

## PSIKOLOGI ASYIK PSIKOLOGI BERMAIN BERSAMA ANAK BANGSA

Dwi Nursiti<sup>1)\*</sup>

1) Prodi Psikologi, Fakultas Farmasi dan Ilmu Kesehatan, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia

Email : dwinursiti02@gmail.com

### Abstrak

Anak-anak panti asuhan adalah anak-anak yang tidak lagi merasakan langsung kasih sayang orang tua kandung. Mereka terpisah dari orang tua kandung dengan berbagai penyebab. Kehilangan orang tua sudah menjadi penyebab kesedihan mereka ditambah dengan rasa rendah diri dengan status anak yatim / piatu, terbiasa memendam permasalahan yang ia miliki, kurang mampu bersosialisasi dengan yang sebaya karena rasa rendah diri, serta kurangnya pengetahuan mengenai bermain. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Ade Irma Suryani Nasution yang bertempat di Jl. Cik Di Tiro No. 110 Medan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2019 dimulai dengan perencanaan hingga pelaporan seluruhnya memakan waktu tiga bulan. Beberapa metode dilakukan yakni dengan bermain drama, sosialisasi profesi psikologi, kelompok konseling, menggambar bersama dan bermain bersama. Secara umum menggunakan teknik play therapy. Para peserta kegiatan baik dari anak asuh dan tim psikologi sangat antusias dalam melakukan kegiatan ini. Bahkan banyak anak-anak yang telah bersekolah di jenjang SMP pun tidak mengetahui permainan tradisional. Dengan kegiatan ini akhirnya mereka dapat melakukan permainan tradisional dan mengurangi keresahan dan rasa rendah diri. Selanjutnya tim psikologi berencana untuk melakukan kunjungan konseling yang teratur dipanti asuhan tersebut.

**Kata Kunci:** Yatim Piatu, Anak-Anak, Bermain, Kelompok Konseling

### Abstract

*Orphanage children are children who no longer feel the direct love of biological parents. They are separated from biological parents with various causes. The loss of parents has become the cause of their sadness coupled with a sense of inferiority with the status of orphans / orphans, accustomed to harboring the problems he has, lacking in socializing with peers because of low self-esteem, and lack of knowledge about playing. This community service activity was carried out at the Ade Orphanage Irma Suryani Nasution Orphanage located at Jl. Cik Di Tiro No. 110 Medan. This community service activity was carried out on March 7, 2019, starting with planning and reporting to all took three months. Some methods are performed, namely by playing drama, socializing the psychology profession, drawing together and playing together. In general, using play therapy techniques. The participants of the activity both from foster children and the psychology team were very enthusiastic in doing this activity. Even many children who have attended junior high school do not know the traditional game. With this activity they were finally able to play traditional games and reduce their anxiety and low self-esteem. Furthermore, the psychology team plans to conduct regular counseling visits at the orphanage.*

**Keywords:** orphan, children, play, group counseling

## **PENDAHULUAN**

Yayasan Panti Asuhan Ade Irma Suryani Nasution Medan didirikan atas anjuran Bapak Menteri Sosial yang datang berkunjung ke Kantor Dinas Sosial Tk. II pada Juli 1958. Bapak Menteri sangat terkejut pada masa itu, didapatkannya keberadaan 9 (sembilan) orang bayi di Kantor Dinas Sosial Tk. II Medan. Secara langsung Menteri bertanya kepada Bapak Kepala Dinas sebab keberadaan bayi tersebut.

Selanjutnya Yayasan ini hendaknya dijalankan oleh para ibu-ibu Pengurus Organisasi Wanita di jajaran Sumatera Utara. Apa yang diharapkan dalam hal ini adalah, bahwa ketika pelaksanaan Yayasan dilakukan langsung oleh para ibu, maka diyakini anak-anak tidak akan merasa kehilangan kasih sayang dari seorang. Berdasarkan hasil rapat pengurus pada tanggal 05 Februari 1966 diubah menjadi Yayasan Perawatan dan Penitipan Bayi “ADE IRMA SURYANI NASUTION”.

Yayasan ini didirikan diatas sebidang tanah Hak Guna Bangunan seluas 11.396 m<sup>2</sup> (sebelas ribu tiga ratus sembilan puluh enam meter persegi) di Jalan Teuku Cik Ditiro No. 110 Medan, Sumatera Utara. Kemudian Yayasan ini berkembang menjadi Panti Asuhan bagi anak-anak yang terlantar.

Anak-anak yang terlantar ini ada yang berasal dari masyarakat yang mengantar atau dari polisi pada kasus-kasus bayi dibuang. Sedari kecil anak-anak asuh ini kurang mendapatkan kasih sayang dari orang tua dan saudara yang sesungguhnya. Sedangkan dari jumlah pengasuh tidak mungkin bisa memperhatikan satu demi satu semua anak asuh. Anak-anak asuh tersebut bersekolah di berbagai sekolah baik negeri atauun swasta dengan bantuan dari ornag tua asuh yang secara sukarela menyumbang sebagian rejekinya ke panti asuhan Ade Irma Suryani Nasution. Dengan status anak asuh panti, mereka sudah bisa menyadari perbedaan besar dengan teman-temannya di sekolah. Setelah beraktivitas di sekolah pun, yang masih muda di bawah usia 14 tahun lebih suka balik ke panti dan jarang bermain bersama tetangga panti. Bagi anak asuh yang berusia di atas 14 tahun berusaha menambah uang jajan dengan bekerja di bengkel atau mengamen.

Keberadaan orang tua dan saudara yang untuk mereka adalah ketiadaan. Sehingga ibu dan kakak pengurus panti yang menjadi orang tua pengganti. Dengan keterbatasan tenaga sumber daya manusia maka juga terbatas bagi ibu dan kakak pengurus dalam memperhatikan kebutuhan anak-anak asuh baik dalam hal kebutuhan pokok, kebutuhan belajar, dan kebutuhan bermain. Dunia bermain mereka juga sempit hanya berkisar di sekitar panti.

Permasalahan besar pada anak-anak asuh di Panti Asuhan Ade Irma Suryani Nasution antara lain :

- a. Rasa rendah diri dengan status anak yatim / piatu
- b. Memendam permasalahan yang ia miliki
- c. Kurang bersosialisasi dengan yang sebaya
- d. Kurangnya pengetahuan mengenai bermain

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain :

- a. Merayakan ulang tahun HIMPSI
- b. Memperkenalkan profesi psikolog pada adik-adik di panti asuhan Ade Irma Nasution
- c. Memberikan kesempatan adik-adik di panti asuhan Ade Irma Nasution untuk berkonsultasi praktis dengan psikolog
- d. Mengenalkan bermacam permainan tradisional

#### Manfaat Kegiatan

Manfaat kegiatan ini diharapkan kepada adik-adik di Panti Asuhan Ade Irma Suryani Nasution dapat mengetahui profesi psikologi sebagai salah satu alternatif cita-cita yang ingin dicapai, menjadi kesempatan bagi mereka untuk berkonsultasi secara praktis, serta dapat bermain dan melestarikan permainan tradisional.

#### Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan di Panti Asuhan Ade Irma Suryani Nasution yang bertempat di Jl. Cik Di Tiro No. 110 Medan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2019 dimulai dengan perencanaan hingga pelaporan seluruhnya memakan waktu tiga bulan.

## **SOLUSI PERMASALAHAN MITRA**

Bermain pada umumnya dilakukan oleh anak-anak namun tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga melakukannya. Hal yang membedakan adalah frekuensi dalam melakukan kegiatan bermain. Biasanya orang dewasa tidak bermain sebanyak anak-anak.

Menurut Gross (dalam Hurlock, 1982) bermain dilakukan untuk mempelajari keterampilan baru yang dibutuhkan sebagai orang dewasa. Karakteristik permainan antara lain 1) mengikuti pola perkembangan, 2) aktivitas bermain menurun seiring dengan penambahan usia, 3) waktu yang dihabiskan untuk aktivitas spesifik akan bertambah seiring penambahan usia, dan 4) bermain juga menjadi kurang bergerak seiring penambahan usia. Kesehatan, perkembangan motorik, inteligensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosioekonomi, jumlah waktu bebas, jenis dan ketersediaan alat permainan menjadi faktor dalam bermain (Cohen, 2006).

Bermain memiliki banyak manfaat, sebagai berikut (Moyles, 2010):

- a. Bermain untuk perkembangan aspek fisik, anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan tubuh, maka anak akan menjadi sehat. Otot-otot tumbuh menjadi kuat. Anak juga menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.
- b. Bermain untuk perkembangan aspek social, anak perlu belajar bersosialisasi dan mengenali lingkungan dan mulai belajar mandiri tidak terikat dengan orang tua. Ia akan belajar untuk berbagi hak milik, berkomunikasi dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya, belajar tentang system nilai, kebiasaan dan standar moral yang dianut masyarakat,
- c. Bermain untuk perkembangan emosi atau kepribadian. Bermain adalah suatu kebutuhan insting. Melalui bermain dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya, memenuhi kebutuhan dan dorongan dalam diri.
- d. Bermain untuk perkembangan aspek kognisi. Banyak konsep ilmu dapat diperoleh

dengan cara bermain. Selain itu akan lebih mudah untuk diingat karena ia melakukannya dengan perasaan senang dan tertarik.

- e. Bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Kelima indera anak perlu diasah untuk menjadi lebih peka dan tanggap atas hal-hal yang berlangsung di sekitarnya. Menjadikan anak kritis, kreatif, berani dan semakin percaya diri.
- f. Bermain sebagai media terapi. Pada beberapa kasus trauma atau kasus anak-anak yang tertutup, akan sulit sekali memperoleh informasi secara langsung kepada mereka. Dengan melalui bermain, perhatian mereka akan teralihkan dan tanpa disadari akan memberi informasi berharga melalui bermain. Selain itu terapis dapat menyisipkan komunikasi terapeutik pada mereka.

Oleh karenanya untuk mengatasi permasalahan yang ada di Panti Asuhan Ade Irma Suryani, maka pengabdian masyarakat akan menggunakan bermain sebagai solusi bagi anak-anak asuh. Permainan ini juga didasarkan pada kemudahan alat dan tidak mahal, maka kami memilih permainan tradisional.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan pada tanggal 7 Maret 2019 dengan berbagai metode. Dalam pelaksanaan selama satu hari kami mengadakan :

- a) 09.00-10.00 WIB acara sambutan baik dari Ketua HImpsi SUMUT dan Pimpinan Panti Ade Irma Suryani,
- b) 10.00-10.45 WIB Drama “Psikolog Tempat Curhat”, beberapa orang dari tim HIMPSI SUMUT melakukan drama yang berisi pesan untuk tidak malu bercerita atau mencurahkan hati kepada psikolog, terutama apabila merasa membutuhkan pertolongan. Dalam hal ini semua wakil dari USM Indonesia turut berperan dalam drama.
- c) 10.45-11.00 WIB wakil ketua HIMPSI melakukan pemaparan mengenai profesi psikologi.
- d) 11.00-11.30 WIB anggota HIMPSI beserta adik-adik panti menggambar bersama pada rangkaian kertas karton menggunakan pensil kayu berwarna.
- e) 11.30-12.00 WIB adik-adik panti dibagi berdasarkan usia , pada pelaksanaannya menjadi 5 kelompok yakni usial anak-anak 5-10 tahun ada 2 kelompok, usia anak-anak akhir 11-15 tahun ada 2 kelompok, dan terakhir usia remaja 16-18 tahun dalam satu

kelompok. Setiap kelompok difasilitasi dengan 2 orang psikolog. Pendampingan ini juga merupakan penelusuran minat bermain anak-anak pada jenis-jenis permainan yang akan dilaksanakan pada siang hari.

- f) 12.00-13.00 WIB makan siang dan melakukan ibadah.
- g) 13.00-15.00 WIB Tim yang telah dibagi dalam 8 (delapan) jenis permainan menyiapkan tempat dan mengkoordinir pelaksanaan permainan. Sesi permainan terbagi dua yakni satu jam pertama dan satu jam kedua. Setelah satu jam pertama peserta dapat bertukar permainan.
- h) 15.00-16.30 WIB penyerahan sumbangan dan dan penutup. Setelahnya setiap orang membantu membersihkan lingkungan panti yang telah digunakan selama pelaksanaan pengabdian masyarakat berlangsung.

#### Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian masyarakat dengan topik Psikologi Asyik, Psikologi Bermain dengan Anak Bangsa di Panti Asuhan Ade Irma Suryani telah dilakukan dengan baik dan lancar. Anak-anak antusias mengikuti kegiatan terutama sekali pada kegiatan menggambar dan bermain permainan tradisional.

Permainan merupakan kebutuhan setiap insane manusia. Baik anak kecil hingga usia dewasa, hanya frekuensi dan durasi yang berbeda pada tiap-tiap individu. Setiap anak memerlukan permainan yang dapat menstimulasi kognisi, emosi dan motoriknya. Berdasarkan observasi selama pelaksanaan proses menggambar dan permainan, anak-anak asuh yang berusia muda menunjukkan perilaku yang malu-malu dan sangat memperhatikan. Mereka mengamati terlebih dahulu anak-anak yang lebih tua dan bila ingin mengatakan sesuatu melalui abang atau kakak seniornya. Yang kemudian baru disampaikan ke fasilitator.

Yang berusia remaja menyukai kegiatan sesi konseling dan bermain. Dalam sesi konseling mereka membagi kekhawatiran terutama mengenai pekerjaan dan kehidupan selanjutnya bila meninggalkan panti asuhan. Apa yang bisa mereka lakukan agar dapat bertahan hidup ? Inilah pertanyaan terbesar mereka. Psikolog dan fasilitator lainnya memberi informasi beasiswa dan saran-saran peminatan profesi yang sesuai dengan hobi dan minat yang mereka miliki. Selain itu memotivasi mereka agar belajar sungguh-sungguh dan serius dalam bersekolah.

Keresahan yang mereka alami tentu dapat dimengerti karena status sebagai anak yatim-piatu, mereka tidak memiliki significant others yang benar-benar memiliki ikatan emosional yang kuat dengan mereka. Sehingga rasa kesendirian yang mereka rasakan terasa begitu kuat. Selain itu pada fase remaja juga ketertarikan pada lawan jenis sedang membesar. Rasa rendah diri karena status menjadi kekhawatiran pada diri mereka juga. Oleh karenanya psikolog menyarankan mereka untuk lebih menetapkan tujuan yang realistis.

## **SIMPULAN**

Pengabdian masyarakat dengan topik Psikologi Asyik, Psikologi Bermain dengan Anak Bangsa telah dilakukan dengan baik dan lancar. Semua peserta baik dari adik-adik Panti dan anggota HIMPSI SUMUT sangat antusias dalam melakukan setiap rangkaian acara. Terutama pada sesi permainan. Pada pelaksanaan pengabdian masyarakat kali ini sangat dirasakan sekali kurangnya waktu untuk pelaksanaan permainan. Selain itu kegiatan curhat tampaknya tidak semuanya efektif dengan format kelompok. Ada baiknya untuk di masa mendatang secara terjadwal perwakilan HIMPSI menyediakan waktu untuk konsultasi gratis. Masih banyak anak-anak asuh yang belum mengenal permainan tradisional oleh karenanya permainan tradisional harus tetap dilestarikan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pengabdian masyarakat dari Prodi Psikologi Universitas Sari Mutiara berterima kasih kepada HIMPSI Wilayah SUMUT yang mengizinkan kami bergabung dalam tim HIMPSI untuk turut serta berpartisipasi dalam kegiatan ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Cohen, D. 2006. *The Development of Play*. 3rd Ed. New York : Routledge
- Moyles, J. 2010. *Thinking About Play: Developing A reflective Approach* . USA: McGraw – Hill
- Munandar, S.C.U. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Grasindo. Jakarta
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winkel, W.S. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi