

**PENERAPAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK
MEWUJUDKAN KEHARMONISAN PENGHUNI PANTI
ASUHAN ATTAFAKUR PUTRI JEMBER**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Ervina Irna Diyanis
NIM: D20193118

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
NOVEMBER 2024**

**PENERAPAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK
MEWUJUDKAN KEHARMONISAN PENGHUNI PANTI
ASUHAN ATTAFAKUR PUTRI JEMBER**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam



Oleh:
Ervina Irna Diyanis
NIM : D20193118

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
NOVEMBER 2024**

**PENERAPAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE UNTUK
MEWUJUDKAN KEHARMONISAN PENGHUNI PANTI
ASUHAN ATTAFAKUR PUTRI JEMBER**

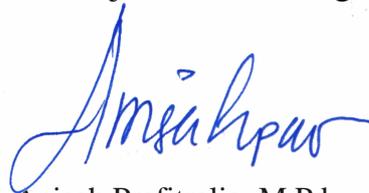
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Ervina Ina Diyanis
NIM : D20193118

Disetujui Pembimbing



Anisah Prafitralia, M.Pd.
NIP. 198905052018012002

**PENERAPAN MEDIA KARTU UNTUK MENINGKATKAN
KEHARMONISAN PENGHUNI PANTI ASUHAN
ATTAFAKUR PUTRI JEMBER**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Hari: Kamis
Tanggal: 21 November 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



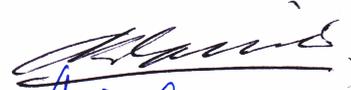
David Ilham Yusuf, M.Pd.I.
NIP. 19850706 201903 1 007



Nurin Amalia Hamid, M. Psi.T
NIP. 199505132022032002

Anggota:

1. Dr. Aslam Saad, M.Ag

()

2. Anisah Prafitralia, M.Pd.

()

Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah




Fawaizul Umam, M.Ag.
NIP. 197362272000031001

MOTTO

Allah Subhanahu wa Ta'ala berfirman:

فِيمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ^ط وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ^ط فَاعْفُ عَنْهُمْ^ط وَأَسْتَغْفِرْ لَهُمْ^ط وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ^ط فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ^ج إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

“Maka berkat rahmat Allah engkau (Muhammad) berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras dan berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekitarmu. Karena itu maafkanlah mereka dan mohonkanlah ampun untuk mereka, dan bermusyawaralah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian, apabila engkau telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal.”¹ (QS. Ali ‘Imran 3: Ayat 159)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (QS. Ali Imran [3]:159)

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT atas dukungan dan doa dari orang tercinta sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati dan rasa bahagia saya ucapkan terima kasih kepada: Alm. Ayahanda M. Nur Hasan dan Ibunda Siti Rofiah yang telah memberikan banyak dukungan moril maupun material serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga saya dapat menyelesaikan studi sarjana S-1.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Ervina Irna Diyanis, 2024: *Penerapan Media Kartu Untuk Mewujudkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember.*

Kata Kunci: Keluarga, Media, Keharmonisan.

Keluarga panti asuhan sama seperti keluarga pada umumnya yang bisa terjadi perselisihan. Peneliti menemukan ada berbagai macam cara untuk mewujudkan keharmonisan dalam keluarga. Adapun penggunaan media menjadi salah satu cara untuk mewujudkan keharmonisan dalam bimbingan dan konseling. Peneliti memakai media visual yakni media kartu. Alasannya karena media kartu dapat membangun hubungan sosial. Permainan kartu sering dimainkan dalam kelompok, yang dapat memperkuat hubungan sosial dan mempererat ikatan antar peserta, baik dalam keluarga, teman, atau kolega.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana proses permainan media kartu oleh penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember? 2) Bagaimana keharmonisan penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember setelah memainkan media kartu. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan proses bermain media kartu dari awal permainan hingga akhir. 2) Mengetahui peningkatan keharmonisan penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember setelah memainkan kartu.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penentuan subyek penelitian menggunakan teknik purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara semi terstruktur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Setelah memainkan permainan media kartu, terjadi peningkatan dalam keharmonisan di antara penghuni. Penghuni panti asuhan menunjukkan peningkatan penghargaan satu sama lain, karena mereka saling berbagi dan memahami unek-unek masing-masing. Kedekatan antara pengasuh dan anak asuh juga mengalami peningkatan, di mana pengasuh yang sebelumnya lebih sibuk dengan kegiatan lain kini memiliki waktu bermain bersama anak asuh. Kedekatan antar anggota keluarga menjadi faktor penting dalam menciptakan keharmonisan keluarga.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segenap puji syukur kepada Allah yang telah memberi segala nikmat, rahmat dan ridho-Nya kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di hari kiamat. Atas izin Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember” yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

Atas selesainya penyusunan skripsi ini, diucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Bapak David Ilham Yusuf, M.Pd.I. Selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
4. Ibu Anisah Prafitralia, M.Pd. Selaku dosen pembimbing tugas akhir saya yang telah memberikan arahan, dan sabar membimbing penulis sehingga tugas akhir ini bisa selesai.
5. Segenap dosen Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.

6. Segenap subjek-subjek yang telah mengizinkan dan membantu saya selama penulisan tugas akhir ini.
7. Semua teman-teman saya yang telah memberikan semangat dan dukungan serta membantu dalam menyelesaikan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, tanpa mengurangi rasa hormat, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis tercatat sebagai amal shaleh yang diterima oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari segenap pihak demi menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan pembaca.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER, 21 November 2024
J E M B E R

Penulis

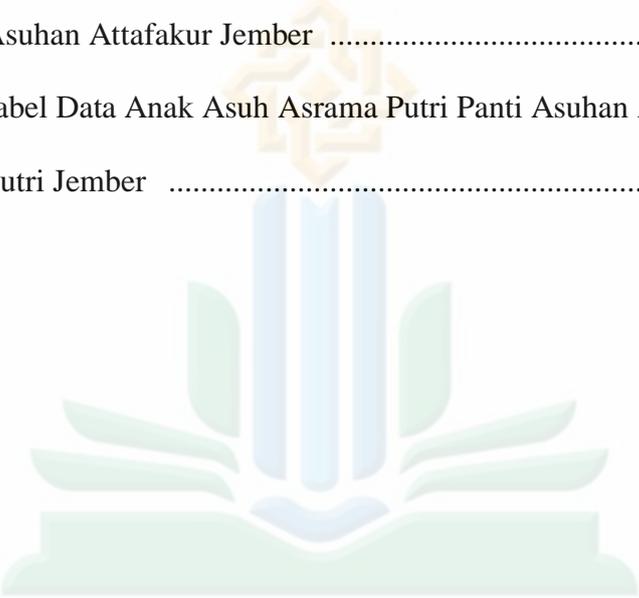
DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	20

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Analisis Data	37
F. Keabsahan Data.....	39
G. Tahap-Tahap Penelitian	40
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	42
A. Gambaran Obyek Penelitian	42
B. Penyajian Data dan Analisis.....	47
C. Pembahasan dan Temuan	64
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1.1 Tabel Penelitian Terdahulu	16
Tabel 1.2 Tabel Sarana Prasarana Kantor Sekretariat Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember	46
Tabel 1.3 Tabel Data Anak Asuh Asrama Putri Panti Asuhan Attafakur Putri Jember	46



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian.	Hal
2.1.	Struktur Kepengurusan Yayasan Panti Asuhan Jember.....	45



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada dasarnya keluarga merupakan tempat terpenting dan pertama dalam berinteraksi sosial dan mengetahui tingkah laku orang lain. Keluarga juga merupakan tonggak awal pengenalan budaya-budaya masyarakat dimana anggota keluarga belajar tentang kepribadian dan karakteristik orang lain di luar dirinya. Sehingga, keluarga merupakan wadah penting bagi perkembangan kepribadian, kekerabatan, hubungan sosial, dan kreativitas anggotanya. Oleh karena itu, sangat menarik bagi para ilmuwan dan pakar untuk mengkaji urgensi berbagai aspek keluarga ini.²

Anak merupakan anugerah Tuhan Yang Maha Esa yang wajib dilindungi serta dijaga dengan sebaik-baiknya. Keluarga sebagai unit terkecil dalam masyarakat mempunyai peranan penting dalam mengasuh anak melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya. Terpenuhinya kebutuhan pokok akan menjadikan anak sebagai individu yang sehat secara jasmani maupun rohani.

Banyak sekali anak-anak yang tidak bisa hidup layak dengan keluarganya karena mengalami krisis ekonomi. Sehingga bagi mereka yang tidak beruntung akan menghadapi kasus penelantaran dari keluarganya. Berdasarkan data dari Aplikasi SIKS NG (Sistem Kesejahteraan Sosial *Next Generation*) dari 3.914 Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) menjelaskan bahwa terdapat 191.696 anak yang berada dalam pengasuhan

² Ulfiah, *Psikologi Keluarga* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 1.

Lembaga Kesejahteraan Sosial (LKS) seperti Panti Asuhan atau Yayasan atau Balai. Berdasarkan jumlah yang tertera diatas sebanyak 33.085 anak yatim, 7.160 piatu, dan yatim piatu sejumlah 3.936, dengan jumlah total 44.181 jiwa. Sehingga menteri Sosial memerintahkan balai atau lokasi rehabilitasi sosial serta UPT di bawah Kementerian Sosial menjadi *shelter* (tempat perlindungan anak) perlindungan anak dan keluarga korban Covid-19. Akan tetapi, tidak semua anak yang terpisah dari keluarganya menghadapi kasus penelantaran, sebab berdirinya lembaga-lembaga sosial yang menaungi mereka salah satunya adalah Panti Asuhan.³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001), panti asuhan adalah sebuah tempat untuk merawat dan menjaga anak-anak yatim atau yatim piatu. Pengertian anak yatim artinya tanpa ayah, dan anak yatim artinya tanpa ayah dan ibu. Namun panti asuhan tidak hanya menampung anak-anak yatim dan yatim piatu saja, tetapi juga anak-anak terlantar yang menjadi korban perceraian orang tuanya. Seperti yang disebutkan diatas, anak-anak kurang mampu juga bisa tinggal di panti asuhan. Diperkirakan panti asuhan di seluruh Indonesia berjumlah antara 5.000-8.000 yang mengasuh sampai setengah juta anak.

Menurut Peraturan Perundang-undangan tentang perlindungan anak, Undang-undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1979, pasal 2 ayat 1, jelas terlihat bahwa setiap anak berhak atas kesejahteraan, pengasuhan, pendidikan, dan bimbingan yang didasari oleh rasa kasih sayang dalam keluarga dan

³ Kementerian Sosial Republik Indonesia, <https://kemensos.go.id/kemensos-berikan-perlindungan-kepada-4-juta-anak-yatim-Piatu/> diakses pada tanggal 30 November 2022.

perhatian khusus terhadap tumbuh kembang normal, penghuni panti asuhan mulai dari bayi hingga orang dewasa tidak hanya anak-anak saja. Penghuni panti asuhan merupakan orang-orang dengan berbagai permasalahan sosial.

Anak-anak yang tinggal di panti asuhan mempunyai hak dan kewajiban yang sama dengan anak-anak lain yang tinggal bersama orang tuanya. Mereka juga membutuhkan perlindungan, kasih sayang, bimbingan, pendidikan, dan lain-lain untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal. Hak dan kewajiban anak telah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang berbunyi “Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta dilindungi dari kekerasan dan diskriminasi.⁴ Setiap anak berhak atas suatu nama sebagai identitas diri dan status kewarganegaraan.

Dalam Surah An-Nisa ayat 36 dijelaskan bahwa:

وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۚ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي
الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ
وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا
يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا ﴿٣٦﴾

Artinya: Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun. Dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapak, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri.

⁴ Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Menurut tafsiran dari Kemenag RI, ayat-ayat di atas yang berbicara tentang aturan dan tuntunan kehidupan rumah tangga dan harta waris, memerlukan tingkat kesadaran untuk mematuhi. Ayat ini menekankan kesadaran tersebut dengan menunjukkan perincian tempat tumpuan kesadaran itu dipraktikkan. Dan sembahlah Allah Tuhan yang menciptakan kamu dan pasangan kamu, dan janganlah kamu sekali-kali mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Dan berbuat baiklah dengan sungguh-sungguh kepada kedua orang tua, juga kepada karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga jauh walaupun tetangga itu non muslim, teman sejawat, ibnu sabil, yakni orang dalam perjalanan bukan maksiat yang kehabisan bekal, dan hamba sahaya yang kamu miliki. Sungguh, Allah tidak menyukai dan tidak melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada orang yang sombong dan membanggakan diri di hadapan orang lain.⁵

Berdasarkan paparan di atas, Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember merupakan salah satu lembaga yang bertugas memberikan pelayanan kepada anak asuh. Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember merupakan salah satu panti asuhan yang terletak di Kabupaten Jember. Jumlah anak asuh (yang bertempat tinggal di Panti Asuhan) Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember adalah 18 orang putri dan 12 orang putra yang terbagi dalam kategori yatim, piatu, yatim piatu, dan dhuafa.⁶

⁵NU online, <https://quran.nu.or.id/an-nisa/36#:~:text=Sembahlah%20Allah%20dan%20janganlah%20kamu,hamba%20sahaya%20yang%20kamu%20miliki/> diakses pada tahun 2022

⁶ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, “*Profil Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember*”, 01 September 2022.

Peneliti hanya berfokus pada panti asuhan Attafakur Putri. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut, yaitu berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama tinggal disana selama dua bulan, di mana peneliti mencatat bahwa beberapa anak di panti asuhan menunjukkan kurangnya keharmonisan dalam interaksi sosial mereka.

Peneliti mendapati pengasuh di panti asuhan Attafakur Putri Jember masih relatif baru setelah observasi lebih lanjut, karena pengasuh sebelumnya telah dipindahkan ke wilayah lain. Oleh karena itu, terdapat kemungkinan bahwa anak-anak di panti masih dalam proses adaptasi dengan pengasuh yang baru. Meskipun tidak semua anak mengalami masalah ini, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan mengembangkan strategi yang dapat mewujudkan keharmonisan di antara mereka.

Peneliti menemukan ada berbagai macam cara untuk meningkatkan keharmonisan antar keluarga seperti saling bersikap jujur dan terbuka, saling menjalin komunikasi yang baik, mengutamakan kebersamaan dengan keluarga, bijak dalam menghadapi permasalahan, saling memberikan perhatian, dan saling menciptakan suasana menyenangkan. Adapun penggunaan media merupakan salah satu metode yang efektif dalam mewujudkan keharmonisan dalam bimbingan dan konseling.

Media bimbingan dan konseling merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk mengungkapkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan

masalah yang dihadapi.⁷ Peneliti memilih menggunakan media bimbingan konseling jenis media visual. Media visual dalam bimbingan konseling adalah alat bantu berupa gambar, grafik, diagram, video, atau presentasi visual yang digunakan untuk memperjelas konsep, memfasilitasi komunikasi, serta membantu konselor dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh klien. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman klien terhadap isu atau masalah yang dibahas, serta mendukung proses interaksi yang lebih dinamis dan menarik.

Media kartu menjadi pilihan peneliti. Alasan peneliti memilih media ini karena media kartu memiliki peran penting dalam mempererat hubungan pertemanan dengan menciptakan momen interaksi yang menyenangkan dan mendalam. Dalam konteks ini, media kartu berfungsi sebagai jembatan untuk mengatasi kecanggungan atau hambatan komunikasi, memperkuat ikatan emosional, dan menciptakan kenangan bersama yang positif.

Media kartu sebagai permainan yang dipilih oleh peneliti yakni Kartu *Truth or Dare*. Kartu *Truth or Dare* dalam konteks keharmonisan keluarga dapat digunakan sebagai alat interaktif untuk mempererat hubungan antar anggota keluarga. Dengan format permainan, media ini menciptakan suasana santai dan menyenangkan yang mendorong komunikasi terbuka serta saling mengenal lebih dalam.

⁷ Pudji Rahmawati, *Media Bimbingan & Konseling*, 13

Penelitian ini berfokus pada permainan Media Kartu *Truth or Dare*.

Permainan ini akan dimainkan oleh pengasuh dan anak asuh. Seperti permainan kartu pada umumnya, dalam permainan ini anak-anak secara bergantian mengambil kartu dan menyampaikan pertanyaan seputar keluarga serta memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Mereka juga melakukan tantangan seperti yang tertulis pada kartu. Diharapkan, setelah bermain, anak-anak atau pengasuh baru dapat mengungkapkan perasaan yang terpendam selama berada di panti asuhan, sehingga tercipta keharmonisan yang lebih baik di antara mereka. Peneliti akan mengamati secara langsung proses dan hasil dari permainan kartu *Truth or Dare*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul sebagai berikut

“PENERAPAN MEDIA KARTU UNTUK MEWUJUDKAN KEHARMONISAN PENGHUNI PANTI ASUHAN ATTAFAKUR PUTRI JEMBER”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian yang dirumuskan dan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana penerapan media kartu *truth or dare* pada penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember?
2. Bagaimana keharmonisan penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember setelah memainkan media kartu *truth or dare*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses bermain media kartu dari awal permainan hingga akhir.
2. Mengetahui peningkatan keharmonisan penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember setelah memainkan kartu.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian ilmiah serta memberikan wawasan dan pemahaman di bidang bimbingan dan konseling, terutama terkait peningkatan keharmonisan antara pengasuh dan anak asuh.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

- a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menjawab permasalahan terkait penggunaan media kartu obrolan hati dalam meningkatkan keharmonisan antar penghuni panti, metode yang digunakan dalam bimbingan, serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambatnya. Selain itu, penelitian ini juga menjadi sarana bagi

peneliti untuk mengembangkan kemampuan dalam melaksanakan penelitian dan menulis karya ilmiah.

b. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dan menjadi referensi bagi berbagai kebutuhan akademik untuk penulisan skripsi selanjutnya.

c. Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan baru bagi Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember dalam upaya meningkatkan keharmonisan antar penghuni panti.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah memuat pengertian dari istilah-istilah penting yang menjadi fokus utama peneliti dalam judul penelitian. Tujuan dari definisi istilah ini adalah untuk menghindari kesalahpahaman terkait makna yang dimaksud oleh peneliti.⁸ Adapun definisi istilahnya adalah sebagai berikut

1. Media Kartu

Media Kartu yang dimaksud dalam penelitian ini ialah media kartu obrolan hati yang digunakan untuk penelitian. Media kartu ini berisi 50 kartu, 1 kartu pembuka, 48 kartu *truth or dare*, 1 kartu penutup.

2. Keharmonisan

Keharmonisan yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi:

- a) Menciptakan kehidupan beragama dalam keluarga.

⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021), 93.

- b) Mempunyai waktu bersama keluarga
- c) Mempunyai komunikasi yang baik antar anggota keluarga
- d) Saling menghargai antar sesama anggota keluarga
- e) Kualitas dan kuantitas konflik yang minim
- f) Adanya hubungan atau ikatan yang erat antar anggota keluarga

3. Penghuni Panti Asuhan

Penghuni yang dimaksud yakni pengasuh dan anak asuh di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember. Anak asuh yang menjadi subyek penelitian ialah yang tinggal penuh di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember.

F. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang dijelaskan oleh peneliti sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang atau konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, serta sistematika pembahasan. Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan alasan dilakukannya penelitian ini dan memberikan gambaran umum bagi bagian-bagian selanjutnya.

Bab II adalah kajian kepustakaan, yang berisi penelitian terdahulu yang relevan atau sejalan dengan penelitian ini namun memiliki perbedaan sebagai bahan perbandingan. Bagian ini juga memuat kajian teori yang dijadikan acuan dalam menganalisis data yang diperoleh dari lokasi penelitian.

Bab III adalah metode penelitian, yang membahas metode yang digunakan oleh peneliti, mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data, serta tahapan-tahapan penelitian. Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan teknik yang diterapkan oleh peneliti dalam memperoleh data yang valid.

Bab IV adalah penyajian data dan analisis, yang berisi gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, serta pembahasan temuan.

Bab V adalah penutup, yang merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran. Bagian akhir ini juga mencakup daftar pustaka dan lampiran-lampiran, yang meliputi matriks penelitian, jurnal penelitian, pedoman wawancara, surat izin penelitian, surat pernyataan telah menyelesaikan penelitian, pernyataan keaslian tulisan, dokumentasi, serta biodata penulis.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah kumpulan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan yang didalamnya dituliskan ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (seperti contoh skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya).⁹

Penelitian ini menggunakan beberapa hasil dari penelitian yang relevan, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ratu Raisha Ihza Taftazana (2022) dengan judul Hubungan Keharmonisan Keluarga dengan Loneliness

Penelitian ini manak-anak8n metode korelasional. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana gambaran keharmonisan keluarga pada siswa kelas X di SMAN 1 Pandeglang? (2) Bagaimana gambaran loneliness pada siswa kelas X di SMAN 1 Pandeglang? (3) Bagaimana hubungan keharmonisan keluarga dengan loneliness pada siswa kelas X di SMAN 1 Pandeglang? Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian yang sudah dilakukan mengenai hubungan keharmonisan keluarga dengan loneliness pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pandeglang tahun ajaran 2022/2023 dapat diketahui bahwa gambaran umum keharmonisan keluarga siswa

⁹ Tim Penyusun, *Pedoman Karya Ilmiah*, 93

termasuk pada kategori tinggi, sedangkan gambaran umum loneliness termasuk pada kategori sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Riza Pradasari (2022) dengan judul Bimbingan Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal di Panti Pelayanan Anak Kasih Mesra Demak.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana Bimbingan Sosial pada anak asuh di Panti Kasih Mesra Demak? (2) Bagaimana Bimbingan Sosial untuk meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada anak asuh di Panti Kasih Mesra Demak?. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Bimbingan sosial adalah usaha bimbingan yang bertujuan membantu penerima manfaat mengatasi kesulitannya dalam bidang sosial seperti sesama teman, penyesuaian diri dengan lingkungan pendidikan dan lingkungan masyarakat tempat tinggal mereka dan penyelesaian konflik. Bimbingan sosial yang berada di rumah pelayanan anak Kasih Mesra Demak ada bimbingan kerjasama, bimbingan dinamika kelompok dan Bimbingan peran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Nursaidah (2022) dengan judul Pelaksanaan Program Kerja Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh Dalam Meningkatkan Perilaku Sosial Pada Anak Asuh.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana pelaksanaan program kerja Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh dalam meningkatkan perilaku sosial

pada anak asuh? (2) Apa yang menjadi kendala dalam pelaksanaan program kerja Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh?. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Menanamkan nilai religius pada anak asuh, seperti melaksanakan kegiatan ceramah. Adapun materi yang disampaikan yaitu tentang akidah akhlak yang didalamnya membahas mengenai perilaku-perilaku terpuji dan tercela. (2) Memberikan bimbingan sosial pada anak asuh secara individu maupun kelompok. Bimbingan sosial yang diberikan berupa pemberian nasehat-nasehat. (3) Memberikan tontonan serta permainan yang bersifat edukasi pada anak asuh sebagai hiburan sekaligus pembelajaran untuk anak asuh. (4) Menjalin hubungan kerjasama dengan masyarakat maupun organisasi-organisasi yang diperlukan seperti melakukan penerimaan kegiatan bakti sosial yang dilakukan oleh suatu lembaga maupun organisasi dari masyarakat terhadap Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rauzatul Jannah (2022) dengan judul Pemahaman Agama Bagi Anak di Panti Asuhan Yatim Piatu Yayasan Kinderhut Indonesia Kec. Indrapuri Kab. Aceh Besar.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian dari penelitian ini adalah penerapan pemahaman agama bagi anak. Terutama pada metode penerapan pemahaman agama. Peneliti menjadikan Yayasan Kinderhut Indonesia sebagai objek penelitian. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Pemahaman Agama bagi anak dan faktor yang mendukung dan menghambat Pelaksanaan Penerapan Pemahaman Agama

bagi anak di Yayasan Kinderhut Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Proses penerapan pemahaman Agama bagi anak di panti asuhan yayasan Kinderhut Indonesia. Kegiatan ini diterapkan melalui melangsungkan ibadah Sholat berjamaah lima waktu, puasa di Bulan Ramadhan, membaca tulis Al-Quran, mengamalkan nasihat, membaca doa sehari-hari serta membaca surat Al-Waqiah dan surat Ar-Rahman setelah shalat subuh dan Ashar. (2) faktor pendukung dan penghambat dalam proses penerapan pemahaman Agama bagi anak di panti asuhan Yayasan Kinderhut Indonesia adalah faktor pendukung meliputi lingkungan panti asuhan Yayasan Kinderhut Indonesia, kerja sama antara seluruh pengurus, dan bergabung dengan beberapa instansi sosial untuk menumbuhkan pemahaman Agama dalam kehidupan anak asuh. Sedangkan faktor penghambat proses penerapan pemahaman Agama bagi anak di Yayasan Kinderhut Indonesia yaitu: keadaan anak asuh yang datang dari berbagai latar belakang yang berbeda terkadang membuat para pengurus panti asuhan kesulitan dalam menghadapi perilaku anak asuh yang sulit diberikan pemahaman pada awal mereka tinggal di Panti Asuhan Yayasan Kinderhut Indonesia.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayu Kusumaningrum (2022) dengan judul Penerapan Media Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian dari penelitian ini ialah penerapan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Harniatun arrazzaq bandar lampung. Adapun subfokus ini adalah untuk menerapkan media kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di tk harniatun arrazzaq bandar lampung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: terbukti dengan menerapkan media kartu huruf bergambar dapat mengembangkan kemampuan membaca anak, hal ini terlihat dari dengan memperhatikan indikator pencapaian bahasa anak yaitu ketepatan menyuarakan tulisan, mengetahui huruf abjad serta melafalkannya, mengetahui huruf vokal serta melafalkannya, mengetahui awalan huruf benda di sekitarnya, menceritakan sebuah cerita atau gambar yang didengar dan dilihatnya dan mengenal huruf namanya sendiri.

Dari beberapa sumber penelitian terdahulu yang telah didapatkan peneliti sebagaimana diatas, judul yang peneliti ambil untuk penelitian memiliki persamaan dan perbedaan baik dari segi subjek atau objek yang nantinya akan diteliti. Berikut merupakan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang akan peneliti gambarkan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Keterangan	Persamaan	Perbedaan
1.	Ratu Raisha Ihza Taftazana, 2023	1. Sama-sama mengangkat topik	1. Penelitian terdahulu menggunakan

	(UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA) dengan judul “Hubungan Keharmonisan Keluarga dengan Loneliness”	tentang keharmonisan keluarga. 2. Menggunakan jenis penelitian deskriptif	metode korelasional sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif.
2.	Indah Riza Pradasari, 2022 (UIN Semarang) dengan judul “Bimbingan Sosial Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal di Panti Pelayanan Anak Kasih Mesra Demak”	1. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni observasi wawancara, dan dokumentasi.	1. Penelitian terdahulu menggunakan layanan bimbingan sosial untuk penelitiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan media Kartu Obrolan Hati untuk penelitiannya 2. Sumber penelitian terdahulu di Panti Pelayanan Anak Kasi Mesra Demak, sedangkan penelitian ini di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember
3.	Nanda Nursaidah, 2022 (UIN Banda	1. Metode penelitian kualitatif	1. Penelitian terdahulu berfokus pada

	Aceh) dengan judul “Pelaksanaan Program Kerja Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh Dalam Meningkatkan Perilaku Sosial Pada Anak Asuh”	2. Lokasi penelitian sama-sama bertempat di panti asuhan	pelaksanaan program untuk meningkatkan perilaku sosial, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media kartu untuk meningkatkan keharmonisan 2. Sumber penelitian terdahulu di Panti Asuhan Media Kasih Banda Aceh, sedangkan penelitian ini di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember
4.	Rauzatul Jannah, 2022 (UIN Banda Aceh) dengan judul “Pemahaman Agama Bagi Anak di Panti Asuhan Yatim Piatu Yayasan Kinderhut Indonesia Kec. Indrapuri Kab. Aceh Besar”	1. Metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif 2. Sama-sama meneliti di panti asuhan 3. Penelitian lapangan (field Research)	1. Penelitian terdahulu membahas tentang Pemahaman Agama Bagi Anak di Panti Asuhan, sedangkan penelitian ini membahas tentang meningkatkan keharmonisan antar pengasuh dan anak asuh

			<p>2. Sumber Penelitian penelitian terdahulu di Panti Asuhan Yatim Piatu Yayasan Kinderhut Indonesia Aceh, sedangkan penelitian ini di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember</p>
5.	<p>Putri Ayu Kusumaningrum, 2022 (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) dengan judul “Penerapan Media Kartu Huruf Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Harniatun Arrazzaaq Bandar Lampung”</p>	<p>1. Metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif 2. Menggunakan Media Kartu sebagai media penelitian</p>	<p>1. Penelitian terdahulu menggunakan media Kartu dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian ini menggunakan media kartu untuk meningkatkan keharmonisan. 2. Subjek penelitian terdahulu anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian ini mengambil subjek penghuni panti asuhan</p>

Sumber: Data Diolah

Dilihat dari beberapa penelitian terdahulu di atas, penulis memberikan kesimpulan bahwa penelitian yang telah diteliti oleh peneliti memiliki fokus penelitian yang berbeda dengan penelitian terdahulu di atas, dimana peneliti lebih ingin mengetahui penggunaan media kartu obrolan hati untuk meningkatkan keharmonisan antar pengasuh dan anak asuh di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember.

B. Kajian Teori

1. Media Kartu Truth or Dare

a. Pengertian Media Kartu Truth or Dare

Media merupakan sarana untuk memberikan suatu informasi dari suatu sumber, dimana sarana disini dapat berupa apa saja yang dapat menyajikan atau menjadi sumber informasi. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Sadiman dalam Hamdani yang mengungkapkan bahwa media dalam pembelajaran merupakan jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara/pengantar atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang merupakan sarana komunikasi pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan penerima.¹⁰ Sedangkan media bimbingan dan konseling merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk mengungkapkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan konseli untuk memahami diri, mengarahkan diri, mengambil keputusan serta memecahkan masalah yang dihadapi.

¹⁰ Zahratun Fajriah, “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015)”, Universitas Negeri Jakarta, (2015); 112

Dari pernyataan tersebut, yang dapat menjadi media atau perantara ialah apa saja yang dapat membantu peneliti untuk menyampaikan pesan kepada penghuni panti asuhan, media ini dapat berupa benda, peristiwa maupun manusia.

Berdasarkan penjelasan Taufik, kartu merupakan kertas tebal berdimensi kecil dan berbentuk persegi panjang. Media kartu merupakan salah satu jenis media visual yang tidak diproyeksikan. Kartu bisa disebut sebagai sebuah objek kecil tipis datar yang umumnya terbuat dari kertas tebal atau plastik.

Adapun kekurangan dan kelebihan menggunakan media visual/kartu sebagai berikut:

1) Kelebihan:

- a) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran.
- b) Memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat.
- c) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
- d) Dapat menumbuhkan minat individu dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata.

2) Kekurangan:

- a. Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.
- b. Pesan atau informasi yang panjang/rumit mewajibkan untuk mengategorikan ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

- c. Perlu adanya keterpaduan yang mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual sehingga ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

Media Kartu yang digunakan oleh peneliti ialah Kartu *Truth Or Dare*. Kartu *Truth or Dare* merupakan alat yang digunakan dalam permainan sosial "*Truth or Dare*" untuk memberikan tantangan kepada para pemain. Permainan ini melibatkan dua pilihan utama: *truth* (jujur) atau *dare* (tantangan). Jika seorang pemain memilih "*truth*", mereka harus menjawab pertanyaan dengan jujur, biasanya tentang kehidupan pribadi atau perasaan. Jika memilih "*dare*", mereka harus melakukan tantangan fisik atau aktivitas yang telah ditentukan.

Menurut Hibra (2016) bahasa media pembelajaran permainan *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang dilakukan berkelompok dengan menggunakan 2 kartu yaitu *Truth* dan kartu *Dare*. Pada kartu *Truth* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban "Salah" atau "Benar" dan pada kartu *Dare* berisi penjelasan yang memerlukan jawaban berupa penjelasan atau penjabaran disertai alasan. Selanjutnya menurut Herliani (2016: 233) strategi pembelajaran *Truth or Dare* (mencari jawaban kartu) adalah suatu strategi pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik saling bekerja sama dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas.

Kartu dalam permainan ini biasanya berisi pertanyaan untuk “*truth*” atau instruksi untuk “*dare*”, sehingga memudahkan permainan berjalan tanpa harus membuat pertanyaan atau tantangan secara spontan. Permainan ini sering dimainkan dalam kelompok teman sebagai cara untuk bersenang-senang, saling mengenal lebih baik, dan kadang-kadang melibatkan keberanian untuk berbicara atau bertindak.

Kartu *Truth Or Dare* berisi 50 kartu. Masing-masing kartu terdiri dari 1 kartu pembuka, 48 kartu *truth or dare*, 1 kartu penutup. Adapun 5 kartu *truth or dare* diantaranya berisi:

- 1) “Pesan yang ingin disampaikan untuk keluarga ini?”
- 2) *Dare* “Peluklah keluarga kamu satu persatu”
- 3) “Pertanyaan untuk anak menurut kalian hal apa yang mama dan papa inginkan!”
- 4) *Dare* “Cerita pengalaman lucu dan buat semua anggota keluargamu tertawa!”
- 5) “Jika kita sedang berantem satu keluarga, siapa yang akan jadi penengahnya?”

2. Keharmonisan Keluarga

a. Pengertian Keharmonisan

Berdasarkan penjelasan Hawari keharmonisan keluarga itu akan terwujud apabila masing-masing unsur dalam keluarga itu dapat berperan dan berfungsi sebagaimana mestinya dan tetap berpegang

teguh pada nilai-nilai agama kita, maka interaksi sosial yang harmonis antar unsur dalam keluarga itu akan dapat diwujudkan.¹¹

Menurut Gunadarsa keharmonisan keluarga adalah bila mana seluruh anggota keluarga merasa bahagia yang ditandai oleh berkurangnya ketegangan, kekecewaan, dan puas terhadap seluruh kondisi dan kedekatan dirinya (eksistensi aktualisasi diri) yang meliputi aspek fisik, mental, emosi dan sosial.

Gerungan menyatakan keharmonisan keluarga akan tercipta keutuhan dalam interaksi keluarga, bahwa didalamnya berperan interaksi sosial yang wajar (harmonis) dan tidak ada sikap saling bermusuhan yang disertai tindakan-tindakan agresif. Keharmonisan keluarga merupakan keutuhan keluarga, keseimbangan hubungan antara suami dan istri serta adanya ketenangan. Keharmonisan ditandai dengan suasana rumah yang terkendali, tidak condong pada konflik dan peka terhadap kebutuhan rumah tangga.

Sahli mempunyai pendapat lebih lanjut bahwa keharmonisan keluarga terbentuk bilamana suami istri itu hidup dalam ketenangan lahir batin karena merasa cukup puas terhadap segala sesuatu yang ada dan apa yang telah tercapai dalam melaksanakan tugas-tugas kerumah tanggaaan, baik itu tugas kedalam maupun keluar, menyangkut juga nafkah seksual pergaulan antar anggota keluarga dalam masyarakat dalam keadaan rumah tangga yang harmonis.

¹¹ Ulfah Maria, "Peran Persepsi Keharmonisan Keluarga dan Konsep Diri Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja" (Tesis, UGM Yogyakarta, 2007), 24.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keharmonisan keluarga adalah keluarga yang mencapai keserasian, kebahagiaan dan kepuasan terhadap seluruh keadaan, mampu mengatasi permasalahan dengan bijaksana sehingga dapat memberikan rasa aman, tidak ada lagi kegelisahan dan pertengkaran antar pasangan, bisa menerima kelebihan dan kekurangan pasangannya, disertai dengan sikap saling menghormati, dan bisa menyesuaikan diri dengan baik.

Keharmonisan secara terminologi berasal dari kata harmonis yang berarti selaras dan serasi. Titik berat dari keharmonisan adalah keadaan serasi atau selaras, keharmonisan memiliki tujuan untuk mencapai keselarasan dan keserasian, dalam lingkup keluarga perlu menjaga kedua hal tersebut untuk mencapai keharmonisan rumah tangga.

Keharmonisan adalah perihal (keadaan) harmonis, keselarasan, keserasian. Keluarga yang harmonis dan berkelas yakni keluarga yang rukun berbahagia, disiplin, tertib, penuh pemaaf, saling menghargai, tolong menolong dalam kebajikan, memiliki etos kerja yang baik, bertetangga dengan saling menghormati, taat mengerjakan ibadah, berbakti pada yang lebih tua, menyukai ilmu pengetahuan dan menggunakan waktu luang dengan hal yang positif dan mampu memenuhi dasar keluarga.

Adapun aspek-aspek keharmonisan menurut Hawari sebagai berikut:

1. Menciptakan kehidupan beragama dalam keluarga.
 2. Mempunyai waktu bersama keluarga
 3. Memiliki komunikasi yang baik antar anggota keluarga
 4. Saling menghargai antar sesama anggota keluarga
 5. Kualitas dan kuantitas konflik yang minim
 6. Adanya hubungan atau ikatan yang erat antar anggota keluarga
- a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keharmonisan dalam Keluarga

1) Komunikasi interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah faktor yang sangat berdampak pada keharmonisan keluarga, menurut Hurlock komunikasi akan menjadikan seseorang mampu mengutarakan pendapat dan pandangannya, sehingga mudah untuk memahami individu dan sebaliknya tanpa adanya komunikasi kemungkinan besar dapat mendatangkan kesalahpahaman yang memicu terjadinya konflik.

2) Tingkat ekonomi keluarga

Berdasarkan penjelasan beberapa penelitian, tingkat ekonomi keluarga menjadi salah satu faktor yang menunjukkan keharmonisan keluarga. Menurut Jorgensen yang dikutip Murni dalam bukunya menemukan dalam penelitiannya bahwa semakin tinggi sumber ekonomi keluarga akan mendukung tingginya

stabilitas dan kebahagiaan keluarga, tetapi tidak berarti rendahnya tingkat ekonomi keluarga merupakan indikasi tidak bahagiannya keluarga. Tingkat ekonomi akan berdampak terhadap keharmonisan keluarga apabila berada pada taraf yang sangat rendah sehingga kebutuhan dasar saja tidak terpenuhi dan inilah nantinya yang akan menimbulkan konflik dalam keluarga.

3) Sikap orangtua

Sikap orangtua memiliki pengaruh besar terhadap keharmonisan keluarga, terutama dalam hubungan mereka dengan anak-anak. Orangtua yang bersikap otoriter dapat menciptakan suasana tegang dalam keluarga, menyebabkan anak merasa tertekan. Dalam kondisi ini, anak tidak diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapat, dan semua keputusan berada di tangan orangtua. Hal ini membuat remaja merasa tidak memiliki peran, kurang dihargai, dan merasakan kurangnya kasih sayang, serta memandang orangtua sebagai sosok yang tidak bijaksana. Di sisi lain, orangtua yang permisif cenderung membiarkan anak berkembang tanpa kontrol, sehingga anak tidak mendapatkan bimbingan yang diperlukan. Kedua sikap ini dapat meningkatkan risiko anak melakukan perilaku menyimpang. Sebaliknya, orangtua yang bersikap demokratis dapat mendorong perkembangan anak ke arah yang lebih positif.

4) Ukuran keluarga

Menurut Kidwel, jumlah anak dalam satu keluarga memengaruhi cara orangtua mengontrol perilaku anak, menetapkan aturan, serta mengasuh dan memberikan perlakuan yang efektif terhadap anak. Hurlock menyimpulkan bahwa keluarga dengan jumlah anggota yang lebih kecil cenderung memperlakukan anaknya secara demokratis, yang berdampak positif terhadap kelekatan antara anak dan orangtua.¹²

b. Faktor-faktor Keluarga tidak Harmonis

Ada beberapa masalah yang menjadi penyebab keluarga tidak harmonis, yaitu

- 1) Komunikasi antar anggota keluarga komunikasi merupakan hal terpenting yang harus ada dalam membina sebuah keluarga yang harmonis.
- 2) Adanya sikap gengsi dan superioritas, sikap gengsi yang muncul pada anggota keluarga dapat menjadi salah satu penyebab hilangnya komunikasi.
- 3) Hilangnya keterbukaan masih berhubungan dengan poin sebelumnya yaitu mengenai masalah gengsi-gengsian, sikap tersebut dapat menimbulkan hilangnya rasa terbuka pada sesama anggota keluarga, dan juga dapat menghilangkan komunikasi di dalamnya.

¹² Ulfah Maria, "Peran Persepsi Keharmonisan Keluarga dan Konsep Diri Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja" (Tesis, UGM Yogyakarta, 2007), 28-29

3. Penghuni

a. Pengertian Penghuni

Penghuni disini ialah pengasuh dan anak asuh Panti Asuhan Attafakur Putri Jember. Pengasuh mempunyai kata dasar asuh yang artinya mengurus, mendidik, melatih, memelihara, dan mengajar. Kemudian kata pengasuh berasal dari kata yang diberi awalan peng (pengasuh) berarti kata pelatih, pembimbing.¹³ Pengasuh adalah orang yang sangat berperan untuk mendidik, membina, melatih, dan merawat anak dengan penuh kasih sayang. Di sini seorang pengasuh mempunyai peran layaknya seorang ibu yaitu sebagai pendidik tentunya seorang pengasuh harus mendidik anak asuh untuk menjadi lebih baik. Pengasuh berperan sebagai pembimbing adalah pengasuh memiliki tugas mengarahkan, menjaga dan membimbing agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.¹⁴

Pengasuh berperan penting terhadap proses perkembangan seorang anak. Hubungan kelekatan yang diharapkan terjalin kelekatan yang aman. Istilah kelekatan (*attacment*) merupakan ikatan emosional yang kuat yang terbentuk pada anak melalui interaksinya dengan orang-orang yang memiliki makna khusus dalam hidupnya. Intinya adalah kepekaan pengasuh dalam memberikan respons atau signal yang diberikan anak, segera mungkin atau menunda, respon yang diberikan

¹³ Muhammad Aqsho, "Keharmonisan Dalam Keluarga Dan Pengaruhnya Terhadap Pengamalan Agama," Dharmawangsa University 2, no. 1 (Juni, 2017): 43-46

¹⁴ Lorentius Goa, "Peran Pengasuh Dalam Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus di Wisma Dewandaru Kota Malang," 72

tepat atau tidak. Konsep pengasuhan mencakup beberapa pengertian pokok, antara lain :

- 1) Pengasuhan bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak asuh secara optimal, baik secara fisik, mental maupun sosial.
- 2) Pengasuhan merupakan sebuah proses interaksi yang terus menerus antara pengasuh dengan anak asuh.
- 3) Pengasuhan adalah sebuah proses sosialisasi.
- 4) Sebagai sebuah proses interaksi dan sosialisasi proses pengasuhan tidak bisa dilepaskan dari sosial budaya

Anak asuh menurut Undang-Undang No. 23 Tahun 2022 tentang Perlindungan Anak yang dikutip oleh M. Sudaryanto dalam skripsinya, merupakan anak yang diasuh oleh lembaga yang membutuhkan bimbingan, pemeliharaan, perawatan, pendidikan dan kesehatan, serta anak yang tidak terjamin tumbuh kembangnya oleh orang tua.¹⁵

M. Sudaryanto dalam skripsinya menjelaskan bahwa anak asuh dibagi menjadi tiga golongan atau kriteria, sebagai berikut:¹⁶

1) Anak Terlantar

Anak terlantar menurut Walter A Friendlader adalah anak yang tidak mendapatkan pengasuhan dari orang tuanya secara wajar, yang disebabkan oleh keadaan ekonomi, sosial, kesehatan jasmani

¹⁵ M. Sudaryanto, Pembinaan Anak Asuh Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Keagamaan Di Panti Asuhan Peduli Harapan Bangsa Di Bandar Lampung, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019), 25.

¹⁶ M. Sudaryanto, Pembinaan Anak Asuh Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Keagamaan Di Panti Asuhan Peduli Harapan Bangsa Di Bandar Lampung, 26.

dan psikologis yang kurang atau tidak layak, sehingga anak-anak tersebut membutuhkan bantuan pelayanan dari masyarakat.

2) Anak Yatim Piatu

Anak yatim piatu adalah anak yang hidup tanpa orang tuanya (tidak mempunyai ayah dan ibu) atau hidup sendirian. Yatim dan piatu memiliki pengertian yang berbeda, yatim berarti tidak memiliki ayah dan piatu berarti tidak mempunyai ibu, sehingga anak-anak tersebut membutuhkan pengasuhan dan tanggung jawab dari masyarakat.

3) Kaum Dhuafa

Kaum dhuafa adalah istilah yang tidak hanya diperuntukkan kepada orang fakir dan miskin atau dianggap lemah dalam hal ekonomi, tetapi juga lemah dalam aspek yang lain seperti fisik dan iman. Orang atau individu yang lemah kondisi fisiknya adalah orang yang anggota tubuhnya cacat atau tidak berfungsi dengan baik, seperti tuna rungu, tuna netra, tuna daksa.¹⁷

4. Keharmonisan Keluarga Perspektif Islam

Sesungguhnya Islam telah memberikan pembelajaran-pembelajaran melalui Al-Qur'an dan Rasulnya tentang konsep sebuah keluarga agar keluarga menjadi sakinah yang tenteram penuh kedamaian. Misalkan ada penelitian di *International University of Asmaul Husna (IUAH)*. Dari hasil penelitian tersebut, ternyata keluarga sakinah yang penuh ketenteraman

¹⁷ Intan Ernandasari, Peran Pengasuh Dalam Membimbing Anak Asuh Di Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, (Skripsi, UIN KHAS JEMBER, 2023), 38.

dan kedamaian salah satu caranya dapat diwujudkan dengan cara berzikir, menggunakan nama-nama asma Allah SWT.¹⁸

Jika idiom keluarga sakinah muncul, maka itu adalah sebuah inspirasi konsep yang datang dari Al-Qur'an. Idiom tersebut terdapat pada Surat Ar-Rûm/30:21, yang artinya bahwa Tuhan menciptakan perjodohan bagi manusia agar yang satu merasa tenteram terhadap yang lain. Jika ditinjau dari bahasa Arab, maka idiom sakinah di dalamnya terkandung arti tenang, terhormat, aman, penuh kasih sayang, penuh pengayoman. Jadi hakikat keluarga ideal di dalam Al-Qur'an adalah ketenangan yang dicapai oleh suami dan istri, dan ini merupakan subsistem dari sistem sosial menurut Al-Qur'an, bukan bangunan yang berdiri di atas kehampaan.¹⁹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹⁸ Maya Nurmayati, "Keluarga Harmonis Dalam Perspektif Tafsir Al-Azhar" (Tesis, Institut PTIQ Jakarta, 2022), 43-44

¹⁹ Maya Nurmayati, "Keluarga Harmonis Dalam Perspektif Tafsir Al-Azhar" (Tesis, Institut PTIQ Jakarta, 2022), 43-44

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alami, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi, dan analisis data bersifat induktif, dengan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak didasarkan pada teori, melainkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui penelitian di lapangan. Oleh karena itu, analisis data dilakukan secara induktif berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh, yang kemudian dapat dikembangkan menjadi hipotesis atau teori.

Pada penelitian kualitatif menyertakan analisis data untuk menghasilkan hipotesis, sedangkan dalam penelitian kuantitatif melakukan analisis data untuk menguji hipotesis. Metode kualitatif digunakan untuk menghasilkan data yang rinci, suatu data yang bermakna. Makna ialah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak memfokuskan pada generalisasi, tapi lebih memfokuskan pada makna. Generalisasi dalam penelitian kualitatif dinamakan transferability, artinya hasil penelitian tersebut dapat diterapkan di tempat lain, manakala tempat tersebut mempunyai karakteristik yang tidak jauh berbeda.²⁰

²⁰ Zuchri Abdussamad, *Metode penelitian kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021), 3-4.

Penelitian ini memakai metode kualitatif sebab peneliti akan menafsirkan fenomena yang akan diteliti secara mendalam dan alamiah mengenai penerapan media kartu dalam mewujudkan keharmonisan penghuni, proses memainkan media kartu dengan maksud agar terciptanya keharmonisan antara pengasuh dan anak asuh serta hasil dari permainan tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif, yakni peneliti mendeskripsikan sebuah obyek, fenomena, atau keadaan sosial yang akan dituangkan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif. Data dan fakta yang dikumpulkan berbentuk kata atau gambar, daripada angka. Peneliti menuliskan kutipan-kutipan data atau fakta yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporan penelitiannya.²¹ Metode penelitian kualitatif deskriptif dipilih oleh peneliti karena tujuan untuk menganalisis, menggambarkan, dan mendeskripsikan secara cermat dan mendalam terkait penerapan media kartu untuk mewujudkan keharmonisan penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember, proses memainkan media kartu oleh pengasuh dan anak asuh dan hasil dari permainan tersebut.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilakukannya sebuah penelitian. Adapun lokasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah Panti Asuhan Attafakur Putri Jember yang terletak di Jl. S. Parman Gg.10 No.71, Tegal

²¹ Albi Anggito, Johan Setiawan, Metodologi Penelitian Kualitatif (Sukabumi: CV Jejak, 2018), 11.

Boto Kidul, Kec.Sumbersari – Jember. Panti Asuhan Attafakur Putri yaitu sebuah lembaga atau panti asuhan bagi anak-anak yatim, piatu, yatim piatu, dan dhuafa atau bagi anak-anak yang tidak terurus oleh keluarganya sebab beberapa masalah seperti broken home, maupun masalah ekonomi. Alasan memilih lokasi ini karena peneliti melihat adanya permasalahan yang berkaitan dengan keharmonisan antar sesama anak panti juga penyesuaian diri dengan ibu asuh baru di panti putri tersebut berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.

C. Subjek Penelitian

Pada subjek penelitian ini meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa saja yang hendak dijadikan informan atau narasumber, bagaimana data akan dicari dan dijaring sehingga kesahihannya dapat dijamin.²²

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah Pengasuh dan Anak Asuh Panti Asuhan Attafakur Putri Jember melalui observasi langsung di lapangan. Serta wawancara yang akan dilakukan kepada:

- 1) Pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri Jember
- 2) Anak Asuh Panti Asuhan Attafakur Putri Jember

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian dari kegiatan penelitian, dimana petugas pelaksanaannya tidak harus seorang peneliti itu sendiri melainkan dapat melibatkan teman atau orang lain sebagai petugas pengumpul

²² Tim Penyusun,47

data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang saja, namun dapat juga objek-objek alam lainnya. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi digunakan apabila penelitian itu berhubungan dengan perilaku manusia ataupun gejala alam.²³

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi langsung dengan jenis observasi pasif. Adapun pengertian partisipasi pasif (*passive participation*): *is means the research is present at scene of action but does not interact or participate.*²⁴ Maksudnya yaitu peneliti mendatangi langsung lokasi tempat penelitian untuk mengamati, namun tidak ikut terlibat didalamnya. Hal ini bertujuan agar dalam mengumpulkan data peneliti bisa fokus dan dapat mempermudah peneliti untuk mengetahui secara rinci dan runtut pelaksanaan permainan Kartu Obrolan Hati untuk meningkatkan keharmonisan antara pengasuh dengan anak asuh di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember.

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah mengamati subyek penelitian meliputi:

- a) Proses permainan Media Kartu
- b) Hasil permainan Media Kartu

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), 145.

²⁴ Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Media Ilmu Press: 2014), 103.

2) Wawancara

Teknik wawancara atau *interview* adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi lisan dalam tiga bentuk: terstruktur, semi terstruktur, dan tak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah teknik yang dipandu oleh serangkaian pertanyaan yang ketat. Wawancara semi terstruktur menggunakan daftar pertanyaan sebagai panduan, tetapi memungkinkan munculnya pertanyaan baru secara spontan sesuai dengan konteks percakapan. Sementara itu, wawancara tak terstruktur berfokus pada pusat-pusat permasalahan tanpa mengikuti format yang ketat.²⁵

Berikut data yang ingin peneliti dapatkan dari teknik wawancara adalah:

- a) Proses dan hasil permainan Media Kartu
- b) Peningkatan terkait keharmonisan antar penghuni setelah memainkan Media Kartu

E. Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul menggunakan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data adalah proses pengolahan data menjadi informasi, baik dalam bentuk angka maupun narasi, yang bermanfaat untuk menjawab masalah dan submasalah dalam penelitian ilmiah.

²⁵ Nursapiah, *Penelitian Kualitatif* (Sumatra Utara: Wal Ashri Publishing, 2020), 82

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah model interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga langkah: (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) penarikan kesimpulan. Proses ini berlangsung secara sirkuler sepanjang penelitian. Adapun tahapan analisis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah bentuk analisis yang berfungsi untuk mempertajam, memperdalam, menyortir, memusatkan, menyingkirkan, dan mengorganisasikan data untuk disimpulkan dan diverifikasi.²⁶ Dengan kata lain, reduksi data merupakan proses memfokuskan atau mengolah data mentah menjadi bentuk yang lebih mudah dikelola. Kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan hingga laporan akhir penelitian tersusun dengan lengkap.

2. Penyajian data

Setelah proses reduksi data selesai, tahap selanjutnya adalah penyajian data secara singkat, padat, dan jelas. Hasil dari kegiatan reduksi kemudian disajikan dalam aspek-aspek yang diteliti di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember, yang menjadi lokasi penelitian mengenai permainan media Kartu Obrolan Hati.

Penyajian data sendiri dapat diartikan sebagai proses membuat informasi dalam bentuk yang tersedia, dapat diakses, dan terpadu,

²⁶ Muhammad Yaumi, Muljono Damopolii, *Action Research: Teori, Model & Aplikasi* (Jakarta: Kencana PrenadamediaGroup, 2014), 138

sehingga para pembaca dapat dengan mudah memahami apa yang terjadi berdasarkan hasil pemaparan data tersebut.²⁷

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan adalah pernyataan singkat yang merangkum hasil analisis atau pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya. Proses verifikasi dalam penelitian ini melibatkan tinjauan ulang atau diskusi dengan pihak-pihak terkait. Langkah terakhir dalam analisis data ini adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi, di mana data yang telah terkumpul dirangkum menjadi pernyataan singkat dan mudah dipahami, mengacu pada pokok permasalahan yang diteliti. Kesimpulan ini merupakan intisari dari hasil penelitian.²⁸

F. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data adalah metode yang memastikan bahwa semua yang telah diteliti dan diamati sesuai dengan data yang ada dan benar adanya. Proses ini sangat penting, karena hasil penelitian tidak memiliki arti jika tidak diakui atau dianggap terpercaya. Dalam penelitian ini, keabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi. Metode triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang mengintegrasikan berbagai teknik dan sumber data yang telah ada.²⁹ Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

²⁷ Muhammad Yaumi, Muljono Damopolii, 143.

²⁸ Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 103

²⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2006), 241

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menggali kebenaran data atau informasi melalui berbagai sumber, seperti dokumentasi, arsip, hasil wawancara, dan observasi. Teknik ini juga melibatkan wawancara dengan lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang berbeda.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode yang digunakan untuk mengukur kredibilitas data dengan cara memverifikasi informasi dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Contohnya, untuk memeriksa data, dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Pada bagian ini, dijelaskan proses pelaksanaan penelitian yang mencakup tahap-tahap mulai dari penelitian pendahuluan, pengembangan desain, pelaksanaan penelitian, hingga penulisan laporan. Menurut Moleong, tahap penelitian kualitatif terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.³⁰

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra-lapangan adalah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum pengumpulan data. Pada tahap ini, terdapat beberapa kegiatan yang mencakup: menyusun rancangan penelitian, memilih lokasi

³⁰ Lexy J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 126

penelitian, mengurus perizinan, serta mempersiapkan instrumen wawancara dan observasi untuk penelitian.

2. Tahap pekerjaan lapangan

Tahap pekerjaan lapangan adalah kegiatan penelitian yang dilaksanakan di lokasi penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data sesuai dengan fokus masalah dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

3. Tahap analisis data

Pada tahap ini, akan dibahas prinsip-prinsip pokok dalam analisis data, yang mencakup dasar analisis, penemuan tema, dan perumusan permasalahan. Di sini, semua data yang telah diperoleh langsung dari lapangan dan dikumpulkan selama penelitian berlangsung akan dianalisis.

Sebelum melakukan analisis, peneliti akan terlebih dahulu menguji kredibilitas data yang telah dikumpulkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAM HAJI MOHAMMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember

Yayasan Panti Asuhan Attafakur ini berdiri pada tanggal 15 Agustus 2015, dimana nama yayasan ini sebelumnya adalah Yayasan Bakti Insan Sejahtera yang lahir atau berdiri pada tahun 2011 dan diketuai oleh Bapak Ari Susanto. Akhirnya dengan perkembangannya, Yayasan Bakti Insan Sejahtera mengalami perombakan sebab pecahnya kepengurusan dan ketua dari Yayasan ini harus pindah ke Jakarta bersama keluarganya karena alasan pekerjaan yang tidak bisa ditinggalkan, juga pembina dari yayasan ini sudah tidak aktif lagi. Sampai akhirnya pada bulan Agustus 2015 para pengurus mengadakan rapat untuk penggantian nama menjadi Attafakur.³¹

Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember ini didirikan karena persamaan pemikiran beberapa orang dari berbagai daerah, jadi Attafakur ini bukan hanya sekedar dari pemikiran orang Jember saja. Hasil dari pemikiran yang sama tersebutlah, dibuatlah Yayasan Attafakur Jember agar memiliki manfaat yang lebih luas dan yayasan ini juga dibuat atas dasar keperdulian jadi legalitasnya tidak langsung melainkan bertahap.³²

³¹ Reni Suwarsih, diwawancara oleh Penulis, Jember, 04 Januari 2023.

³² Abd.Rahman, diwawancara oleh Penulis, Jember, 09 Januari 2023.

2. Visi dan Misi Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember³³

Yayasan Panti Asuhan Attafakur juga memiliki visi dan misi.

Berikut visi dan misi Yayasan Panti Asuhan Attafakur yaitu:

Visi: Terwujudnya keswadayaan lembaga dalam memberikan layanan sosial dan pendidikan melalui pemberdayaan masyarakat lingkungan serta penggalian potensi usaha dengan bermitra pada lembaga-lembaga pemerintah terkait, swasta maupun dilingkungan perguruan tinggi.

Misi:

1. Membantu lembaga pendidikan dengan melibatkan masyarakat dalam mendukung program pemerintah.
2. Melayani program pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
3. Melaksanakan pengembangan, pengkajian dan penelitian terhadap persoalan-persoalan, baik pendidikan, kesejahteraan sosial, budaya, ekonomi, ketenagakerjaan, serta penegakkan HAM

3. Program kerja Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember³⁴

- a. Menyelenggarakan atau mengelola program pada pendidikan nonformal, diantaranya Pendidikan Keterampilan Hidup, PAUD, Pendidikan Kepemudaan, Pendidikan Pemberdayaan Perempuan, Pendidikan Keaksaraan, Pendidikan Kesetaraan, Pendidikan

³³ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, "Visi dan Misi Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, 1 Februari 2023.

³⁴ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, "Program Kerja Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, 1 Februari 2023.

Keterampilan dan Pelatihan Kerja, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

- b. Mendirikan satuan pendidikan nonformal, diantaranya Lembaga Kursus, Lembaga Pelatihan, Kelompok Belajar, PKBM, Majelis Ta'lim, serta satuan pendidikan yang sejenis.
- c. Sebagai lembaga Konsultan Pendidikan, melaksanakan penelitian, pengembangan serta pengkajian masalah-masalah social ekonomi.
- d. Mendirikan dan mengelola Panti Asuhan.
- e. Mendirikan bantuan korban bencana alam, memberikan bantuan dan pendampingan kepada anak jalanan, fakir miskin, tuna wisma, gelandangan dan pengemis (gepeng).
- f. Mengadakan usaha-usaha kemitraan dalam membangun kesejahteraan ekonomi.

4. Legalitas Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember³⁵

AKTA NOTARIS : Denyy May Timor, SH.,M.Kn

SK.MenKumHam : AHU-0036202.AH.01.12.TAHUN 2022

BAKESBANGPOL : 070/10/314/LKSA/2015

NPWP : 03.186.382.2-626.000

5. Alamat Panti Asuhan Attafakur Jember³⁶

SEKRETARIAT: Jalan Yos Sudarso Lingkungan Gempal Kelurahan

Wirolegi Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember

³⁵ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, "Legalitas Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember", 01 Februari 2023

³⁶ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, "Alamat Panti Asuhan Attafakur Jember, 01 Februari 2023.

PANTI PUTRA: Jalan Gempal Dusun Gempal RT 003 RW 009
Kecamatan Pakusari kabupaten Jember Gempal Dusun Gempal, RT.003
RW.009, Kec.Pakusari – Jember

PANTI PUTRI: Jalan S.Parman Gg. 10 No. 71 Tegal Boto Kidul
Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember

GRAHA YATIM: Jalan Gempal Dusun Gempal RT 003 RW 009
Kecamatan Pakusari kabupaten Jember Gempal Dusun Gempal, RT.003
RW.009, Kec.Pakusari – Jember.

6. Struktur Kepengurusan³⁷



Gambar 2.1

Struktur Kepengurusan Yayasan Panti Asuhan Jember

³⁷ Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, “Struktur Kepengurusan Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, 01 Februari 2023.

7. Sarana dan Prasarana

Tabel 1.2 Sarana Prasarana Kantor Sekretariat Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember³⁸

No	Uraian	Jumlah
1	Kantor	1
2	Ruang tamu	1
3	Ruang serbaguna	1
4	Ruang makan	1
5	Gudang	1
6	Kamar mandi	8
7	Kamar tidur	7
8	Ruang belajar	1
9	Dapur	1
10	Parkiran	1

Sumber: Hasil Observasi Asrama Putri Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember

8. Data Anak Asuh Asrama Putri Yayasan Attafakur Putri Jember

Tabel 1.3 Data Anak Asuh Asrama Putri Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember³⁹

No	Nama	Jenjang Pendidikan	Kategori
1	M. Emran Alfatih		Dhuafa
2	Reisya Putri Maharani		Dhuafa
3	Rezkian Hidayatullah	TK	Anak Pengurus
4	Hafidza Putri Aulia	TK	Dhuafa
5	Aprilia Khoyrun Niza	MI	Dhuafa
6	Adzkia Khoirunnisa	MI	Anak Pengurus
7	Eka Aulia	MTS	Dhuafa
8	Adelia Syahfitri	MTS	Yatim Piatu

³⁸ Observasi Asrama Panti Putri Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, 02 Maret 2024

³⁹ Observasi Asrama Panti Putri Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember, 02 Maret 2024

9	Rizkiyatul Fitri	MTS	Dhuafa
10	Safira Nur Hidayah	MTS	Yatim Piatu
11	Fera Agustin	MTS	Yatim
12	Windi Dwi Aulia	MTS	Dhuafa
13	Mita Amelia	MTS	Dhuafa
14	Dewi Cahyati	MTS	Yatim
15	Ghaida Dewi Aira	SMA	Yatim
16	Putri Ayu Lidiana	SMA	Yatim
17	Siti Nurhaliza	SMA	Dhuafa
18	Maftuhah Hikmatul Ummah	Mahasiswa	Yatim
19	Bayyinati Qodriyah	Mahasiswa	Anak Pengurus
20	Yusfa Amelia	Mahasiswa	Dhuafa
21	Alfiatur Rahma	Mahasiswa	Anak Pengurus

Sumber: Profil Yayasan Panti Asuhan Attafakur Putri Jember

B. Penyajian Data dan Analisis

Adapun penyajian data dan analisis yang telah diperoleh peneliti dari lapangan tentang Penerapan Media Kartu untuk Meningkatkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember sebagai berikut:

1. Proses Permainan Media Kartu Oleh Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember

Berdasarkan rekomendasi dari pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri Jember berikut 5 orang yang terlibat dalam penelitian:

1. Deti Haryati : Pengasuh, 36 Tahun
2. Adelia Syahfitri : Anak Asuh, MTS, 13 Tahun
3. Safira Nur Hidayah : Anak Asuh MTS, 15 Tahun

4. Fera Agustin : Anak Asuh, MTS, 16 Tahun
5. Windi Dwi Aulia : Anak Asuh, MTS, 16 Tahun
6. Ghaida Dewi Aira : Anak Asuh, SMA, 17 Tahun

a. Proses Permainan Media Kartu Hari Pertama

Permainan media kartu hari pertama berjalan lancar. Permainan diawali dengan salam pembuka dari pengasuh yang kemudian menjelaskan alur permainan kartu. Sebelum permainan dimulai, salah satu pemain terlebih dahulu mengocok kartunya. Pengocok kartu mengambil satu kartu sebagai awal permainan kemudian menjawab/tantangan lalu bergantian bergerak ke kanan dan seterusnya. Permainan media kartu dimainkan dalam 3 putaran. Permainan diakhiri dengan salam penutup dari pengasuh. Adapun proses permainan media kartu pada hari pertama adalah sebagai berikut:

1. PUTARAN PERTAMA

Permainan diawali dengan salam pembuka dari pengasuh yang kemudian menjelaskan alur permainan media kartu. Setelah semua pemain paham, pengasuh mulai mengocok kartu. Kemudian pengasuh mengambil satu kartu. Pengasuh mendapatkan kartu *truth* yaitu kejujuran. Berikut pertanyaannya: Pertanyaan untuk anak menurut kalian hal apa yang kalian ingin mama papa lakukan? (pertanyaan tersebut ditujukan untuk anak asuh.

Pertanyaan tersebut ditujukan untuk anak asuh, maka kelima anak asuh wajib menjawabnya. Berikut jawaban dari kelima anak

asuh: jawaban dari Adel: “pingin dibelikan boneka” Adel menjawab pertanyaan agak lama dengan canggung dan sedikit tersenyum malu. Berlanjut ke Fera: “pingin disuapin umi” Fera menjawab pertanyaan agak cepat dengan tersenyum malu-malu. Kemudian Aira: “pingin dipeluk umi” Aira menjawab pertanyaan dengan cepat dan sedikit malu-malu. Vira: “pingin dibelikan mainan” Vira menjawab pertanyaan sedikit bingung dan melempar ke teman lain karena bingung harus menjawab apa namun, setelah agak dipaksa untuk menjawab dia menjawab dengan sedikit malu-malu. Diakhiri dengan Windi: “pingin diajak jalan jalan” Windi menjawab pertanyaan dengan cepat.

Permainan berjalan sesuai urutan yang ditunjukkan yakni ke arah kanan. Giliran Adel yang mengambil kartu. Kartu yang didapat yaitu kartu *truth*. Begini isi kartunya: Apa yang membuat kamu bangga dengan keluarga ini? Adel menjawab, “saya punya kakak banyak, punya adek banyak dan saling menyayangi”. Adel menjawab dengan sedikit berpikir dan malu-malu. Setelah Adel menyelesaikan pertanyaannya kini giliran Fera mengambil kartu. Kartu yang didapat Fera adalah kartu *truth*. Berikut isinya: Siapa yang dikasih tau tapi tetep masih bandel? Fera menjawab “Adel” dengan tegas dan cepat serta menoleh ke arah adel.

Sekarang giliran Aira yang mengambil kartu itu. Kartu yang didapat adalah kartu *Dare!* atau tantangan. Isinya adalah sebagai

berikut: Sampaikan sesuatu yang masih kamu pendam ke orang yang ada disebelahmu. Jawab: jangan lupa untuk terus berbuat baik. Aira melakukan tantangan ke teman sebelah kanan yakni Vira dengan sedikit berpikir jawaban apa yang ingin dia sampaikan namun cepat.

Tibalah giliran Fira, dia mengambil satu kartu. Dia menemukan kartu berisi *truth*. Berikut isinya: Pesan yang ingin disampaikan untuk keluarga ini? Fira berpikir agak lama tentang pesan apa yang ingin dia sampaikan untuk keluarga panti asuhan. Fira menjawab: untuk teman-teman jika sudah keluar dari Panti asuhan jangan lupakan kita semua. Dari jawaban tersebut Fira terlihat tidak ingin teman-temannya melupakan dirinya jika sudah masanya habis di panti asuhan.

Windi mendapat giliran terakhir. Dia mengambil kartu dan membukanya. Adaberisi kartu *truth* didalamnya. Berikut isinya: Jika kamu bisa mengubah 1 aturan yang ada di keluarga kamu ingin mengubah aturan apa? Dengan sedikit cengengesan beginilah jawaban Windi: merubah jadwal piket. Hal itu membuat pengasuh tertawa geli mendengarnya.

2. PUTARAN KEDUA

Permainan dilanjutkan dengan putaran kedua. Semuanya dimulai dari awal lagi dan Pengasuh mengambil kartunya. Pengasuh mendapat kartu *Dare!* atau tantangan. Berikut isinya: Ceritakan pengalaman lucu dan buat semua anggota keluargamu tertawa. Kemudian Pengasuh menceritakan kepada semua orang yang ada

disana kejadian lucu tersebut. Ceritanya seperti ini: ketika kita dapat baju bekas, lalu mbak Aira memakai baju itu dan *mengcosplay* menjadi orang lain dan itu lucu. Anak-anak tertawa geli setelah pengasuh menceritakan kejadian itu.

Adel kemudian mengambil kartu. Kartu *truth* atau kejujuran terpampang wujudnya disana. Inilah isinya: Apa kartun favorit kamu waktu kecil? Adel dengan gembira menjawab: dora!. Giliran Fera mengambil kartu, didapatinya kartu *truth* yang berisi: Kata-kata bijak yang ada dari keluarga kalian dan yang selalu kalian ingat? Fera disuruh mengingat-mengingat nasihat atau kata-kata bijak yang pernah diucapkan anggota panti asuhan. Inilah jawaban Fera: kata umi harus jujur. Umi di sini ialah Pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri.

Tibalah giliran Aira mengambil kartu. Dia mendapat kartu *truth* kira-kira seperti ini isinya: Siapa di antara kita yang sering marah? Aira dengan cepat menjawab “Adel” sembari menunjuk ke arah Adel. Selanjutnya giliran Fira yang mengambil kartu. Dia mendapat kartu “*truth*” yang berbunyi: Sebutkan pengalaman bersama keluarga yang ingin kalian ulang! Fira mengingat kembali *moment* saat mereka bersama. Jawaban fira adalah saat menginap di hotel. Seperti biasa Windi mendapat giliran terakhir mengambil kartu. Dia mendapat kartu *Dare!* berikut isinya: Peluk keluarga kamu satu-satu! Windi kemudian memeluk satu persatu pemain yang ada di sana.

3. PUTARAN KETIGA

Putaran ketiga adalah putaran terakhir. Kembali lagi ke awal pengasuh mengambil kartu terlebih dahulu. Pengasuh menerima kartu *truth* atau kejujuran, begini isinya: Seberapa pentingnya *anniversary* dan ulang tahun bagi keluarga kita? Kemudian pengasuh menjawab: itu penting juga, karena kita kalau ulang tahun suka ada kue dan tasyakuran. Hal ini menunjukkan bahwa pesta ulang tahun merupakan hal yang penting di panti asuhan Attafakur Putri, karena selalu ada kue ketika ada penghuni yang berulang tahun.

Selanjutnya giliran Adel yang mengambil kartu. Kartu yang didapat Adel adalah kartu *truth*, begini isinya: Apakah boleh kita (sebagai anak) punya pacar? Adel dengan tegas menjawab: gak boleh.

Giliran Fera mengambil kartu setelahnya. Fera menerima kartu *dare!* atau tantangan. Berikut isinya: Ceritakan hal paling memalukan yang pernah terjadi dikeluarkan kalian. Fera teringat kejadian memalukan yang pernah terjadi di panti asuhan. Dia tersenyum geli saat mengingatnya. Begini ceritanya: jadi waktu itu kami shalat di masjid, lalu Eca (Anak asuh) *ngompol* di celana. Di situ *moment* memalukannya. Semua orang di sana ikut tertawa karenanya.

Giliran Aira mengambil kartu. Kartu yang didapatnya adalah kartu *truth* berikut isinya: Siapa yang paling galak di rumah? Aira menjawab Mbak Audry yang merupakan salah satu penghuni panti asuhan attafakur putri. Kemudian Fira mengambil kartu. Dia mendapat

kartu *dare!* Inilah isinya: Gunakan kartu ini untuk menanyakan hal apa saja kepada anggota keluargamu? Fira memutuskan untuk bertanya, “Fer kapan pulang libur hari raya?” kemudian Fera menjawab “kalau dari sini h-2”. Permainan diakhiri dengan Windi mengambil kartunya. Dia mendapat kartu *truth* yang berbunyi: Kalau ada jin yang memberikan 3 permohonan apa yang kamu inginkan? Windi sedikit malu-malu ketika menjawabnya jadi dia hanya menjawab 1 permintaan saja yaitu pengen ketemu mama.

Permainan media kartu berakhir dengan salam penutup dari pengasuh. Hari pertama permainan media kartu oleh penghuni panti asuhan berjalan lancar. Semua pemain menjawab dan menyelesaikan tantangan yang ditunjukkan pada kartu mereka.

b. Proses Permainan Media Kartu Hari Kedua

Peneliti melanjutkan penelitiannya pada hari kedua di panti Asuhan Attafakur Putri Jember. Di hari kedua permainan media kartu berjalan dengan baik. Permainan diawali dengan salam pembuka dari pengasuh berlanjut penjelasan mengenai alur permainan kartu. Sebelum permainan dimulai, salah satu pemain terlebih dahulu mengocok kartunya. Pengocok kartu mengambil satu kartu kemudian menyelesaikan *truth/dare* dan kemudian bergantian bergerak ke kanan. Permainan media kartu pada hari kedua dimainkan dalam 2 putaran. Permainan berakhir dengan salam penutup dari pengasuh. Selanjutnya proses permainan media kartu pada hari kedua adalah sebagai berikut;

1. PUTARAN PERTAMA

Pengasuh membuka permainan dengan memberikan salam pembuka serta menjelaskan alur permainan media kartu. Kemudian pengasuh mengocok kartunya. Pengasuh mengambil kartu pertama karena pengasuh yang mengocok kartu. Pengasuh menerima kartu *truth*. Berikut isinya: Pertanyaan untuk orang tua menurut kalian hal apa yang anak kalian inginkan? kebetulan sekali orang tua asuh mendapatkan pertanyaan tersebut. Pengasuh kemudian menjawab: menurut saya ya kasih sayang terpenuhi, penuh perhatian, dan bersikap adil. Selanjutnya giliran Adel, dia menerima kartu *truth* setelah membukanya. Berikut isinya: Apa cita cita yang belum tercapai untuk membahagiakan keluarga? Adel terlihat berpikir sebelum akhirnya menjawab, “belum bisa memberi kado untuk kedua orang tua saat ulang tahun.”

Kini giliran Fera yang mengambil kartu. Fera menerima kartu *truth* yang berisi: Jika kamu bisa memilih hewan peliharaan kamu akan memilih apa? Fera menjawab kucing dengan malu-malu. Aira kemudian mengambil kartu. Dia menerima kartu *truth*, berikut isinya: Ceritakan momen horor yang pernah terjadi di rumahmu? Aira diminta menceritakan pengalaman horor yang dialaminya. “Pernah melihat orang berbadan besar dirumah nenek(sebelah asrama).” Ucap Aira dengan raut muka serius.

Selanjutnya giliran Fira mengambil kartu setelah Aira. Kartu yang diambilnya adalah kartu *truth*, berikut isinya: Apakah ada aturan tidak tertulis di keluarga ini? Apa peraturan itu? Fira menjawab dengan raut muka santai “tidak ada, disini peraturan tertulis semua”. Kini giliran Windi mengambil kartu. Kartu yang diterimanya adalah kartu *truth*, berikut isinya: Hal apa yang masih kamu sembunyikan dari orang tuamu? Widni menjawab, “tidak ada”. Jawab Windi dengan raut wajah kebingungan.

2. PUTARAN KEDUA

Permainan berlanjut di putaran kedua. Dimulai dari orang pertama yang mengambil kartu yakni Pengasuh. Kemudian, Pengasuh mengambil kartu dan membukanya. Ternyata kartu *truth* tertera disana. Berikut isinya: Sebutkan 5 kebiasaan papa dan mama yang bikin anak kesal. Pengasuh menjawab “apa ya.. minta potong tabungan gak dikasih, minta izin keluar kadang gak diizinkan, minta jalan-jalan ke alun-alun gak dibolehkan/diturutin, kalau hp-nya ditahan, terus apa lagi disaat perombakan kamar kayakny”. Pengasuh menyampaikan disertai tawa geli.

Selanjutnya, Adel mengambil kartu. Kartu yang diterimanya yakni kartu *truth*. Berikut isinya: Ceritakan bagaimana mama dan papa bertemu pertama kali! Adel tertawa dan menjawab “gak tau”. Lalu Fera mengambil kartu. Kartu *truth* tertera disana,

berikut isinya: Pernah gak kamu diam diam ambil uang mama/papa? Fera sedikit terkejut dengan isi pertanyaan itu. Lalu dia menjawab “gak pernah”.

Giliran Aira yang mengambil kartu. Dia menerima kartu *Dare!* Berikut isinya: Tatap mata salah satu keluargamu selama 30 detik. Aira kemudian melakukan kontak mata dengan salah satu pemain yakni Windi.

Setelah Aira dan Windi selesai melakukan *dare*-nya Fira mengambil kartu. Dia menerima kartu *truth*. Berikut isinya: Momen paling mengesankan selama ini bersama keluarga? Fira terlihat memikirkan jawaban, kemudian Fira menjawab “Pas kumpul-kumpul”. Di permainan terakhir Windi mengambil kartu.

Kartu yang diterimanya adalah kartu *truth*. Berikut isinya: Siapa yang paling malas bangun pagi? Windi dengan cepat menjawab Aira.

Permainan diakhiri dengan salam penutup dari pengasuh. Permainan hari berlangsung dengan cepat dan seru. Pemain mulai terlihat santai dan menikmatinya. Ini membuat mereka banyak mengobrol serta menghabiskan lebih banyak waktu bersama. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari media kartu juga terdapat pertanyaan yang membuat mereka mengeluarkan *unek-unek* sehingga hal itu dapat dijadikan bahan evaluasi untuk pengasuh dan anak asuh.

2. Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember Setelah Memainkan Media Kartu

a. Menciptakan Kehidupan Beragama Dalam Keluarga

Dalam aspek pertama, peneliti tidak dapat memenuhinya karena pada kartu *Truth or Dare* tidak terdapat pertanyaan atau tantangan yang berkaitan dengan kehidupan beragama. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan adaptasi dengan cara mengobservasi kehidupan beragama di panti asuhan.

Terciptanya kehidupan beragama dalam keluarga dapat dilihat melalui terwujudnya kehidupan beragama di rumah. Hal ini penting karena dalam agama tertanam nilai-nilai moral dan etika dalam hidup. Kegiatan keagamaan rutin diadakan di Panti Asuhan

Attafakur Putri Jember. Kegiatan tersebut berupa shalat berjamaah, mengaji bersama, dan rutinan istighosah. Nilai-nilai moral dan etika kehidupan telah ditanamkan sejak dini kepada anak asuh. seperti contoh Pengasuh dan anak asuh mendistribusikan kelebihan donasi yang diterima setiap hari Jumat dari para donatur yang jumlahnya melebihi kapasitas kepada tetangga sekitar.

b. Mempunyai Waktu Bersama Keluarga

Bersumber dari wawancara pengasuh, aspek kedua yaitu mempunyai waktu bersama keluarga peneliti menemukan bahwa pengasuh terlihat setuju bahwasannya permainan media kartu memberikan waktu berkumpul lebih banyak untuk pengasuh dan

anak asuh. Pengasuh menuturkan jika tidak ada permainan media ini pengasuh akan mengerjakan hal lain. Hasil wawancara Ibu Dety adalah sebagai berikut:

“Iya. Karena saya bisa bermain dengan anak-anak. Kalau tidak ada permainan ini kan saya pasti mengerjakan hal lain.”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan anak asuh, aspek kedua terkait dengan waktu bersama keluarga. Ketiga anak asuh membenarkan kalau permainan media kartu dapat memberikan waktu berkumpul bersama keluarga sedangkan kedua anak asuh memberikan jawaban tidak. Hasil wawancara dengan kelima anak asuh sebagai berikut:

“Iya. Karena kan jarang ngumpul-ngumpul bareng gitu. Kadang-kadang aja.”

“Nggak, karena sebelum ini memang sudah sering berkumpul.”

“Iya, soalnya banyak bercanda, kayak lebih dekat sama umi gitu.”

“Nggak, soalnya udah sering kumpul-kumpul.”

“Iya”

Dari hasil wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas penghuni panti asuhan merasa bahwa permainan media kartu dapat menciptakan waktu kebersamaan. Namun, bagi

penghuni panti asuhan yang sudah rutin berkumpul, permainan ini tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap waktu kebersamaan tersebut.

c. Mempunyai Komunikasi yang Baik Antar Anggota Keluarga

Pada aspek ketiga peneliti berfokus pada komunikasi yang baik antar pengasuh dan anak asuh. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapati pengasuh percaya bahwa permainan media kartu dapat melancarkan komunikasi dengan anak asuh. Apabila permainan media kartu dirutinkan bisa menjadi bahan evaluasi untuk anak asuh. Hasil wawancara Ibu Dety adalah sebagai berikut:

“Bisa mbak, mungkin kalau diadakan rutin gitu ya karena kan anak-anak kan gak stabil istilahnya gitu kan jadi ada naik turunnya. Jadi kalau diadakan rutin akan menjadi bahan evaluasi gitu seperti itu.”

Berdasarkan hasil wawancara aspek ketiga peneliti menemukan bahwa ketiga anak asuh tidak setuju jika permainan media kartu bisa melancarkan komunikasi yang terhambat sedangkan kedua anak asuh menyutujuinya. Hasil wawancaranya adalah sebagai berikut:

“Iya sih, kan biasanya kalau marah itu dipendem gak berani bilang. Jadi dengan adanya permainan ini bisa diungkapkan.”

“Iya, ada satu pertanyaan yang bikin aku mengeluarkan *unek-unek* yang selama ini dipendem.”

“Nggak ada karena sudah sering ngobrol sama umi.”

“Nggak, kan emang udah tau jadi biasa aja.”

“Nggak ada sih”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti menyimpulkan separuh responden menyatakan bahwa permainan media kartu dapat memperbaiki komunikasi dalam keluarga, terutama dalam membuka percakapan yang sebelumnya tertahan. Namun, separuh lainnya tidak merasakan perubahan yang signifikan, karena mereka sudah sering berkomunikasi secara rutin sebelum adanya permainan ini. Hal ini menunjukkan bahwa dampak permainan media kartu terhadap komunikasi keluarga mungkin lebih terasa pada keluarga yang sebelumnya kurang berkomunikasi.

d. Saling Menghargai Antar Sesama Anggota Keluarga

Aspek keempat yaitu saling menghargai antar sesama anggota keluarga. Pengasuh menyetujui bahwa setelah permainan media kartu menjadi lebih menghargai satu sama lain. Berikut hasil wawancara Ibu Dety:

“Iya, karena kan mungkin walaupun sudah tau tapi dengan adanya permainan tadi itu lebih meyakinkan saya untuk mengetahui itulah mereka.”

Peneliti menemukan keempat anak asuh menyetujuinya sedangkan satu anak asuh tidak setuju. Berikut hasil wawancaranya:

“Iya, ya kan semua orang punya kelebihan dan kekurangan”

“Iya, lebih mendengarkan pendapat satu sama lain”

“Iya, karena kayak kalo kita mengolok olok dia padahal kita gak tau alasannya apa. Jadi lebih bisa menghargai mereka karena udah tau alasannya.”

“Nggak, kan sebelumnya udah menghargai satu sama lain”

“Iya karena ada yang lebih tua jadi lebih menghargai”

Dari hasil wawancara dengan keenam penghuni peneliti menyimpulkan lima di antaranya menyatakan bahwa setelah adanya permainan media kartu, sikap saling menghargai di antara anggota keluarga meningkat. Hanya satu responden yang tidak merasakan perubahan tersebut. Dengan demikian, permainan media kartu dapat disimpulkan memiliki dampak positif terhadap peningkatan sikap saling menghargai dalam keluarga.

e. Kualitas Dan Kuantitas Konflik Yang Minim

Hasil wawancara aspek kelima yakni kualitas dan kuantitas konflik yang minim, peneliti menemukan bahwa anak asuh dapat menyampaikan ketidakpuasan mereka karena sebelumnya pengasuh merasa kurang dekat dengan anak asuh. Sehingga, setelah memainkan media kartu pengasuh menjadi lebih dekat dengan anak asuh. Hasil wawancara Ibu Dety adalah sebagai berikut:

“Bisa, contohnya bisa lebih dekat dengan anak-anak karena dulu sempat *sangking* sibuknya saya, ada *komplain* kepada saya karena saya kurang dekat dengan mereka. Nah, mungkin dengan ya adanya permainan seperti itu jadi saya lebih yakin dengan *komplainan* anak-anak dan membuat saya lebih dekat dengan anak-anak”

Berdasarkan hasil wawancara aspek kelima yaitu anak asuh menyampaikan dengan adanya permainan ini membuat anak asuh menyampaikan *unek-uneknya* dan anak asuh menjadi introspeksi diri dengan kesalahan yang dibuat. Berikut hasil wawancara kelima anak asuh:

“Ada, kan kaya kemarin itu kan ada yang mbak Aira jawab itu yang tentang aku marah-marah itu kan aku jadi sadar kalo aku salah gitu”

“Nggak, karena saya tidak ada konflik.”

“Nggak sih, gak pernah ada konflik”

“Nggak, karena cuma sekedar main dan pertanyaannya kebetulan tidak tertuju ke permasalahan saya dengan teman saya”

“Iya, tapi konfliknya sudah selesai”

Dari hasil wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwa, tiga di antaranya menyatakan bahwa permainan media kartu membantu mengurangi konflik antaranggota keluarga. Mereka merasa bahwa aktivitas tersebut memberikan ruang untuk interaksi yang lebih positif dan meredakan ketegangan yang mungkin ada. Sementara itu, tiga anggota lainnya menyatakan bahwa permainan

ini tidak memberikan dampak terhadap konflik, karena mereka merasa keluarga sudah harmonis dan tidak memiliki masalah yang perlu diselesaikan.

Kesimpulannya, dampak permainan media kartu dalam mengurangi konflik dapat dirasakan oleh anggota keluarga yang mengalami ketegangan sebelumnya, sementara bagi anggota keluarga yang merasa hubungan sudah harmonis, permainan ini lebih berfungsi sebagai aktivitas rekreatif.

f. Adanya Hubungan Atau Ikatan Yang Erat Antar Anggota Keluarga

Hasil wawancara aspek keenam, peneliti menemukan bahwa setelah permainan, pengasuh dan anak asuh melanjutkan pembahasan tentang permainan sebelumnya di asrama. Hasil wawancara pengasuh adalah sebagai berikut:

“Insyaallah, setelah permainan ini kemarin kita juga kan ngebahas gitu kan, jadi setelah permainan ini masih berlanjut pembahasannya”

Hasil wawancara aspek keenam anak asuh juga menyampaikan bahwasanya mereka sudah akrab satu sama lain. Berikut hasil wawancara anak asuh:

“Gak juga sih, biasa aja. Sebelum adanya permainan ini memang sudah akrab”

“Lebih akrab sih, kan aku main jadi kaya seru-seruan gitu”

“Iya jadi lebih akrab”

“Iya jadi lebih bisa mengungkapkan yang terpendam”

“Iya semakin akrab”

Dari enam anggota keluarga yang diwawancarai, lima di antaranya merasa bahwa setelah memainkan permainan media kartu, hubungan antara pengasuh dan anak asuh menjadi lebih akrab. Mereka menyatakan bahwa permainan ini mendorong keterlibatan yang lebih serius dan interaksi yang lebih intensif, sehingga mempererat hubungan. Namun, satu anggota keluarga menyatakan bahwa permainan tersebut tidak mempengaruhi hubungan mereka, karena merasa hubungan antara pengasuh dan anak asuh sudah akrab sebelumnya.

Dengan demikian, permainan media kartu dapat meningkatkan keakraban dalam keluarga, terutama bagi mereka yang belum memiliki hubungan yang sangat dekat, namun bagi yang sudah memiliki hubungan akrab, dampaknya mungkin tidak terasa signifikan.”

C. Pembahasan Temuan

Bagian ini menjelaskan pembahasan dan temuan yang diperoleh dari data lapangan dan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini memberikan hasil temuan yang akan disajikan dan dibandingkan dengan teori yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Hasil dari temuan penelitian ini akan dibahas sebagai berikut:

1. Proses Permainan Media Kartu

Keharmonisan keluarga adalah bentuk apresiasi terhadap situasi maupun kondisi dalam keluarga, yang didalamnya terdapat kehidupan keagamaan yang kokoh, suasana yang hangat, saling menghormati, saling menghargai, saling keterbukaan, saling peduli serta diwarnai kasih sayang dan saling percaya sehingga memungkinkan anak untuk tumbuh dan berkembang secara seimbang.⁴⁰

Menurut Peraturan Perundang-undangan tentang perlindungan anak, khususnya Pasal 2 ayat (1) Undang-undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1979, ditegaskan bahwa setiap anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, pengasuhan, dan bimbingan yang didasarkan pada kasih sayang, baik dalam lingkungan keluarga maupun panti asuhan, untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara wajar. Penghuni panti asuhan tidak hanya terdiri dari anak-anak, tetapi juga mencakup individu dewasa, yang merupakan orang-orang dengan berbagai permasalahan sosial.

Berdasarkan hipotesis pada bagian sebelumnya, para ahli mendapatkan penemuan-penemuan berikut di lapangan, yaitu:

a. Proses Permainan Media Kartu Hari Pertama

Hasil penelitian pada hari pertama anak asuh dan pengasuh menjawab dan menyelesaikan tantangan dengan benar. Peneliti mendapati anak asuh beserta pengasuh menghabiskan lebih banyak

⁴⁰ Ulfah Maria, "Peran Persepsi Keharmonisan Keluarga dan Konsep Diri Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja hal," (Tesis, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, 2007), 25

waktu bersama kala itu. Seperti halnya pengasuh yang mulai banyak meluangkan waktu bersama anak asuh, anak asuh menyampaikan cerita-cerita menarik yang mungkin tidak semua penghuni mengetahuinya. Hal itu membuat peningkatan terkait komunikasi bersama keluarga.

Peneliti mendapati pengasuh menjadi tahu perlakuan apa saja yang ingin anak asuh dapatkan dari pengasuh berdasarkan pertanyaan pertama putaran pertama. Ini sesuai dengan teori Hawari keluarga yang harmonis selalu menyediakan waktu untuk bersama keluarganya, meski itu hanya sekedar berkumpul dan makan bersama.

b. Proses Permainan Media Kartu Hari Kedua

Hasil penelitian pada hari kedua peneliti menemukan bahwa pengasuh menyampaikan kebiasaannya yang membuat anak asuh kesal. Hal itu membuat anak asuh merasa dimengerti dan dipahami. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hawari yaitu komunikasi adalah dasar bagi terciptanya keharmonisan dalam keluarga. Sehingga membuat anak asuh merasa nyaman dan aman berada di asrama.

Pada hari kedua anak asuh diminta untuk bertatapan mata selama 30 detik dengan salah satu anak asuh sesuai dengan *dare* yang tertera dikartu. Kemudian peneliti mendapati ketika kontak mata, mereka tertawa geli karena melihat wajah satu sama lain. Sesuai teori pada bab sebelumnya, hubungan yang erat antar anggota keluarga ini dapat diwujudkan dengan adanya kebersamaan. Sehingga kontak mata yang mereka lakukan dapat menumbuhkan *chemistry* pada keduanya

pun anak asuh lainnya dan juga pengasuh yang ikut tertawa geli melihat itu.

2. Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember Setelah Memainkan Media Kartu

a. Menciptakan Kehidupan Beragama Dalam Keluarga

Berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti, di panti asuhan Attafakur Putri Jember telah diterapkan kegiatan keagamaan. Kegiatan tersebut berupa shalat berjamaah, mengaji bersama, dan rutinan istighosah. Seperti yang dikemukakan oleh Hawari sebuah keluarga yang harmonis ditandai dengan terciptanya kehidupan beragama dalam rumah tersebut.

Melihat hasil penelitian ditemukan bahwa kegiatan keagamaan telah diterapkan di panti asuhan. Oleh karena itu, kehidupan beragama dapat dikatakan penting dalam suatu keluarga karena dalam agama dapat menumbuhkan nilai-nilai moral dan etika pada anak.

b. Mempunyai Waktu Bersama Keluarga

Bersumber dari hasil penelitian, peneliti mendapati mereka kurang memiliki waktu bersama meski hanya sekedar berkumpul atau bergurau. Pengasuh menyampaikan pada bab sebelumnya bahwa dirinya akan mengerjakan hal lain jika tidak ada permainan media kartu. Peneliti menemukan dengan adanya permainan media kartu membuat mereka memiliki waktu bersama.

Berdasarkan pada teori Hawari keluarga yang harmonis selalu meluangkan waktu untuk berkumpul bersama keluarga, baik itu

sekedar berkumpul bersama, makan bersama, menemani anak bermain, dan mendengarkan permasalahan disertai keluh kesah anak, dalam hal ini kebersamaan dengan anak membuatnya merasa dirinya dibutuhkan dan diperhatikan oleh orang tuanya, sehingga anak akan betah tinggal di rumah.

c. Mempunyai Komunikasi Yang Baik Antar Anggota Keluarga

Bersumber pada hasil penelitian bab sebelumnya, pengasuh menyampaikan kalau permainan media kartu diterapkan secara rutin ada kemungkinan bisa meningkatkan komunikasi dengan penghuni panti asuhan. Pengasuh juga menyampaikan media kartu dapat digunakan sebagai evaluasi bersama. Seperti pada teori bab sebelumnya, komunikasi adalah landasan untuk menciptakan keharmonisan dalam keluarga.

Berdasarkan penuturan dari anak asuh, media kartu dapat mengungkapkan perasaan ketidaknyamanan pada sesama anggota. Sesuai dengan teori dari Hawari, komunikasi yang baik dalam keluarga juga akan dapat membantu remaja dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi di luar rumah.

d. Saling Menghargai Antar Sesama Anggota Keluarga

Berdasarkan temuan oleh peneliti, pengasuh mengajarkan untuk saling menghargai sejak dini namun, diterapkan atau tidaknya tergantung pada individu masing-masing.

Bersumber dari teori Hawari, keluarga yang harmonis memberikan ruang untuk setiap anggota keluarga dalam menghargai perubahan-perubahan yang terjadi dan mengajarkan anak keterampilan berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas sedini mungkin.

e. Kualitas Dan Kuantitas Konflik Yang Minim

Hasil penelitian dari peneliti ditemukan bahwa pengasuh seringkali tidak mempunyai waktu bersama anak asuh, hal itu membuat anak asuh mengeluhkan itu. Pengasuh menuturkan permainan media kartu membuat menghabiskan waktu bersama anak asuh serta pengasuh menjadi lebih percaya pada apa yang dikeluhkan oleh anak asuh tentang dirinya. Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa anak asuh juga menyadari kesalahannya sehingga mendorong anak asuh untuk introspeksi diri.

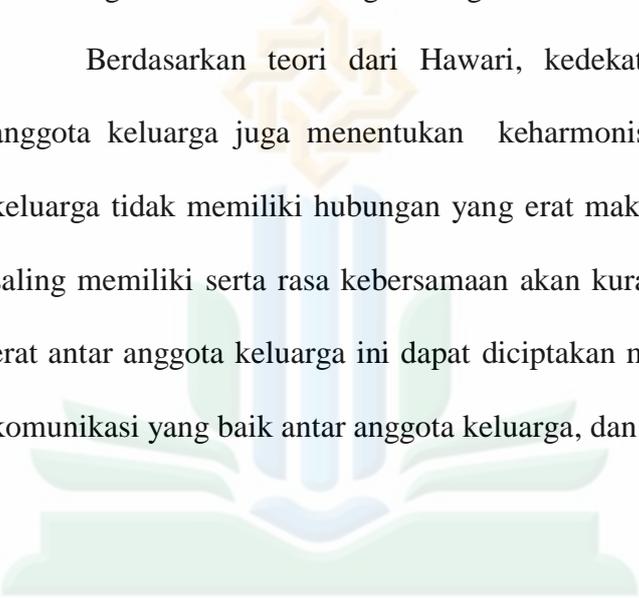
Menurut teori pada bab sebelumnya, dalam keluarga harmonis setiap anggota keluarga berusaha menyelesaikan permasalahan dengan tenang dan mencari jalan keluar yang terbaik dari setiap permasalahan. Kemudian dari teori dan hasil penelitian peneliti meyakini bahwa permainan media kartu *truth or dare* bisa menyelesaikan konflik antar sesama keluarg.

f. Adanya Hubungan Atau Ikatan Yang Erat Antar Anggota Keluarga

Hasil penelitian kali ini berdasar pada penuturan dari kedua narasumber berbeda. Pengasuh menuturkan permainan media kartu

memiliki kemungkinan menciptakan keharmonisan antara pengasuh dan anak asuh karena setelah permainan mereka melakukan evaluasi dari pertanyaan dan jawaban permainan. Anak asuh semakin akrab dan bisa mengevaluasi diri masing-masing.

Berdasarkan teori dari Hawari, kedekatan hubungan antar anggota keluarga juga menentukan keharmonisan keluarga, ketika keluarga tidak memiliki hubungan yang erat maka tidak ada lagi rasa saling memiliki serta rasa kebersamaan akan kurang. Hubungan yang erat antar anggota keluarga ini dapat diciptakan melalui kebersamaan, komunikasi yang baik antar anggota keluarga, dan saling menghargai.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan fokus dan rumusan masalah mengenai penerapan media kartu untuk meningkatkan keharmonisan antar penghuni panti asuhan attafakur putri jember peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media kartu truth or dare

Pada minggu pertama, permainan media kartu berlangsung dengan baik sesuai prosedur yang sudah ditentukan. Permainan dimulai dengan salam pembuka dari pengasuh, kemudian dilanjutkan dengan tutorial cara bermain. Setelah pengasuh mengocok kartu, kartu tersebut diletakkan di tengah meja. Anak-anak bergiliran mengambil satu kartu dari tumpukan dan harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang terdapat di kartu tersebut. Permainan diakhiri dengan salam penutup dari pengasuh, menandai selesainya sesi pertama.

Pada minggu kedua, permainan media kartu diakhiri dengan salam penutup dari pengasuh. Permainan berlangsung lebih cepat dan dinamis, di mana para pemain terlihat lebih santai dan menikmati prosesnya. Interaksi antar pemain meningkat, ditandai dengan frekuensi percakapan yang lebih tinggi serta waktu kebersamaan yang lebih panjang. Selain itu, beberapa pertanyaan dalam Mediakartu mendorong peserta untuk mengungkapkan unek-unek mereka, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan

evaluasi bagi pengasuh dan anggota keluarga dalam memperbaiki komunikasi serta hubungan internal keluarga.

2. Keharmonisan setelah permainan media kartu truth or dare

Setelah memainkan permainan media kartu, terjadi peningkatan dalam keharmonisan di antara penghuni. Penghuni panti asuhan menunjukkan peningkatan penghargaan satu sama lain, karena mereka saling berbagi dan memahami unek-unek masing-masing. Kedekatan antara pengasuh dan anak asuh juga mengalami peningkatan, di mana pengasuh yang sebelumnya lebih sibuk dengan kegiatan lain kini memiliki waktu bermain bersama anak asuh. Kedekatan antar anggota keluarga menjadi faktor penting dalam menciptakan keharmonisan keluarga. Tanpa hubungan yang erat, rasa memiliki di antara anggota keluarga akan berkurang, dan kebersamaan menjadi minim. Kedekatan tersebut dapat dibangun melalui waktu bersama, komunikasi yang efektif, serta saling menghargai antar anggota keluarga.

B. Saran-saran

Melihat dari hasil penelitian yang dipaparkan dihalaman sebelumnya, penyusun memberikan sebuah ide sebagai bentuk reaksi atas keresahan penyusun dari persoalan meningkatkan keharmonisan penghuni panti asuhan attafakur putri jember. Sehingga, ide ini tidak bisa dijadikan kontribusi kepada jurnalis lain. Berikut adalah ide-ide yang diberikan:

1. Bagi penghuni panti asuhan

Bagi penghuni panti asuhan, diharapkan agar penghuni panti asuhan mampu menjaga hubungan keharmonisan dengan penghuni, baik yang telah diciptakan sebelumnya ataupun setelah memainkan media kartu.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian diyakini dapat memperluas pengetahuan dalam memusatkan perhatian pada suatu masalah yang bersangkutan. Tentunya, dampak dari eksplorasi ini masih memiliki kekurangan yang sebenarnya harus diperbaiki. Diharapkan untuk analisis kedepannya agar berfokus lebih jauh terkait keharmonisan pada keluarga, sehingga informasi yang didapat bisa lebih jelas dan akurat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Aqsho, Muhammad. *Keharmonisan Dalam Keluarga Dan Pengaruhnya Terhadap Pengamalan Agama*. Dharmawangsa University 2, Juni, 2017.
- Albi Anggito dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitati*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Ernandasari, Intan, *Peran Pengasuh Dalam Membimbing Anak Asuh Di Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember*. Skripsi, Uin Khas Jember, 2023.
- Goa, Lorentius. *Peran Pengasuh Dalam Pelayanan Anak Berkebutuhan Khusus di Wisma Dewandaru Kota Malang*. 72
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011
- Hukul Kasim, Jumaeda St dan Husein Saddam. *Peran Pengasuh Panti Asuhan Yayasan Melati Alkhairat Ambon Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Asuh*. Kuttab, Januari, 2019.
- Jakni, Kementrian Sosial Republik Indonesia. 30 November 2022. <https://kemensos.go.id/kemensos-berikan-perlindungan-kepada-4-jutaan-anak-yatim-Piatu/>
- Lexy, J dan Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007.
- Lexy J dan Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010.
- Maria, Ulfah. *Peran Persepsi Keharmonisan Keluarga dan Konsep Diri Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja*. Tesis, UGM Yogyakarta, 2007.
- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Media Ilmu Press: 2014.
- Muhammad Yaumi dan Muljono Damopoli. *Action Reasearch: Teori, Model & Aplikasi*. Jakarta: Kencana PrenadamediaGroup, 2014.
- Nursapiah. *Penelitian Kualitatif*. Sumatra Utara: Wal Ashri Publishing, 2020.
- Nurmayati, Maya. *Keluarga Harmonis Dalam Perspektif Tafsir Al-Azhar*. Tesis, Institut PTIQ Jakarta, 2022.
- NU online. 2022. <https://quran.nu.or.id/annisa'/36#:~:text=Sembahlah%20Allah%20dan%20janganlah%20kamu,hamba%20sahaya%20yang%20kamu%20miliki/>

Rahmawati, Pudji. *Media Bimbingan & Konseling*. 13

- Salim dan Syahrin. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Ulfiah. Psikologi Keluarga. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Sandu Siyoto dan M Ali Sodik. Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sativa, Denianto Yoga. Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Sudaryanto, M. Pembinaan Anak Asuh Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Keagamaan Di Panti Asuhan Peduli Harapan Bangsa Di Bandar Lampung. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- Sugiono. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Tim Penyusun. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Jember: UIN KHAS Jember Press, 2021.
- Tim Penyusun. Pedoman Karya Ilmiah. 93
- Tim Penyusun, 47
- Undang-undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- Yaumi Muhammad dan Damopolii Muljono. 143.
- Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember. Profil Yayasan Panti Asuhan Attafakur Jember. 01 September 2022.

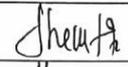
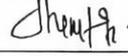
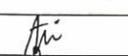
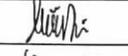
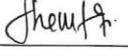
LAMPIRAN-LAMPIRAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Penerapan Media Kartu untuk Meningkatkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri	1. Media Kartu Obrolan Hati	1. Kartu Obrolan Hati Truth or Dare	Adapun isi dari Kartu Obrolan Hati sebagai berikut: 1. “Pesan yang ingin disampaikan untuk keluarga ini?” 2. Dare “Peluklah keluarga kamu satu persatu” 3. “Pertanyaan untuk anak menurut kalian hal apa yang mama dan papa inginkan!”	1. Wawancara: a) Pengasuh Panti Asuhan b) Anak Asuh Panti Asuhan 2. Observasi	1. Metode Penelitian: Kualitatif 2. Jenis Penelitian: Deskriptif 3. Lokasi Penelitian: Panti Asuhan Attafakur Putri Jember 4. Penentuan Subjek Penelitian: Purposive 5. Metode pengumpulan data	1. Bagaimana proses permainan media kartu oleh penghuni panti asuhan Attafakur Putri Jember? 2. Bagaimana keharmonisan antar penghuni di panti asuhan Attafakur Putri Jember setelah memainkan media kartu ?

	2. Keharmonisan	2. Keharmonisan Keluarga Menurut Hawari	<p>4. Dare “Cerita pengalaman lucu dan buat semua anggota keluargamu tertawa!”</p> <p>5. “Jika kita sedang berantem satu keluarga, siapa yang akan jadi penengahnya?”</p> <p>Menurut Hawari aspek-aspek keharmonisan keluarga sebagai berikut:</p> <p>1. Menciptakan kehidupan beragama dalam keluarga.</p> <p>2. Mempunyai waktu bersama keluarga</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Observasi •Wawancara <p>6. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik</p>	
--	-----------------	---	--	---	--

			<p>3. Mempunyai komunikasi yang baik antar anggota keluarga</p> <p>4. Saling menghargai antar sesama anggota keluarga</p> <p>5. Kualitas dan kuantitas konflik yang minim</p> <p>6. Adanya hubungan atau ikatan yang erat antar anggota keluarga.</p>		
--	--	--	---	--	--

JURNAL PENELITIAN

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
	02 Maret 2024	Permohonan izin penelitian dengan menyerahkan surat kepada pengurus Panti Asuhan Attafakur Putri Jember	
	10 Maret 2024	Permainan media kartu hari pertama	
	11 Maret 2024	Permainan media kartu hari kedua	
	15 Maret 2024	Wawancara dan observasi kepada pengasuh di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember	
	18 Maret 2024	Wawancara 1 anak asuh	
	23 Maret 2024	Wawancara 4 anak asuh	
	06 Mei 2024	Meminta surat izin selesai penelitian	

Jember 06 Mei 2024

Mengetahui,

Pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Dety Heryati

**SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dety Heryati
Alamat : Jl. S. Parman Gg.X No.71 Tegal Boto Kidul, Kel.Sumbersari, Kec.Sumbersari
Jabatan : Pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ervina Irna Diyanis
NIM : D20193118
Fakultas/Prodi : Dakwah/ Bimbingan Konseling Islam
Universitas : UIN KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember".

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 03 Mei 2024

Pengasuh Panti Asuhan Attafakur Putri

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



(Dety Heryati)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: **Ervina Irna Diyanis**

NIM: **D20193118**

Program Studi: **Bimbingan Konseling Islam**

Fakultas: **Dakwah**

Institute: **Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Keharmonisan Penghuni Panti Asuhan Attafakur Putri Jember" tidak terdapat unsur-unsur penjelasan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 16 Mei 2024

Saya yang menyatakan


10000
METERAI
TEMPEL
3A20AKX63247472
ERVINA IRNA DIYANIS

NIM. D20193118

DOKUMENTASI



Foto Bersama Pemain Media Kartu



Wawancara Pengasuh



Wawancara Anak Asuh



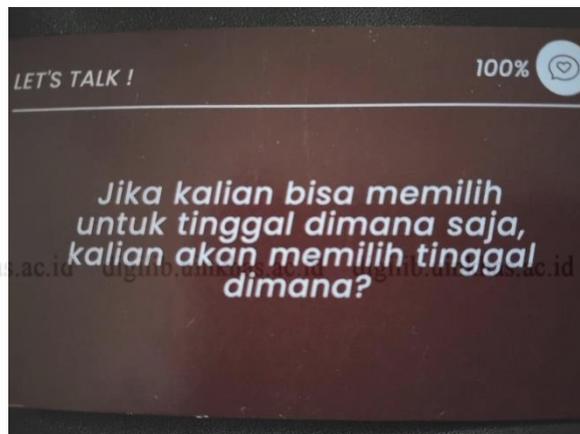
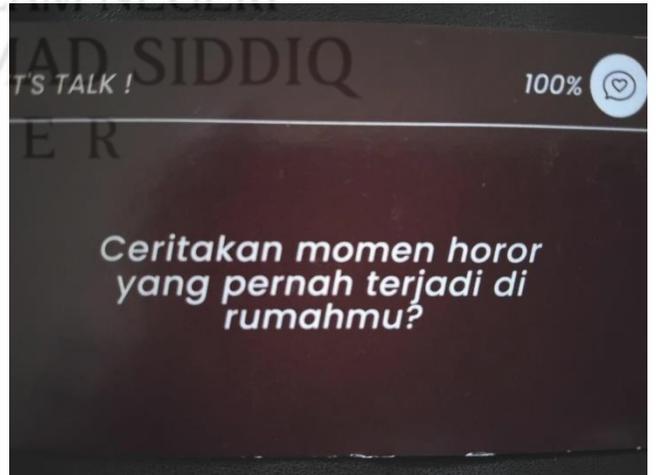
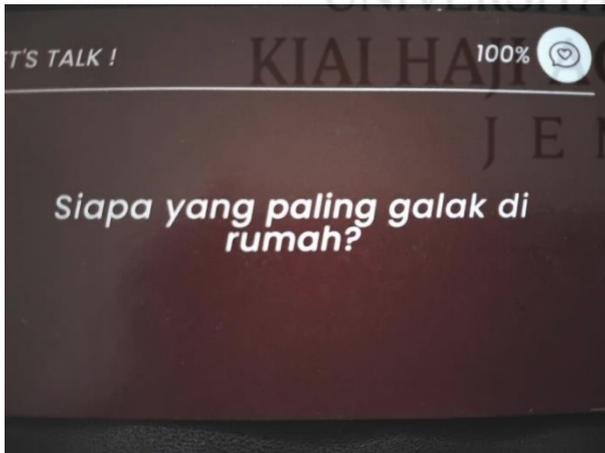
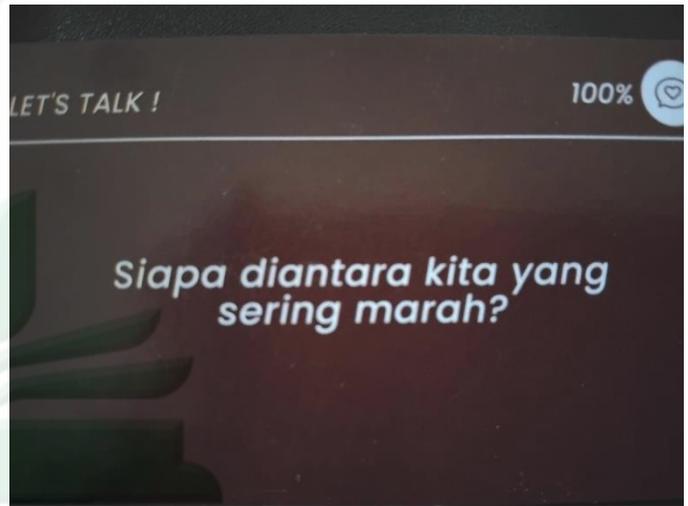
Permainan Media Kartu Hari Kedua



Permainan Media Kartu Hari Pertama



Wawancara Anak Asuh



PEDOMAN WAWANCARA

Fokus 2: Mengetahui Keharmonisan antar Penghuni di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember Setelah Memainkan Kartu Truth Or Dare

Aspek 2: Mempunyai Waktu Bersama Keluarga⁷

1. Dengan adanya permainan ini apakah pengasuh merasakan family time dengan anak asuh?

Aspek 3: Mempunyai Komunikasi Yang Baik Antar Anggota Keluarga

1. Apakah permainan Media Kartu Obrolan Hati bisa melancarkan komunikasi yang selama ini tertahan oleh anak asuh kepada pengasuh?

Aspek 4: Saling Menghargai Antar Sesama Anggota Keluarga

1. Setelah permainan apakah anak asuh menjadi lebih menghargai satu sama lain?

Aspek 5: Kualitas Dan Kuantitas Konflik Yang Minim

1. Apakah dengan adanya permainan ini dapat menyelesaikan konflik yang terjadi antara anak asuh dengan anak asuh?

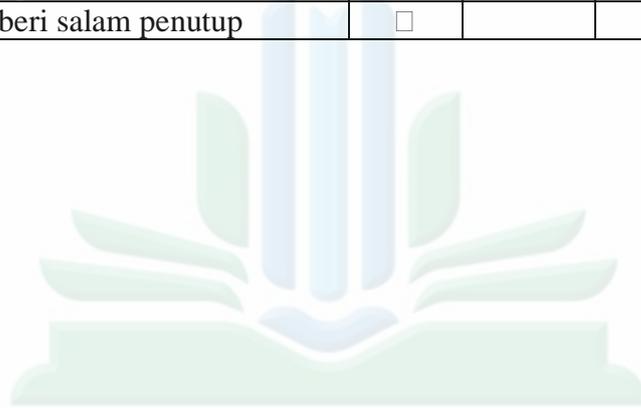
Aspek 6: Adanya Hubungan atau Ikatan yang Erat Antar Anggota Keluarga

1. Jadi setelah memainkan media ini apakah hubungan antara pengasuh dan anak asuh menjadi semakin harmonis/akrab?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PEDOMAN OBSERVASI

No.	Aspek	Pengasuh		Anak asuh	
		Sudah	Belum	Sudah	Belum
1	Memberi salam pembuka	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
2	Menjelaskan tata cara bermain kartu obrolan hati	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
3	Mengocok kartu	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
4	Menjawab pertanyaan apabila mendapat kartu <i>truth</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
5	Melakukan tantangan apabila mendapat kartu <i>dare</i>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
6	Memberi salam penutup	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TRANSKIP WAWANCARA

Fokus 2: Mengetahui Keharmonisan antar Penghuni di Panti Asuhan Attafakur Putri Jember Setelah Memainkan Kartu Truth Or Dare					
Pertanyaan: Setelah permainan apakah ada hal yang baru diketahui pengasuh tentang anak asuh?					
Pengasuh	Anak Asuh 1	Anak Asuh 2	Anak Asuh 3	Anak Asuh 4	Anak Asuh 5
Pertanyaan: Dengan adanya permainan ini apakah pengasuh merasakan family time dengan anak asuh?					
Iya. Karena saya bisa bermain dengan anak-anak. Kalau tidak ada permainan ini kan saya pasti mengerjakan hal lain.	Iya. Karena kan jarang ngumpul-ngumpul bareng gitu. Kadang-kadang aja.	Nggak, karena sebelum ini memang sudah sering berkumpul	Iya, soalnya banyak bercanda, kayak lebih dekat sama umi gitu	Nggak soalnya emang udah sering kumpul-kumpul	Iya
Pertanyaan: Apakah permainan Media Kartu Obrolan Hati bisa melancarkan komunikasi yang selama ini tertahan oleh anak asuh kepada pengasuh?					
Bisa mbak, mungkin kalau diadakan rutin gitu ya karena kan anak-anak kan gak stabil istilahnya gitu kan jadi ada naik turunnya. Jadi kalau diadakan	Iya sih, kan biasanya kalau marah itu dipendem gak berani bilang. Jadi dengan adanya permainan ini bisa diungkapkan	Iya, ada satu pertanyaan yang bikin aku mengeluarkan uneg uneg yang selama ini dipendem	Nggak ada karena sudah sering ngobrol sama umi	Nggak, kan emang udah tau, jadi biasa aja	Nggak ada sih

rutin akan menjadi bahan evaluasi gitu seperti itu.					
<p>Pertanyaan untuk anak asuh: Setelah permainan apakah anak asuh menjadi lebih menghargai satu sama lain? Pertanyaan untuk pengasuh: Setelah permainan apakah pengasuh dan anak asuh menjadi lebih menghargai satu sama lain?</p>					
Iya, karena kan mungkin walaupun sudah tau tapi dengan adanya permainan tadi itu lebih meyakinkan saya untuk mengetahui itulah mereka	Iya, ya kan semua orang punya kelebihan dan kekurangan	Iya, lebih mendengarkan pendapat satu sama lain	Iya, karena kayak kalo kita ngolok-ngolok dia pdhl kita gak tau alasannya apa. Jadi lebih bisa menghargai mereka karena udah tau alasannya	Nggak, kan sebelumnya udah menghargai satu sama lain	Iya, karena ada yg lebih tua jadi lebih menghargai
<p>Pertanyaan: Apakah dengan adanya permainan ini dapat menyelesaikan konflik yang terjadi antara anak asuh dengan anak asuh?</p>					
Bisa, contohnya bisa lebih dekat dengan anak-anak karena dulu sempat sangking sibuknya saya ada komplain kepada saya	Ada, kan kaya kemarin itu kan ada yang mbak Aira jawab itu yang tentang aku marah-marah itu kan aku jadi sadar	Nggak, karena saya tidak ada konflik	Ngga sih gak pernah ada konflik	Nggak, karena cuma sekedar main dan pertanyaannya kebetulan tidak tertuju ke permasalahan saya dengan teman	Iya, tapi konfliknya sudah selesai

karena saya kurang memperhatikan mereka nah mungkin dengan ya adanya permainan seperti itu jadi saya lebih yakin dengan komplainan anak anak dan membuat saya lebih dekat dengan anak-anak	kalo aku salah gitu			saya	
Pertanyaan: Jadi setelah memainkan media ini apakah hubungan antara pengasuh dan anak asuh menjadi semakin harmonis/akrab?					
Inshaallah, setelah permainan ini kemarin kita juga kan ngebahas gitu kan, jadi setelah permainan ini masih berlanjut pembahasannya	Nggak juga sih, karena sebelumnya memang sudah akrab	Lebih akrab sih, kan aku main jadi kaya seru seruan gitu..	Iya jadi lebih akrab,	Iya, jadi lebih bisa mengungkapkan perasaan yang terpendam	Iya semakin akrab

BIODATA PENULIS



BIODATA PRIBADI

Nama : Ervina Irna Diyanis
NIM : D20193118
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 22 September 2000
Alamat : Jl. Trunojoyo 8/17
Agama : Islam
Status Perkawinan : Belum Menikah
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
No. Wa : +6281553218876
Email : ervinadiyanis@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. TK :TK Al Hidayah I
2. SD/MI : SDN Kepatihan 03
3. SMP/MTs : MTsN 1 Jember
4. SMA/MA : SMAN Pakusari
5. PERGURUAN TINGGI : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember