

**LAPORAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
DI KHATULISTIWA BERBAGI**



di susun oleh :

Bella Yugi Fazny, M.Pd

Randi Saputra, M.Pd., Kons.

Chika Lestari

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONTIANAK

2022

Peningkatan Konsep Diri Remaja Marginal Melalui Play Therapy

A. Pendahuluan

Program Substansi Generasi Remaja (GenRe) disosialisasikan kepada kelompok marginal berusia 9-24 tahun dengan menggunakan teknik konseling play therapy. Urgensi pengabdian pada masyarakat ini didukung dengan hasil penelitian Purwanti, Koentjoro, & Purnamaningsih (2000) yang menunjukkan bahwa remaja putri komunitas anak jalanan (marginal) memiliki konsep diri paling rendah. Remaja marginal di Rumah Belajar Khatulistiwa Berbagi adalah remaja yang memiliki latar belakang keluarga dan ekonomi yang berbeda-beda. Hal ini membuat konsep diri remaja berkembang melalui pengalaman unik dirinya, namun juga terus-menerus sebagian dibentuk oleh harapan sosial yang ada dan struktur kekuasaan di lingkungan, dikarenakan memediasi hubungan antara konteks sosial dan perilaku individu (Markus, 1987; Wehrle & Fasbender, 2020). Konsep diri remaja rumah belajar Khatulistiwa Berbagi mayoritas berasal dari lingkungan tempat tinggal di kampung waduk pemulung (Komunikasi Personal, Anggita, 6 Maret 2022).

Hasil meta-analisis dari 93 studi play therapy kelompok kontrol anak-anak ditemukan bahwa play therapy manjur memberikan efek lebih positif untuk perawatan humanistik terlebih akan menghasilkan efek terbesar apabila orang tua ikut serta dalam pelaksanaan play therapy (Bratton, Ray, Rhine, & Jones, 2005). Sehingga pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan untuk mengedukasi beberapa materi modul GenRe melalui metode konseling play therapy. Sebelum penulis menentukan tema materi modul GenRe, penulis melakukan studi pendahuluan melalui survei angket dan observasi di tanggal 6 Maret 2022. Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa kegiatan belajar di khatulistiwa berbagi selama masa pandemi tidak dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Hal ini diperkuat dengan adanya peraturan pembatasan aktivitas sehingga rumah belajar hanya melakukan kegiatan secara terbatas maksimal 20 anak dengan kegiatan berupa bermain dan membagi sembako (wawancara pribadi, Anggita, 6 Maret 2022).

Hasil pengamatan penulis pada 6 Maret 2022 ditemukan bahwa bahasa tubuh dari 17 anak remaja marginal di awal pertemuan pembagian asesmen angket survei cenderung menutup diri. Terdapat 5 orang anak yang tidak berani menatap wajah ketika diajak berinteraksi bicara, mayoritas bersikap lebih hati-hati saat bergerak, dan ragu ketika menjawab diskusi pertanyaan yang disampaikan penulis dengan mengeluarkan volume suara kecil yang getar. Terdapat 1 hingga 2 anak remaja yang paling menonjol dikelompoknya dengan berinteraksi suara keras bercanda intens untuk mendapatkan fokus perhatian teman-teman hingga penulis. Namun ketika penulis mengajak berinteraksi remaja ini cenderung pasif dan menutup diri kembali. Penulis menginterpretasikan keramaian bercanda dan ngobol dengan teman lain merupakan bentuk kecemasan yang ditunjukkan anak tersebut karena menghadapi orang baru (penulis) di lingkungan khatulistiwa berbagi.

Hasil survei angket studi pendahuluan masalah yang dihadapi dalam satu minggu terakhir pada 17 anak remaja marginal adalah sebagai berikut 88% (15 anak remaja) mengkonfirmasi memiliki masalah kebingungan mengenali diri sendiri, 71% (12 anak remaja) mengalami masalah mudah berpikir negatif/ berburuk sangka pada orang lain dan 53% (9 anak remaja) mengalami masalah sulit menenangkan emosi diri (perasaan, pikiran dan tingkah laku). Selain itu berdasarkan survei diketahui mayoritas judul materi yang dibutuhkan 65% (11 remaja marginal) adalah berani bercita-cita. Sehingga penulis menarik kesimpulan tema-tema judul modul Genre yang dapat diadaptasikan menggunakan play therapy sebagai berikut : Remaja seperti apa diriku, Tips cara bergaul sehat, Berani bercita-cita dan Beda itu biasa.

Keseluruhan tema materi kemudian penulis kemas secara general dalam satu judul konsep diri remaja. Konsep diri remaja dinilai penting untuk dikembangkan secara efektif. Karena konsep diri merupakan motif dasar seseorang dan dapat menjadi dorongan diri yang kuat untuk mempertahankan dan menjaga pandangan diri yang positif (Wehrle & Fasbender, 2020). Harapannya materi konsep diri yang diberikan dapat menyentuh seluruh kebutuhan terkini remaja marginal di rumah belajar khatulistiwa berbagi. Sehingga anak-anak remaja marginal mendapatkan keberanian untuk bermimpi, mengenal diri dan mewujudkan cita-cita harapan seperti remaja pada umumnya.

B. Kajian Teori

1. Play Therapy

Penggunaan play therapy dalam konseling didasarkan pada banyak teori (O'Connor & Braverman, 2009). Play Therapy dapat membantu anak-anak dan orang dewasa menjadi lebih kongruen dan mengekspresikan diri mereka lebih jelas. Play therapy juga dapat digunakan sebagai :

- (a) sarana untuk membangun hubungan,
- (b) cara memahami interaksi keluarga dan teman sebaya,
- (c) alat untuk mengetuk perasaan yang tidak terekspresikan,
- (d) jalan keluar untuk ekspresi perasaan yang aman, dan
- (e) metode yang efektif untuk mengajarkan keterampilan sosialisasi (Henderson, Donna A; Thompson, 2016).

Karakteristik play therapy yang paling menonjol (Gladding, 2016) adalah :

1. Bermain itu menyenangkan dan menggembirakan.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik; bermain pada dasarnya tidak produktif.
3. Bermain adalah spontan dan sukarela dan dipilih secara bebas.
4. Bermain melibatkan keterlibatan aktif dari pihak pemain.
5. Bermain berhubungan dengan apa yang tidak dimainkan (Liebmann, 2004).

2. Konsep Diri

Konsep diri dapat diartikan sebagai (a) persepsi, keyakinan, perasaan atau sikap seseorang tentang dirinya; (b) kualitas pensifatan individu tentang dirinya; dan (c) suatu sistem pemaknaan individu dan pandangan orang lain tentang dirinya (LN, 2012). Konsep diri memiliki 3 komponen yaitu (a) *perceptual* atau *physical self-concept*, citra seseorang tentang penampilan dirinya (kemenarikan tubuhnya); (b) *conceptual* atau *psychological self concept* ,

konsep seseorang tentang kemampuan dan ketidakmampuan dirinya; (c) *attitudinal*, perasaan seseorang tentang dirinya, sikap keberadaan dirinya sekarang dan masa depannya, sikapnya terhadap keberhargaan, kebanggaan, dan keterhinaannya (LN, 2012).

3. Jadwal Kegiatan PKM

No	Tanggal	Kegiatan
1	7 Januari – Februari 2022	Pengurusan administrasi izin pelaksanaan kegiatan PKM
2	6 Maret 2022	Studi Pendahuluan : Survei Angket Kebutuhan, Observasi dan Bercerita Diskusi.
3	19 Maret 2022	Wawancara, Bercerita, dan Observasi.
4	20 Maret 2022	Konfirmasi program kerja Genre berhasil menjuarai 3 se-Kalbar
5	23 Maret 2022	Diskusi Internal Teknis Pelaksanan Play Therapy
6	25-29 Maret 2022	Persiapan Teknis, Materi dan Media Play Therapy
7	30 Maret 2022	Pelaksanaan Play Therapy 14.00 Wib- selesai
8	April – Juli 2022	Penulisan Laporan PKM dan Artikel Penelitian

C. Pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat

1. Program Kerja Pengabdian Pada Masyarakat

Adapun sub dari program kerja Play Therapy selama 1 semester tahun ajaran 2021/2022 terdiri dari:

a. Bermain

Bermain bersama remaja marginal adalah cara untuk melakukan pendekatan kepada mereka agar mereka merasa nyaman dengan adanya fasilitator yang memberi edukasi kepada remaja marginal.

b. Belajar

Belajar adalah proses mentransfer/memberikan edukasi tentang substansi GenRe kepada remaja marginal

c. Bercerita

Bercerita adalah sesi untuk memberikan ruang kepada remaja marginal menceritakan semua yang ingin mereka sampaikan. Baik itu cita cita atau masalah, jika membutuhkan penanganan khusus maka di lanjutkan dengan sesi konseling.

2. Tahapan pelaksanaan kegiatan (Rencana Pelaksanaan Layanan Play Therapy)

a. Games Saya dan Buah

Permainan ini bertujuan mengenal satu dan lainnya antar remaja marginal dan fasilitator. Seluruh peserta diminta menyebutkan nama panggilan dan buah kesukaannya. Kemudian mencatatnya pada nametag yang telah diberikan dan

memasangnyanya di dada. Seluruh peserta beserta fasilitator akan membacakan secara bergiliran 2 nama terakhir beserta buah favoritnya sebelum akhirnya menyebutkan nama diri sendiri dan buah favorit diri sendiri. Permainan dilakukan hingga seluruh peserta mendapat giliran.

b. Games “Where is minions?”

Permainan ini dilakukan secara berpasangan dan ada 2 ronde permainan. Pemain pertama sebagai penunjuk arah informasi dimana posisi *minions* dan pemain kedua akan ditutupi matanya dengan kain ikat mata. Pemain pertama akan mengarahkan pemain kedua (pasangannya) tanpa menyebutkan nama, hanya boleh memanggil dengan nama buah kesukaannya sambil menunjukkan arah dan posisi minion. Pemain kedua akan berusaha mendengarkan dengan baik dan percaya dengan arahan yang diberikan pemain pertama. Pasangan yang berhasil mengumpulkan *minions* paling banyak adalah pemenangnya. Tujuan permainan ini adalah membangun rasa percaya, aman, nyaman dan kerja sama tim yang baik.

c. Games Johari window

Permainan ini dilakukan dengan membuat list empat kotak johari window.

1. Daerah Terbuka	2. Daerah Buta
3. Daerah Tersembunyi	4. Daerah Misteri

Peserta akan mengisi masing-masing kotak :

Kuadran 1 atau *open self* adalah daerah terbuka yang menunjukkan perilaku dimana seseorang sadar dan bersedia untuk dibagikan ke orang lain. Dengan kata lain kuadran ini menunjukkan perilaku yang kita dan orang lain sama-sama ketahui.

Kuadran 2 atau *blind self* adalah daerah buta yang menunjukkan sifat dan perilaku yang dimiliki seseorang namun tidak ia kenali, akan tetapi dikenal oleh orang lain. Terkadang suatu masalah atau kelemahan hanya dapat dilihat oleh orang lain.

Kuadran 3 atau *hidden self* adalah daerah tersembunyi yang menunjukkan perilaku yang dimiliki seseorang, yang ia kenali namun tidak bersedia untuk dibagikan pada orang lain sehingga orang lain tidak tahu.

Kuadran 4 atau *unknown self* adalah daerah misteri yang menunjukkan perilaku, sifat, motivasi, serta intensi yang dimiliki seseorang namun tidak diketahui baik dirinya ataupun orang lain. Hal ini bisa jadi merupakan potensi tersembunyi dari diri seseorang yang belum diketahui.

Tujuan permainan ini adalah peserta akan lebih mengenali sifat perilaku dirinya dan perilaku yang tidak disadarinya hingga perilaku yang tidak diketahuinya. Peserta akan membangun rasa percaya dan terbuka dengan saling berbagi penilaian diri untuk mengisi jendela kuadran 2. Harapan permainan ini membuat interaksi dan kelekatan hubungan intrapersonal terjalin antara remaja marginal.

3. Keterbatasan PKM

Keterbatasan yang dihadapi oleh penulis dalam menjalankan PKM dimasa pandemi covid adalah aturan PPKM yang masih membatasi interaksi dan pertemuan. Sehingga jumlah responden terbatas dan waktu aktivitas kegiatan yang dilakukan juga terbatas. Penulis dalam 1 semester hanya berkesempatan melakukan satu kali tindakan play therapy. Tentunya perlu tambahan pertemuan kegiatan agar lebih teranalisis dengan baik keberhasilan penggunaan play therapy. Sementara surat izin melakukan pengabdian dan pelaksanaan kegiatan hanya 1 semester.

D. Instrumen Pengabdian Kepada Masyarakat

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan beberapa instrumen diantaranya wawancara, observasi, angket studi pendahuluan dan kuisisioner. Kuisisioner yang dipergunakan dalam pengukuran konsep diri adalah TSSE (*Tennessee Self Concept Scale*) berjumlah 25 soal dikembangkan oleh William H. Fitts di tahun 1965 dan telah di adaptasikan oleh Marbun (2020). Skala pengukuran yang dipergunakan adalah skala likert. Komponen dalam instrumen konsep diri terdiri dari :

Aspek Komponen	Keterangan	Nomor Soal	Hasil Ukur
a. Gambaran Diri	Sikap dan nilai remaja terhadap tubuhnya	1-5	
b. Ideal Diri	Persepsi remaja tentang perilakunya yang disesuaikan dengan standar pribadi	6-10	
c. Harga Diri	Penilaian remaja terhadap hasil yang dicapai remaja tersebut	11-15	Negatif : 5-14
d. Peran Diri	Pola perilaku, sikap yang diharapkan remaja berdasarkan posisinya di masyarakat	16-20	Positif : 15-25
e. Identitas Diri	Cara remaja memahami dirinya sendiri sebagai organisme yang utuh	21-25	

Validitas instrumen telah diuji oleh kuesioner Tennessee Self Concept Scale (TSCS) ini dilakukan oleh Bapak Walter,S.Kep.,Ners.,M.Kep.,Sp.Kep.J yaitu seorang Komisariat PPNI RS Universitas Sumatera Utara dan diperoleh nilai Content Validity Index (CVI) 1 (Marbun, 2020). Sedangkan hasil uji reabilitas alpha cronbach instrumen adalah 0, 963 yang berarti sempurna.

E. Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Demografi Responden

Responden terdiri dari 22 orang remaja marginal, lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

Gender	Perempuan	10
	Laki-laki	12
Usia	10 tahun	5
	11 tahun	1
	12 tahun	5
	13 tahun	3
	14 tahun	3
	15 tahun	4
	19 tahun	1

2. Hasil Kuisisioner Konsep Diri TSSE

a. Pretest

Sebelum melakukan kegiatan play therapy penulis melakukan pretest kuisisioner TSSE untuk dapat mengetahui gambaran konsep diri remaja marginal di rumah belajar khatulistiwa berbagi. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Komponen Konsep diri	Kategori	f	%
Gambaran diri	Positif	15	68%
	Negatif	7	32%
Ideal diri	Positif	4	18%
	Negatif	18	82%
Harga diri	Positif	5	28%
	Negatif	17	72%
Peran diri	Positif	6	27%
	Negatif	16	73%
Identitas diri	Positif	7	32%
	Negatif	15	68%

Berdasarkan tabel diatas mayoritas remaja marginal memiliki gambaran diri yang positif (68%). Disisi lain remaja marginal mayoritas memiliki ideal diri yang negatif (82%), harga diri yang negatif (72%), peran diri yang negatif (73%), identitas diri negatif (68%). Secara keseluruhan remaja marginal di rumah belajar khatulistiwa berbagi memiliki konsep diri negatif (66%) > konsep diri positif (43%).

Komponen Konsep diri	Kategori	f	%
Konsep diri	Positif	37	43%
	Negatif	73	66%

b. Posttest

Setelah melaksanakan kegiatan play therapy dapat penulis melakukan post test menggunakan kuisisioner TSSE undapat mengetahui perubahan efektifitas penggunaan play therapy.

Komponen Konsep diri	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Gambaran diri	Positif	15	68%	14	64%
	Negatif	7	32%	8	36%
Ideal diri	Positif	4	18%	6	27%
	Negatif	18	82%	16	73%
Harga diri	Positif	5	28%	5	23%
	Negatif	17	72%	17	77%
Peran diri	Positif	6	27%	5	23%
	Negatif	16	73%	17	77%
Identitas diri	Positif	7	32%	7	32%
	Negatif	15	68%	15	68%

Berdasarkan hasil kuisioner posttest pasca diberikan tindakan play therapy ditemukan bahwa mayoritas remaja marginal memiliki gambaran diri yang positif (64%), artinya terdapat penurunan 2% dari hasil pretest (68%) sebelum diberikan kegiatan play therapy. Disisi lain mayoritas remaja marginal mengalami ideal diri yang negatif (73%) terdapat penurunan dari skor pretest (82%), artinya ada sedikit perubahan 9% menjadi positif. Harga diri yang negatif (77%) terdapat kenaikan dari pretest (72%), peran diri yang negatif (77%) mengalami kenaikan dari skor pretest(73%). Identitas diri negatif (68%) tidak mengalami perubahan.

Komponen Konsep diri	Kategori	f	%
Konsep diri	Positif	37	43%
	Negatif	73	66%

Secara keseluruhan konsep diri remaja marginal di khatulistiwa berbagi memiliki konsep diri negatif (66%) > konsep diri positif (43%). Adapun hasil data kuisioner pretest-posttest berdasarkan gender perempuan sebagai berikut :

Komponen Konsep diri	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Gambaran diri	Positif	8	80%	7	70%
	Negatif	2	20%	3	30%
Ideal diri	Positif	1	10%	2	20%
	Negatif	9	90%	8	80%
Harga diri	Positif	2	20%	1	10%
	Negatif	8	80%	9	90%
Peran diri	Positif	3	30%	1	10%
	Negatif	7	70%	9	90%
Identitas diri	Positif	3	30%	1	10%
	Negatif	7	70%	9	90%

Berdasarkan tabel dari keseluruhan komponen konsep diri hanya gambaran diri yang terkategori positif dan tinggi. Sebelum diberikan perlakuan play therapy remaja marginal perempuan memiliki gambaran diri yang positif yang sangat tinggi 80% sesudah pelaksanaan play therapy gambaran diri positif menurun 10% menjadi 70%.

Komponen konsep diri ideal diri, harga diri, peran diri dan identitas diri seluruhnya terkategori negatif yang tinggi. Komponen ideal diri negatif sebelum diberikan perlakuan memiliki presentasi 90% dan mengalami penurunan 10% setelah diberikan perlakuan play therapy menjadi 80%. Komponen peran diri negatif dan identitas diri negatif mengalami kenaikan 20%, sebelum diberikan perlakuan memiliki skor 70% menjadi 90% setelah diberikan play therapy. Secara keseluruhan komponen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan play terapi adalah sebagai berikut:

Komponen Konsep diri	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Konsep diri	Positif	17	34%	12	24%
	Negatif	33	66%	38	78%

Secara keseluruhan pemberian play therapy hanya satu kali pertemuan dinilai tidak efektif dalam meningkatkan konsep diri negatif remaja perempuan marginal di rumah belajar khatulistiwa berbagi. Berdasarkan tabel diketahui bahwa konsep diri negatif remaja perempuan marginal memiliki peningkatan skor dari 66% menjadi 78% setelah diberikan perlakuan play therapy. Adapun hasil data kuisisioner pretest-posttest berdasarkan gender laki-laki sebagai berikut :

Komponen Konsep diri	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Gambaran diri	Positif	7	58%	7	58%
	Negatif	5	42%	5	42%
Ideal diri	Positif	3	25%	4	33%
	Negatif	9	75%	8	67%
Harga diri	Positif	3	25%	4	33%
	Negatif	9	75%	8	67%
Peran diri	Positif	3	25%	4	33%
	Negatif	9	75%	8	67%
Identitas diri	Positif	4	33%	6	50%
	Negatif	8	67%	6	50%

Berdasarkan tabel komparasi pretest – post test gender laki-laki, layanan play therapy berhasil menurunkan komponen ideal diri negatif, harga diri negatif, peran diri negatif, dan identitas diri negatif pada skala 8-17 %. Secara keseluruhan komponen konsep diri negatif sebelum dan sesudah diberikan perlakuan play therapy pada anak remaja laki-laki dinilai cukup efektif mengalami penurunan 9% sebagai berikut:

Komponen Konsep diri	Kategori	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
Konsep diri	Positif	20	33%	25	42%
	Negatif	40	67%	35	58%

3. Hasil observasi saat kegiatan play therapy

Pada awal kegiatan dari 22 anak hanya 5 remaja perempuan yang terlihat sangat bersemangat, tampak seluruh anak laki-laki bersikap malu, acuh dan mengabaikan

intruksi. Remaja perempuan lainnya malu, sibuk sendiri dan terlihat kurang bersemangat untuk mengikuti kegiatan. Beberapa remaja tampak tidak percaya diri, cukup terbuka terhadap orang baru. Setelah perkenalan dan mengisi kuisioner pretest.

Saat games "*where is minions?*" berlangsung terdapat kelompok yang sudah cukup baik dalam bekerjasama, namun terdapat kelompok yang masih butuh waktu cukup lama untuk memahami tatacara permainan yang di sampaikan. Ketika instruksi sudah dipahami semua remaja terlihat antusias, senang, dan mulai dapat fokus mengikuti kegiatan. Hasil refleksi diri wawancara remaja berhasil menangkap pesan permainan "*where is minions?*" secara serempak menjawab nilai kerjasama, fokus tujuan dan percaya pada orang lain. Terdapat 2 remaja mengaku kesal saat bermain games disesatkan oleh teman pasangannya sehingga menyimpulkan sulit mempercayai org lain. Terdapat remaja yang meminta diperpanjang waktu kegiatan play therapynya, seperti kurang puas dengan performa timnya dan ingin mengulang atau ingin menantang dirinya kembali.

Pada sesi johari window dalam terdapat 5-7 remaja yang mengalami kesulitan mengidentifikasi johari window dirinya karena ketidakpahaman pengenalan diri. Remaja tersebut cenderung duduk menyendiri saat pengisian instrumen johari window dan membutuhkan bantuan lebih secara personal untuk memberikan pemahaman kepada sebagian remaja yang belum paham dengan mekanisme permainan Jendela Johari.

Pada pertengahan sesi kegiatan play therapy terdapat remaja yang mengalami perundungan verbal dan fisik dua kali dari teman sejawatnya. Kondisi yang tidak kondusif ini kembali terkontrol dengan baik dan fokus ketika fasilitator memperingatkan tujuan kebaikan bersama dalam kegiatan play therapy. Setelah pemberian kegiatan play therapy tampak perubahan sikap pada remaja menjadi lebih asertif dalam menyampaikan keinginan diri, perasaan diri, dan ide pikiran dirinya. Seluruh remaja terlihat bersemangat, percaya diri dan relax meski kelelahan.

F. Kesimpulan dan Saran

Konsep diri negatif dikaitkan dengan ketidakmampuan mengontrol emosi diri, dan cenderung memiliki perilaku yang menyimpang. Kolaborasi direkomendasikan antara orang tua, guru, konselor, psikolog dan lembaga kesejahteraan sosial untuk memenuhi kebutuhan perkembangan konsep diri remaja marginal di Rumah Belajar Khatulistiwa Berbagi. Perlu dilakukan kerjasama lebih lanjut agar pelaksanaan play therapy secara terjadwal dan berkala pada remaja marginal sempurna, sehingga hasil peningkatan dan perubahan konsep diri dapat terlihat signifikan.

G. Lampiran

1. Angket Studi Pendahuluan

Nama : _____ **Nomor HP/WA :** _____

Usia/ Kelas : _____ **Jenis Kelamin :** _____

Dari beberapa masalah dibawah ini isilah dengan tanda ceklis apabila terdapat masalah yang sedang kamu hadapi dalam satu minggu belakangan ini.

<input type="checkbox"/> Bullying atau Perundangan	<input type="checkbox"/> Mengalami perbedaan yang menyakitkan dalam (.....)
<input type="checkbox"/> Pelecehan Seksual	<input type="checkbox"/> Cemas
<input type="checkbox"/> Bingung mengenali diri sendiri	<input type="checkbox"/> Stress
<input type="checkbox"/> Menolak dan membenci diri sendiri	<input type="checkbox"/> Depresi
<input type="checkbox"/> Mudah berpikir negatif / buruk pada diri sendiri	<input type="checkbox"/> Sulit menenangkan emosi diri (perasaan, pikiran dan tingkah laku)
<input type="checkbox"/> Sulit bergaul dengan orang lain	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Mudah berpikir negatif / buruk sangka pada orang lain	
<input type="checkbox"/> Jatuh cinta	

Berikanlah tanda ceklis judul materi yang paling kamu butuhkan untuk dipelajari saat ini.

<input type="checkbox"/> Remaja seperti apa diriku	<input type="checkbox"/> Gender vs jenis kelamin
<input type="checkbox"/> Tips cara bergaul sehat	<input type="checkbox"/> Beda itu biasa
<input type="checkbox"/> Berani bercerita-cita	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cinta itu tidak menyakiti	

Apakah kamu bersedia mempelajari bersama materi yang telah kamu ceklis di atas?

Ya Tidak

Figure 1. Angket Studi Pendahuluan

2. Instrumen Wawancara
3. Instrumen Observasi
4. Instrumen Pengukuran Konsep Diri Remaja

Figure 2. Instrumen Pengukuran Konsep Diri Remaja

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
A. Gambaran Diri					
1.	Saya suka dengan tubuh saya.				
2.	Saya menjaga kesehatan tubuh saya sebaik-baiknya.				
3.	Saya menjaga penampilan diri saya.				
4.	Saya mampu dalam berolahraga.				
5.	Saya dapat tidur dengan nyenyak.				
B. Ideal Diri					
6.	Saya mampu mengendalikan diri.				
7.	Saya puas dengan keadaan saya sekarang ini.				
8.	Saya mengabaikan diri sendiri.				
9.	Saya melakukan sesuatu tanpa pikir-pikir dahulu.				
10.	Saya lari dari masalah-masalah saya.				
C. Harga Diri					
11.	Saya sulit berteman.				
12.	Saya puas dengan cara saya memperlakukan orang lain.				
13.	Saya senang berkumpul bersama teman.				
14.	Saya bergaul lebih baik dengan orang lain.				
15.	Saya sulit berbicara dengan orang lain.				
D. Peran Diri					
16.	Teman-teman				

No	Pernyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	tidak percaya kepada saya.				
17.	Keluarga tidak percaya kepada saya.				
18.	Saya puas dengan hubungan keluarga saya.				
19.	Saya berlaku jujur terhadap teman dan keluarga.				
20.	Saya tidak berbuat seperti yang dikehendaki teman dan keluarga.				
E. Identitas Diri					
21.	Saya puas dengan tingkah laku saya.				
22.	Saya puas dalam berhubungan dengan Tuhan.				
23.	Saya berbohong.				
24.	Saya melakukan apa yang benar setiap saat.				
25.	Saya mengalami kesulitan untuk melakukan hal-hal benar.				

26. Bagaimana perasaanmu saat ini sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan playtherapy?

27. Apa harapan dan keinginanmu dalam kegiatan ini?

28. Pelajaran apa yang bisa kamu ambil dari kegiatan ini?

a. Kepercayaan diri :

b. Kerjasama :

c. Percaya dengan oranglain :

d. Mengenali diri :

Nama :

Umur :

Jenis : Laki-laki / Perempuan

Kelamin

Saya mengisi instrumen ini dengan sejujur-jujurnya, tanpa adanya paksaan. Saya mengetahui angket ini memiliki asas kerahasiaan dan terjaga rahasianya.

5. Foto dan Video Pelaksanaan Kegiatan



Figure 3. Barcode Kumpulan Dokumentasi Foto dan Video Kegiatan

6. Surat Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat



Figure 4. Barcode Surat Tugas PKM Bella dan Randi

H. Daftar Pustaka

- Bratton, S. C., Ray, D., Rhine, T., & Jones, L. (2005). The efficacy of play therapy with children: A meta-analytic review of treatment outcomes. *Professional Psychology: Research and Practice*, 36(4), 376–390. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.36.4.376>
- Gladding, S. T. (2016). *The Creative Art in Counseling* (5th ed.). Alexandria, Virginia: American Counseling Association.
- Henderson, Donna A; Thompson, C. L. (2016). *Counseling children & adolescents* (9th ed.). USA: Cengage Learning.
- Liebmann, M. (2004). Art therapy for groups: The handbook of themes, games and exercises. In *Nurse Education Today* (2nd ed., Vol. 6). New York: Brunner-Routledge.
- LN, S. Y. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marbun, Y. N. (2020). *Konsep diri remaja yang ketergantungan bermain game online pada siswa-siswi SMK Harapan Mekar 1 Medan*. Universitas Sumatera Utara.
- Markus, H. (1987). The Dynamic Self-Concept: A Social Psychological Perspective. *Annual Review of Psychology*, 38(1), 299–337. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.38.1.299>
- O'Connor, K. J., & Braverman, L. M. (2009). *Play therapy theory and practice: Comparing theories and techniques* (2 nd). New York: Wiley.
- Purwanti, Y. D., Koentjoro, & Purnamaningsih, E. H. (2000). Konsep Diri Perempuan Marginal. *Universitas Gadjah Mada*, (1), 48–59.
- Wehrle, K., & Fasbender, U. (2020). Encyclopedia of Personality and Individual Differences. *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, (January 2019).

<https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8>