konsep *sense of belonging*, dengan demikian panti asuhan dapat menjadi “rumah” dan “keluarga” bagi anak. Bentuk *game* yang pernah dilakukan untuk membangun *sense of belonging* adalah *game* dengan nama *OX game* yaitu permainan dengan aturan jawaban harus sama (bendera yang diangkat harus sama dan benar). *Game i*ni pernah digunakan untuk tujuan yang sama pada pelatihan komunikasi interpersonal dan *sense of belonging* dilakukan oleh

Pratiwi et.al (2013) dengan hasil mengungkapkan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan. Oleh karena itu dalam penelitian kali ini mengunakan permainan tradisional yaitu ular naga karena anak lebih familiar dengan permainan ini namun pada penelitian sebelumnya menggunakan *OX game* dan ditemukan bahwa *sense of belonging* pada penelitian Pratiwi et.al (2013) belum terbangun seutuhnya.

KESIMPULAN

Karakteristik responden berdasarkan usia, dari 30 responden mayoritas adalah anak yang berusia 9 tahun sebanyak 12 orang (40%), Karaktersitik responden berdasarkan jenis kelamin, dari 30 responden anak mayoritas dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 21 orang (72%), berdasarkan *sense of belonging* dari 30 responden mayoritas responden mengalami *sense of belonging* dengan kategori sedang sebanyak 24 orang (90%), Nilai rata-rata sebelum diberikan intervensi sense of belonging adalah 66.97 setelah diberikan intervensi rata-ratanya adalah 23.77 dan nilai selisih antara keduanya adalah 43.200., Setelah diberikan intervensi kualitas tidur diperoleh hasil Sig 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap *sense of belonging* pada anak panti asuhan.

Saran untuk penelitian selanjutnya Perlu menambahkan metode wawancara dan memberikan butir pernyataan terbuka kepada beberapa responden untuk mendukung data kuesioner, sehingga data yang didapatkan lebih banyak dan saling mendukung satu sama lainnya. Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat menambahkan jumlah responden yang lebih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Antono, C. A. (2012). Pengaruh Sense Of Belonging terhadap Member Loyalty pada Blackberry Messengers Community di Surabaya.

Bazaz, S. B., Hasankala, Q. Y., Shojaee, A. A., & Unesi, Z. (2018). The effects of traditional games on preschool children's social development and emotional intelligence: a two-group, pretest-posttest, randomized, controlled trial. *Modern Care Journal*, *15*(1)

Gökbulut, B. (2019). The relationship between sense of belonging and technology addiction of high school students. *International Journal of Eurasian Education and Culture*, *7*, 281-297.Devina (2022). Cara Membangun Rasa Sense Of belonging. Gremedia. https://www.gramedia.com/best-seller/sense-of-belonging/

Hagborg, W. J. (1999). Scholastic competence subgroups among high school students with learning disabilities. *Learning Disability Quarterly*, *22*(1), 3-10.

Harrigan, G. (2014). *A Case Study of Teachers' and Administrators' Experiences Integrating Project-Based Learning* (Doctoral dissertation, Walden University)..

Hromek, R. (2004). Game time: Games to promote social and emotional resilience For children aged 4-14.

Islami, A. N. (2016). Hubungan sense of school belonging dengan

misbehavior pada siswa sekolah menengah di pondok pesantren. In *Seminar ASEAN 2nd Psychology & Humanity. Psychology Forum UMM, Universitas Muhammadiyah Malang*.

Junaidi, S., & Nugroho, I. H. (2014). Permainan Tradisional "Betengan" sebagai Metode Permainan untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, *1*(1).

Koenka, A. C., Anderman, E. M., Anderman, L. H., & Won, S. (2020). Associations between ethnic identity and motivational beliefs in internationally adopted youth and the mediating role of school belonging. *Learning and Individual Differences*, *81*, 101909.

Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press

Pujianto, M. B. (2015). *Konsep Pengasuhan Alternatif Perspektif UU Perlindungan Anak dan Hukum Islam (Studi Kasus Pengalihan Pengasuhan Anak di Panti Asuhan Muhammadiyah Karangpilang)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).

Puspitasari, R., & Ningtyas, A. R. (2024). *Dampak Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini Kelompok B1 Ra Ummatan Wahidah* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). Biehal, N. (2014). A sense of belonging: Meanings of family and home in long-term foster care.

Putri, P. M. M., Monika, M., & Tasdin, W. (2023). Apakah Anak-Anak Di Panti X Merasa "Di Rumah"?. *Jurnal Serina Sosial Humaniora*, *1*(2), 217-227.

Saparida, Z. (2020). *Kajian Pustaka Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Usia 5-6 Tahun* (Doctoral dissertation, Iain Bengkulu).

Sembiring, E., & Ritonga, F. U. (2022). Peningkatan sense of belonging pada anak melalui dampingan game therapy di panti asuhan kasihani anak indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, *2*(1), 277-281.

Shlomi, H. (2010). The relationship between childhood family instability, secure attachment, and the sense of belonging of young adults.

Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1-11.

Triana, R. (2021). *Pengaruh xo game terhadap peningkatan sense of belonging pada anak usia 11-13 tahun di panti asuhan ar-rahim pekanbaru tahun 2021* (Doctoral dissertation, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai).