

Kegiatan Mengenal Diri Pada Remaja di Panti Asuhan

Navi Agustina¹, Ajeng Aisyah², Sri Lestari³

^{1,2,3}Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹Navi140875@yahoo.com, ²aaisyahajeng@gmail.com

Abstrak

Masalah yang terjadi pada remaja panti asuhan adalah kurangnya rasa percaya diri. Tujuan Kegiatan mengenal diri ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri remaja di panti asuhan. Kegiatan mengenal diri dilakukan dalam 3 sesi yaitu ceramah, games/permainan dan diskusi. Sasaran Kegiatan ini adalah 20 Remaja berusia sekolah dasar sampai Sekolah menengah atas yang tinggal di Panti Asuhan Aisyiyah dan 6 remaja di Panti Asuhan Muhammadiyah. Dari pengamatan ketika acara berlangsung, peserta sangat antusias mengikuti Kegiatan mengenal diri terutama ketika dilakukan dengan metode permainan /games. Dari Kegiatan ini seluruh peserta menyukai pemberian materi dengan permainan, karena terjalin komunikasi dan keakraban. Dari hasil Permainan Edukatif terungkap 100% peserta mengungkapkan kelebihan diri dalam aspek psikomotorik seperti kepandaian menyanyi dan olahraga, 60% pada aspek kognitif seperti suka membaca dan mudah menghafal pelajaran dan 40% pada aspek afeksi yaitu ramah, suka menolong dan peduli pada teman. Evaluasi dilakukan setelah 3 pekan. Dari hasil Evaluasi menggunakan kuisisioner, 85% peserta menjawab semakin memahami makna percaya diri dan 100% peserta memahami bagaimana menumbuhkan rasa percaya diri dengan bersyukur dan terus menggali potensi yang mereka miliki.

Kata Kunci: mengenal diri; kepercayaan diri; remaja Panti Asuhan

Abstract

The problem that occurs in orphanages is a lack of self-confidence. The purpose of this self-knowledge activity is to increase the self-confidence of teenagers in the orphanage. Self-knowledge activities are carried out in 3 sessions, namely lectures, games, and discussions. The target of this activity is 20 teenagers from elementary school to senior high school who live in the Aisyiyah Orphanage and 6 teenagers at the Muhammadiyah Orphanage. From observations when the event took place, participants were very enthusiastic about participating in self-knowledge activities, especially when carried out with the game method. From this activity, all participants liked providing material with games, because communication and intimacy were established. From the results of the Educational Game, it was revealed that 100% of participants expressed their strengths in psychomotor aspects such as singing and sports skills, 60% on cognitive aspects such as reading and memorizing lessons easily and 40% on affective aspects, namely friendly, helpful, and caring for friends. Evaluation was carried out after 3 weeks. From the results of the evaluation using a questionnaire, 85% of participants answered that they understood the meaning of self-confidence more and 100% of participants understood how to grow self-confidence by being grateful and continuing to explore their potential.

Keyword : know your self ; confidence ; orphanage

Submitted: 10-Oktober-2021

Revision: 25-Oktober-2021

Accepted: 15-November-2021

LATAR BELAKANG

Penelitian yang dilakukan oleh Dove Girl Beauty Confidence menunjukkan bahwa 54% remaja perempuan di dunia tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Bahkan, 7 dari 10 remaja di Indonesia menarik diri dari aktivitas-aktivitas penting di kehidupan karena tidak percaya diri dengan penampilan. Mereka enggan berkumpul bersama teman dan keluarga, mengikuti kegiatan kelompok, serta aktivitas yang dapat membantu mereka meraih potensi terbaiknya.

Kegiatan mengenal diri ini dilaksanakan di 2 Panti Asuhan Putri, yaitu Panti Asuhan Aisyiyah Kebumen dan Panti Muhammadiyah HM Syukur. Panti Asuhan Aisyiyah ini memiliki 23 anak asuh yang terdiri dari anak yatim dan dhuafa. Anak – anak yang tinggal di Panti Asuhan ini mendapat fasilitas asrama, sekolah dan kebutuhan sehari – hari dari Pengurus Pimpinan Cabang Aisyiyah dan Pengurus Cabang Muhammadiyah Kebumen. Usia mereka adalah usia sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Sementara Panti Asuhan Yatim Duafa Muhammadiyah HM Syukur Putri mengasuh 6 anak asuh.

Setelah melakukan analisa kebutuhan di dua panti tersebut, Peneliti menyimpulkan bahwa remaja di Panti Asuhan perlu dimotivasi agar memiliki rasa percaya diri dan optimis. Hal ini dilihat dari latar belakang keluarga anak yang berasal dari keluarga dhuafa dan sebagian tidak memiliki orangtua lengkap, sehingga muncul rasa rendah diri dan kurang yakin akan masa depan mereka.

Dalam penelitian KN Mazayadan Supradwi (2021) tentang hubungan konsep diri dan kebermaknaan hidup pada remaja panti asuhan, menunjukkan ada hubungan positif yang sangat signifikan antara konsep diri dengan kebermaknaan hidup pada remaja di panti asuhan Sunu Ngesti Utomo Jepara.

Hasil Penelitian Ghufro dan Risnawita (2011) mengatakan bahwa konsep diri mempengaruhi terbentuknya kepercayaan diri pada seseorang. Selaras dengan hal tersebut Hellen (2006) menyatakan bahwa konsep diri yang positif cenderung mendorong seseorang untuk bersikap optimis dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Dari Penelitian diatas, kepercayaan diri pada individu mempengaruhi konsep diri. Dalam membentuk konsep diri, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan cara mengenal diri sendiri. Dalam proses mengenal diri ini, peneliti memberikan materi melalui

permainan edukatif mengenal diri . Permainan edukatif mengenal diri ini diadaptasi dari buku “Daftar Kekuatan” Hildergard Wenzler-Cremer dan Maria Fischer-Siregar (1993). Dalam permainan edukatif ini anak – anak remaja didorong untuk mengungkapkan kelebihan kelebihan mereka, cita - cita dan hal - hal yang menarik bagi remaja. Selain itu dalam kegiatan ini, remaja juga diberi kesempatan menilai dan menerima kelebihan teman – teman mereka dalam sebuah permainan edukasi kelompok. Dengan proses mengenal diri, diharapkan remaja lebih percaya diri sehingga memiliki konsep diri yang baik

Secara umum Tujuan kegiatan mengenal diri adalah agar seseorang dapat mengenal kenyataan dirinya, sekaligus kemungkinan-kemungkinannya, serta diharapkan mengetahui potensi terbaik yang dimiliki, berpikir positif, dan lebih percaya diri.

METODE PELAKSANAAN

Nama kegiatan ini ini adalah “Kegiatan Mengenal diri pada Remaja Panti Asuhan”. Pelaksanaan Kegiatan ini dilaksanakan di 2 Panti di Kebumen, yaitu Panti Aisyiyah Kebumen dan Panti Muhammadiyah Hm Syukur Kebumen. Peserta yang terlibat berjumlah 20 anak dari Panti Aisyiyah Kebumen dan 6 anak dari Panti Muhammadiyah HM Syukur. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari, Dari jam 09.00 – 12.00, dengan 1 Pembicara dibantu moderator.

Berikut jadwal acara Kegiatan Mengenal diri pada remaja Panti Asuhan di dua panti tersebut.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Mengenal Diri

Jadwal	Acara	Keterangan
09.00 – 09.05	Pembukaan	Panitia
09.05 – 09.30	Ceramah	Pemateri
09.30 – 10. 30	Permainan Edukatif	Pemateri
10.30 – 11.00	Diskusi	Pemateri
11.00 - 11.30	Pengisian Angket	Pemateri
11.30 - 12.00	Penutup	Panitia

Berikut Karakteristik Partisipan yang ikut dalam kegiatan ini

Tabel 2. Peserta Kegiatan di Panti Asiyiyah Kebumen

No	Nama	Usia	Sekolah	Lama tinggal di Panti/ tahun
1	Elen Abhelia	13	SMP	1
2	Novi Yanti Yuniar	13	SMP	7
3	Mega Sakti Nurvahya	14	SMP	2
4	Mutiara Koimah	18	SMK	2
5	Fajar Nur Hakiki	18	SMK	4
6	Riris Fitriyani	18	SMK	2
7	Alifah Ismawati	16	SMK	1
8	Meli Widiastuti	14	SMP	1
9	Dinda	15	SMK	10
10	Miftahul Jannah	17	SMK	2
11	Triningsih	14	SMP	1
12	Latifah Hanum	11	SD	1
13	Rossalinda Amanada	13	SMP	4
14	Rosdiani	13	SMP	1
15	Maulida Apriani	14	SMP	2
16	Efidina Lestari	14	SMP	2
17	Idawati	18	SMK	4
18	Chyntia Damayanti	12	SD	1
19	Prihatin	16	SMK	1
20	Fenita Apriyana	13	SMP	1

Tabel 3. Peserta Kegiatan di Panti Aisyiyah Kebumen

No	Nama	Usia	Sekolah	Lama tinggal dipinti
1	Alya	16	SMK	2
2	Nifa	16	SMK	2
3	Suci	14	SMP	2
4	Wiwit	15	SMK	2
5	Echa	15	SMK	2
6	Vika	14	SMP	2

Metode Pelaksanaan

Ceramah

Ceramah yang dilakukan berupa pemaparan materi terkait “Mengenal Diri” oleh pemateri. Dalam metode ceramah tersebut juga di putar film Motivasi tentang Nick Vujicic seorang disabilitas sekaligus Motivator sukses yang tidak memiliki tangan dan kaki tapi memiliki rasa percaya diri dan berprestasi. Materi ceramah dilaksanakan selama 30 menit

dan di selingi tanya jawab untuk merangsang peserta berfikir. Dengan pemberian materi mengenal diri diharapkan dapat memberi pengetahuan yang dapat meningkatkan motivasi, memaksimalkan potensi unik yang dimiliki peserta sehingga rasa percaya diri meningkat.

Games / Permainan

Metode Permainan Edukatif Mengenal diri selain sebagai penyemangat, sesi ini juga bisa mengakrabkan antar peserta, juga antara pemateri dengan peserta, sehingga peserta lebih terbuka, bisa memahami materi dan diharapkan bisa menyampaikan pikiran dan perasaan mereka dengan gembira.

Diskusi

Sesi ketiga adalah sesi diskusi yang diharapkan dapat mendorong peserta untuk berani menyampaikan pendapat di depan umum, mengenai materi yang telah disampaikan dalam ceramah dan permainan.

Metode Evaluasi

Model evaluasi yang dikembangkan oleh Kirkpatrick (1998) dikenal dengan istilah Kirkpatrick Four Levels Evaluation Model. Ada 4 Evaluasi Pelatihan menurut Kirkpatrick yaitu, Level reaksi, Level Belajar, level perilaku dan Level Hasil. Dalam pelatihan ini Peneliti mengadopsi 2 evaluasi yaitu ketika pelatihan berlangsung dan level hasil, yaitu Evaluasi setelah kegiatan berlangsung.

a. Evaluasi saat Kegiatan berlangsung

Pada tingkat ini keberhasilan suatu pelatihan dapat dievaluasi dari reaksi atau respon peserta pelatihan. Minat dan keaktifan peserta dalam pelatihan menjadi indikasi bahwa peserta dapat mengikuti pelatihan dengan antusias dan penuh semangat. Kepuasan peserta dalam mengikuti pelatihan juga menjadi indikasi bahwa pelatihan diikuti dengan suasana yang menyenangkan. Di ujung pelatihan, peserta diberi angket mengenai pendapat dari kegiatan tersebut.

b. Evaluasi setelah Kegiatan

Evaluasi dari pelatihan ini memfokuskan pada aspek perubahan mindset dan perilaku. Peneliti bisa melihat / mengamati pada saat mengadakan kegiatan kembali, apakah perilaku percaya diri mulai ditunjukkan oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Analisa kebutuhan

Sebelum melaksanakan Kegiatan, Peneliti menyusun Analisa kebutuhan apa yang diperlukan anak-anak Panti Asuhan. Kegiatan Analisa ini dilakukan dengan menemui Pengasuh Panti Asuhan, dan menanyakan kepada pihak pengasuh, pelatihan apa yang dibutuhkan oleh anak-anak Panti. Menurut pengasuh Panti Asuhan, disampaikan bahwa anak-anak Panti masih kurang percaya diri, dan butuh motivasi diri agar optimis dalam menghadapi masa depan.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan Mengenal Diri terdiri dari 3 sesi, yaitu Ceramah, Games/Permainan dan Diskusi. Ceramah dilakukan selama 30 menit.

Dalam sesi ceramah, Pemateri menyampaikan pesan Socrates, "Know Your Self", bahwa mengenal diri adalah awal mengenal kebenaran. Orang perlu mengenal dirinya sehingga ia mengenal kebenaran. Pemateri juga menjelaskan mengenai Mengenal diri dari perspektif Islam. Dalam buku Kimiya Assa'adah (Kimia Kebahagiaan), Al Ghazali mengutip sebuah pesan Nabi yang mengatakan "Siapa yang mengenal dirinya maka dia mengenal Rabbnya. Dengan mengenal diri, dan mengetahui kekuatan yang dimiliki, seorang manusia bisa memberikan potensi terbaik sebagai wujud pengabdian pada Allah swt. Dalam pemaparan materi mengenal diri juga disampaikan tujuan dan manfaat mengenal diri (Binus, 2019) diri yaitu, pertama, seseorang dapat mengenal kenyataan dirinya, dan sekaligus kemungkinan-kemungkinannya, serta (diharapkan mengetahui peran apa yang harus dia mainkan untuk mewujudkannya. Sebaliknya, orang yang tidak mengenal dirinya, tidak mengetahui apa yang harus dikerjakan dan dikembangkannya. tidak memahami posisi diri akan membuatnya sulit mengarahkan diri kepada tujuan hidupnya. Diharapkan dengan mengenal diri, individu bisa memahami posisi dirinya, meningkatkan potensi terbaik yang dimiliki, sehingga rasa percaya diri akan tumbuh.

Pada sesi kedua, diisi dengan Permainan atau Games. Sesi Games atau permainan diisi dengan mengisi lembar kertas Plano yang disediakan Pemateri. Dari lembar kertas

tersebut diberi garis ditengah kertas.Kolom sebelah kiri diisi tentang kelebihan/kekuatan yang dimiliki oleh masing masing peserta, lalu ditempel di dinding. Setelah itu semua peserta mengisi kelebihan peserta lain nya di bagian sebelah kanan. Semua peserta mengisi lembaran lembaran milik teman nya. Sehingga dalam kertas tersebut banyak sekali kelebihan yang muncul dari versi temannya.Dalam permainan ini peserta terlihat semangat dan antusias, sesekali peserta saling melihat hasil milik peserta yang lain. Dalam Saptiyani, 2018 mengutip Marc Prensky (2012, hal.90), game edukasi merupakan desain pembelajaran berupa permainan. Tapi peserta tetap bisa bermain dalam proses belajar. Adanya permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan komunikasi (Bodnar&Clark,2016). Komunikasi terlihat Ketika permainan beralngsung. Peserta saling berbisik menanyakan jawaban yang tepat untuk mengisi lembaran kertas yang sudah disediakan.

Sesi ketiga, adalah sesi diskusi. Uzer Usman (2005:94) menyatakan bahwa diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan atau pemecahan masalah masalah, kemudian mengundang pertanyaan-pertanyaan tambahan dari para pendengar. Dalam sesi diskusi ini pemateri menanyakan proses permainan edukatif yang sudah dilakukan peserta, apa kesulitan yang dialami oleh peserta dalam menuliskan kelebihan diri dan kelebihan teman temannya. Beberapa peserta yang sudah lama tinggal di panti seperti Dinda , yang sudah tinggal sepuluh tahun di panti menjawab tidak sulit. Dinda memang terlihat lebih percaya diri dibanding teman yang lain. Sementara Riris yang baru dua tahun tinggal di panti sangat aktif memberikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Keaktifan Riris di organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah membuat rasa percaya dirinya lebih besar dibanding peserta yang lain.



Gambar 1. Foto Kegiatan di Pantia Asuhan Aisyiyah Kebumen



Gambar 2. Foto Kegiatan Mengenal Dir di Pantia Asuhan Putri Muhammadiyah HM Syukur Kebumen

Monitoring dan Evaluasi

Proses Monitoring dilakukan saat kegiatan pelatihan berlangsung. Saat kegiatan berlangsung, peserta cukup antusias memperhatikan penjelasan dari pemateri. Seperti telah dijelaskan diatas, bahwa pelaksanaan kegiatan ini terbagi dalam 3 sesi, yaitu sesi ceramah, permainan dan diskusi. Sebelum permainan dilakukan, Pemateri memberi

pemaparan materi dengan menggunakan power point . Materi ini disampaikan selama setengah jam, disertai pemutaran video motivasi Nick Vujicic, seorang Motivator yang tidak memiliki tangan dan kaki, tapi tetap berprestasi dan percaya diri.

Pada kegiatan permainan edukatif mengenal diri, pemateri memberi waktu setengah jam kepada peserta untuk menulis kelebihan diri dan kelebihan teman teman mereka. Dalam permainan ini pemateri memang memfokuskan pada kelebihan, karena ada tujuan yang akan dicapai yaitu agar peserta bisa menggali potensi keunggulan sehingga tumbuh rasa percaya diri. Luthan dkk (2005) mengatakan salah satu elemen penting dari positive psychological capital atau modal psikologi positif, salah satunya berdasar dari paradigma pendekatan psikologi positif dimana kita memandang kekuatan-kekuatan atau kelebihan-kelebihan yang dimiliki dalam diri manusia. Lebih lanjut Luthan (2002) mengatakan salah satu modal perilaku organisasi positif adalah variable *self-confidence* (rasa percaya diri).

Ketika menulis kelebihan teman teman nya, sebagian besar peserta justru menulis kekurangan teman teman mereka. Setelah diingatkan oleh pemateri, peserta kembali menulis kelebihan teman teman mereka di kolom sebelah kanan. Kesalahan dalam menerima pesan dikarenakan banyaknya jumlah peserta dalam kelompok di panti aisyiyah, sehingga ketika salah satu peserta menulis perintah salah, yang lain mengikuti. Beberapa peserta yang lain menulis perintah dengan benar. Ketika pemateri bertanya, kenapa menulis kelemahannya, peserta menjawab hanya ingin bermain main saja. Suasana cukup riuh ketika permainan edukasi ini berlangsung. Waktu yang disediakan oleh pemateri selama setengah jam tidak cukup sehingga waktu diperpanjang menjadi satu jam. Dalam permainan ini terjadi interaksi antar peserta, saling berkomentar antar peserta ketika peserta melihat hasil yang ditulis oleh teman mereka.

Dari hasil pendapat peserta mengenai kelebihan diri dan kelebihan teman teman mereka, 80% peserta menulis kekuatan dengan menuliskan hoby mereka. Menurut (Yusuf, 2007) pada masa remaja awal, berkembang sikap "*conformity*", yaitu adanya kecenderungan untuk mengikuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, hobby atau keinginan teman sebaya mereka. Perkembangan sikap konformitas ini dapat memberikan dampak yang positif maupun negatif. Dari pengamatan peneliti, peserta menulis kelebihan

mereka dengan hobby atau kegemaran mereka seperti suka jalan jalan, mendengar music, suka foto dan lain lain. Sebagian lagi menulis kelebihan dari prestasi seperti berprestasi dalam bidang olahraga, seni,dll. Sebagian menulis kelebihan dari sifat yang dimiliki seperti ramah, suka menolong, dermawan, peduli pada orang lain dll. Dalam Taksonomi Bloom (Rusman, 2012) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir, ranah afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai, dan ranah psikomotori, yang berkenaan dengan suatu keterampilan atau gerakan-gerakan fisik. Dari 26 peserta yang mengikuti pelatihan mengenal diri, 40% anak menulis aspek afektif sebagai sebuah kelebihan, seperti suka menolong, suka mengalah,ramah, mudah bergaul, dan peduli pada teman .100% anak menulis aspek psikomotorik sebagai kelebihan dirinya seperti menggambar, ahli olahraga, pandai merias, dll. Dan 62% menulis aspek kognitif seperti membaca, mudah memahami sesuatu dan menulis artikel.

Hasil Pengamatan lain yang muncul dalam pelatihan ini adalah ketika peserta tidak mengetahui kelebihan yang dimiliki, tapi justru kelebihan itu muncul dari pendapat orang lain. Dalam Teori Jendela Jauhari, dijelaskan ada 4 area yang dimiliki seseorang, area terbuka dimana kita dan orang lain tahu tentang kita, area buta, yaitu dimana orang tahu kelebihan kita tapi kita tidak mengetahuinya, area tersembunyi yaitu kita tahu kelebihan, tapi orang lain tidak mengetahuinya dan area yang tidak disadari, dimana kita dan orang lain tidak tahu tentang kelebihan kita. Semakin luas area terbuka, maka maka ia telah tahu kekuatan yang dimilikinya, sehingga akan memiliki konsep diri yang positif. Dengan demikian, ia akan menjadi individu yang matang, percaya diri, dan tidak takut gagal. Inilah salah satu manfaat dari permainan edukatif mengenal diri.

Dalam sesi diskusi pemateri menanyakan apakah adakah kesulitan dalam menuliskan kelebihan diri.Beberapa peserta mengatakan tidak sulit. Beberapa peserta menjawab sulit.Dalam salah satu angket yang dibagikan pada peserta saat pelatihan tersebut,salah seorang peserta bernama Miftahul Jannah (16tahun) mengatakan:

“mungkin ada kesulitan dalam diri saya mengenai kelebihan sendiri”

Setelah 3 pekan kegiatan tersebut dilakukan, peneliti kembali melakukan pengamatan dan evaluasi dengan memberi angket kepada peserta tentang hal hal yang berkaitan dengan rasa percaya diri.

Berikut pendapat salah satu peserta, Maulida Apriani (14 th) Percaya diri adalah mengatakan, mengungkapkan, menunjukkan kemampuan atau bakat, karya yang dimiliki anda ke orang banyak (di depan public). Sedangkan Peserta lain Prihatin(16th) berpendapat Cara menumbuhkan rasa Percaya diri adalah dengan mensyukuri apa yang telah diberikan Allah kepada kita, tidak usah insecure, tidak usah minder, selalu yakin dan PD. Dari angket tersebut didapatkan hasil bahwa, 85 peserta sudah memahami arti percaya diri. 100 % mengerti bagaimana cara menumbuhkan rasa percaya diri mereka.

Kendala

Dari kegiatan mengenal diri yang sudah dilaksanakan, beberapa kendala yang dirasakan adalah, jumlah peserta di Panti Putri Aisyiyah yang besar menjadikan sebagian peserta kurang memahami perintah yang dilakukan. Sementara dalam kelompok kecil di panti Muhammadiyah yang berjumlah 6 peserta, semua mudah memahami perintah yang dilakukan. Solusi dari masalah ini bagi peneliti lain, dalam permainan edukatif ini sebaiknya dibuat menjadi kelompok kecil, maksimal 7-8 anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan mengenal diri ini bertujuan untuk untuk meningkatkan rasa percaya diri remaja di panti asuhan. Dengan memiliki rasa percaya diri, remaja akan memiliki konsep diri yang positif. Kegiatan mengenal diri dengan tiga sesi yaitu ceramah, permainan dan disuksi berjalan baik dan peserta terlihat antusias. Hal ini terlihat dari keceriaan wajah, terjalin komunikasi antar peserta dan pameri. Hasil pengamatan ketika acara berlangsung, 100% peserta mengatakan permainan tersebut menyenangkan. Dalam mengungkapkan kelebihan diri 100% peserta mengungkapkan kelebihan dalam aspek psikomotori, 60% pada aspek kognitif dan 40% pada aspek afeksi. Setelah pengamatan selama 3 pekan, penulis kembali memberi angket mengenai kepercayaan diri. Dari semua peserta, 85% peserta menjawab sudah memahami makna percaya diri dan

memahami bagaimana menumbuhkan rasa percaya diri dengan cara bersyukur, dan menggali potensi yang mereka miliki. Dari pengamatan selama kegiatan, ada hal yang penting untuk dilakukan intervensi kepada remaja di panti asuhan yaitu pelatihan untuk meningkatkan pemahaman mengenal diri dari aspek afeksi yaitu kelebihan/kekuatan individu atau penguasaan diri dalam segi emosional seperti suka menolong, berbagi, jujur, peduli, toleransi dll.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pengurus Panti Asuhan Yatim Aisyiyah Alfiatun Ihsan dan Panti Muhammadiyah HM Syukur yang telah memberi kesempatan kepada Penulis untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Semoga Allah membalas dengan balasan yang terbaik.

DAFTAR RUJUKAN

Al Ghazali (2018), Kimmiya Assa'adah,

Bina Nusantara University. CB: Self Development, diktat. Jakarta: tidak diterbitkan Epicentral Development Group. (2011) The Johari Window - Peeking Behind the Drapes Ed. San Fransisco: Berrett-Koehler, Inc.

Ghufron dan Rini Risnawita S, (2011). Teori-Teori Psikologi (Yogyakarta: ArRuzz Media)
Kirkpatrick, Donald L. 1988. Evaluation Training Program, the Four Level 2nd
https://www.unilever.com/Images/dove-girls-beauty-confidence-reportinfographic_tcm244-511240_en.pdf.

Kharisma Nail Mazaya, Ratna Supradewi (2019), Konsep diri dan kebermaknaan hidup pada remaja di panti asuhan, Proyeksi: Jurnal Psikologi

Journal Of Management and Organization Review, 1 (2), 249–271. Girls and beauty confidence: The global report. (2017).

Luthans, F. (2002). The need for and meaning of positive organizational behavior. Journal of Organizational Behavior, 23, 695–706.

Luthans, F., Avolio, B. J., Walumbwa, F. O., & Li, W. (2005). The Psychological Capital of Chinese Workers: Exploring the Relationship with Performance.

Prensky, Marc. 2012. From Digital Native to Digital Wisdom. New York.

Rusman. (2012). Model – Model Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

RuangGuru.com, (2020), Diskusi Kelompok

Yusuf, S. (2007). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Rosda Karya Hildergard Wenzler-Cremer dan Maria Fischer-Siregar, (1993) Proses Pengembangan Diri: Permainan dan Latihan Dinamika Kelompok.