

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Penerapan Terapi Bermain Peran (*Role Playing*) Bagi Anak Yang Kemampuan Interaksi Sosialnya Rendah

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi kemampuan interaksi sosial rendah pada anak tentunya dapat dilakukan dengan berbagai teknik dan terapi, salah satunya dengan menggunakan terapi bermain peran (*role playing*) ini. Dalam penelitian ini terdapat enam responden diantaranya, ALZ, NAI, NLS, NM, RPA, DSA. Responden dari penelitian ini adalah siswa TPQ Assalam yang mempunyai kemampuan interaksi sosialnya rendah.

Proses penerapan terapi bermain peran (*role playing*) ini dilakukan sebanyak tiga tahap terapi bermain peran (*role playing*). Bertujuan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana perkembangan anak, setelah diterapkannya terapi bermain peran (*role playing*) tersebut. Terapi bermain peran (*role playing*) dipaparkan sebagai berikut:

A. Terapi Bermain Peran (*role playing*) Melalui Drama Imajinatif

1. Tahap I

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam terapi bermain peran (*role playing*) melalui drama imajinatif, sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan pemahaman tentang sikap tolong menolong
- 2) Peneliti membagi peran yang akan diperankan oleh responden
- 3) Peneliti menceritakan alur drama yang akan diperankan, dimana pada tahap 1 ini menceritakan tentang menolong orang yang terkena musibah, tahap 2 menceritakan tentang menolong orang yang sedang kesulitan, dan tahap 3 menceritakan tentang menolong orang yang mendapatkan perilaku *bullying*.
- 4) Responden memerankan peran yang sudah ditentukan
- 5) Responden melakukan peran tolong menolong
- 6) Evaluasi

Langkah awal dalam penerapan terapi bermain peran (*role playing*) melalui drama imajinatif ini, peneliti memberikan pemahaman tentang sikap tolong menolong

Peneliti :”Siapa yang tahu sikap tolong menolong itu seperti apa?”.

ALZ, NLS, DSA :”Tidak Tau”.

Peneliti : Kalau ada orang jatuh di jalan, kita harus ngapain?”.

ALZ, NLS, DSA : “Nolongin”.

Peneliti :”Nah, itu adalah salah satu sikap tolong menolong, atau menolong orang yang membutuhkan pertolongan”.

Langkah selanjutnya para responden diarahkan untuk memainkan peran dengan alur cerita tolong menolong. Cerita yang diperankan yaitu menceritakan tentang seseorang yang kecelakaan di jalan raya, dan ditolong oleh orang ditempat kejadian tersebut. ALZ berperan sebagai

korban, NLS dan DSA berperan sebagai orang yang menolong:

ALZ : “Tolong...tolong!”.

NLS : “Hei disana ada yang minta tolong”,

DSA : “Wah ini kecelakaan, kamu tidak apa apa?”

ALZ : “Kaki saya sakit”.

NLS : “Ayo kita bawa kerumah sakit”.

Pelaksanaan penerapan terapi bermain peran (*role playing*) melalui buku dan cerita, tentunya mempunyai indikator sebagai acuan dari pencapaian penelitian yang dilakukan. Indikator pencapaian yang telah dibuat disesuaikan dengan tujuan-tujuan dari penelitian ini, agar hasil yang didapatkan dari penerapan terapi ini dapat mengurangi keegoisan dan meningkatkan hubungan sosial pada anak antar sesama teman. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 1.¹

¹ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Drama Imajinatif dengan Responden ALZ, DSA,NLS, oleh Nasihatul Umi tanggal 4 Februari 2019

2. Tahap II

Kemudian pada tahap ke 2 ini peneliti menceritakan alur drama yang akan diperankan, dimana pada tahap ini menceritakan tentang menolong orang yang sedang kesulitan

Langkah awal dalam penerapan terapi ini adalah, peneliti memberikan pemahaman tentang sikap tolong menolong, sebagai berikut:

Peneliti : "Misalnya ada seseorang yang membawa barang yang banyak sekali, dan membutuhkan pertolongan, apa yang akan kita lakukan?"

ALZ, NLS, DSA : "Menolongnya, bantuin barang bawaannya".

Peneliti : "Tepat sekali, tolong menolong itu suatu perbuatan yang mulia, sebagai sesama manusia harus wajib tolong menolong",

Langkah selanjutnya, peneliti mengarahkan responden untuk melakukan drama imajinatif, dengan alur ceritanya yaitu menceritakan tentang seseorang yang membutuhkan

pertolongan, dimana orang tersebut sedang membawa barang yang banyak, sehingga membutuhkan pertolongan dari orang lain. ALZ dan DSA berperan sebagai orang yang membantu, sedangkan NLS berperan sebagai orang yang dibantu, sebagai berikut:

NLS : “Uh berat sekali....”,

ALZ : “Eh liat itu ada orang lagi kesusahan, dan sepertinya sedang membutuhkan bantuan, kita bantu yuk!”

DSA : “Oh iya, Ayo kita bantuin, kasian”.

ALZ, DSA : ”Sini kita bantuin bawa barang kamu yang berat”,

NLS : ”Terimakasih sudah dibantuin”.

Perubahan yang dialami oleh responden menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan penerapan terapi pada tahap sebelumnya. meskipun responden belum mampu menerapkan sikap tolong menolong diluar kegiatan terapi bermain peran (*role playing*) melalui drama imajinatif ini, tetapi itu sudah menunjukkan peningkatan walaupun hanya

sedikit perubahan yang dialami. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 4.²

3. Tahap III

Pada tahap ke 3 peneliti menceritakan alur drama yang akan diperankan, dimana drama tersebut menceritakan tentang menolong orang yang mendapatkan perilaku *bullying*.

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan pemahaman kepada responden tentang sikap tolong menolong, sebagai berikut:

Peneliti : "sikap tolong menolong itu sangat baik dan harus dimiliki oleh setiap orang. Misalnya ada orang yang sedang terkena musibah, kesusahan, atau membutuhkan pertolongan, maka kita harus membantunya",

NAI, RPA, NM : "kalau ada yang jatuh harus kita tolong kan bu?",

² Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Drama Imajinatif dengan Responden ALZ, DSA, NLS, oleh Nasihatul Umi tanggal 4 Februari 2019

Peneliti : ”iya benar, itu hebat sekali. Dimanapun, apapun, dan kapanpun, kita harus saling tolong menolong”,

Penerapan terapi pada tahap terakhir responden diarahkan untuk bermain peran (role playing) melalui drama imajinatif, bercerita tentang perilaku *bullying*. Diceritakan ada seorang korban *bullying* yang sedang mendapatkan perilaku *bullying* oleh para pelaku, dan ada beberapa orang yang menolong korban *bullying* tersebut. NAI berperan sebagai pelaku *bullying*, RPA berperan sebagai korban, dan NM berperan sebagai orang yang menolong korban, sebagai berikut:

NAI :”Hei mau kemana? Dasar kamu gendut cupu!”,

RPA :”Ampun, aku tidak tau apa-apa”,

NAI :”(memukul RPA)”,

NM :”Stop! Kamu tidak boleh memukul orang, aku laporin ke polisi loh!”,

NAI :”Ampun jangan laporin saya ke polisi”,

NM :”yasudah ayo minta maaf!”,

NAI :”Maafin aku yah”,

RPA :”Iya tidak apa-apa, makasih ya NM”,

NM :”iya sama-sama”,

Responden hampir mencapai seluruh kriteria dari indikator pencapaian. Oleh karena itu responden dapat dikatakan mengalami peningkatan dari tahap sebelumnya, responden sudah menunjukkan perubahan positif dalam dirinya atas terapi bermain peran (*role playing*) melalui drama imajinatif ini. Hasil dari terapi ini dapat dilihat pada tabel 7.³

B. Terapi bermain peran (*role playing*) melalui buku dan cerita

1. Tahap I

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam terapi bermain peran (*role playing*) melalui buku dan cerita, sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan pemahaman tentang perbuatan baik dan buruk
- 2) Peneliti membacakan cerita berjudul “Si Dodo”, dimana dalam ceritanya mengisahkan seorang anak yang

³ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Drama Imajinatif dengan Responden NAI, RPA,NM, oleh Nasihatul Umi tanggal 4 Februari 2019

berbohong atas kesalahannya, yang pada akhirnya mengakui kesalahannya serta meminta maaf. Tahap 2 membacakan cerita berjudul “Si Kancil dan Siput”, dimana dalam ceritanya mengisahkan seorang kancil yang sombong dan siput yang curang, keduanya berlomba lari. Tahap 3 peneliti membacakan cerita berjudul “Malin Kundang”, cerita ini mengisahkan tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya.

- 3) Responden memainkan peran yang ada di dalam cerita
- 4) Responden menyebutkan perbuatan baik dan buruk berdasarkan cerita yang dibacakan
- 5) Evaluasi

Langkah awal dari penerapan terapi ini, peneliti memberikan pemahaman terhadap perbuatan baik dan buruk.

Peneliti : “Siapa yang tau perbuatan baik itu seperti apa?”.

ALZ, DSA, NLS : “Menolong, memberi, minjemin penghapus”.

- Peneliti : “Iya, pintar, terus kalo perbuatan buruk contohnya yang seperti apa?”.
- ALZ,DSA,NLS : “Mukul, berantem, buang sampah sembarangan”.
- Peneliti : ”Iya, itu beberapa perbuatan yang tidak baik, ada lagi perbuatan yang tidak baik, seperti berbohong, berbohong itu tidak boleh yah, maka kita harus jujur, karena jujur itu perbuatan yang baik”.

Langkah selanjutnya peneliti membacakan cerita berjudul “Si Dodo”, isi dari cerita yang dibacakan mengenai perbuatan baik dan buruk, menceritakan tentang kisah anak yang berbohong ketika melakukan kesalahan, tetapi pada akhirnya ia mampu mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Tujuan dari cerita ini melainkan untuk menanamkan pemahaman perbuatan baik dan buruk, agar responden dapat mengetahui dan membedakan mana perbuatan yang baik dan mana perbuatan yang buruk, serta tidak melakukan perbuata yang buruk.

Langkah yang dilakukan berikutnya adalah peneliti meminta kepada responden untuk memerankan peran meminta maaf seperti yang ada di dalam cerita “Si Dodo”. ALZ berperan sebagai Ayah Dodo, DSA sebagai Ibu Dodo, dan NLS sebagai Dodo.⁴

NLS : “Ayah, Ibu, aku minta maaf, sebenarnya aku yang sudah memecahkan vas bunga itu”,

ALZ : “Iya, tidak apa-apa nak, ayah senang kamu sudah berani mengakui kesalahan dan jujur pada ayah dan ibu”,

NLS : “Terimakasih ibu sudah memaafkan aku”,

DSA : “Iya, lain kali jangan diulangi lagi yah”.

Pelaksanaan penerapan terapi bermain peran (*role playing*) melalui buku dan cerita, tentunya mempunyai indikator sebagai acuan dari pencapaian penelitian yang dilakukan, indikator pencapaian yang telah dibuat disesuaikan dengan tujuan-tujuan dari penelitian ini, agar

⁴ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Buku dan Cerita dengan Responden ALZ, DSA, NLS oleh Nasihatul Umi tanggal 11 Februari 2019

hasil yang didapatkan dari penerapan terapi ini dapat mengurangi intimidasi dan keegoisan pada anak. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 2.

2. Tahap II

Pada tahap 2 peneliti membacakan cerita berjudul “Si Kancil dan Siput”, dimana dalam ceritanya mengisahkan seorang kancil yang sombong dan siput yang curang, keduanya berlomba lari.

Penerapan terapi pada tahap ini, cerita yang digunakan sebagai media terapi adalah cerita tentang seorang kancil dan siput yang beradu lomba lari. Dalam cerita tersebut diceritakan bahwa siput berbuat curang dan kancil mempunyai sifat yang sombong. Maka cerita ini mengajarkan kepada responden tentang perbuatan yang tidak baik, agar responden dapat menghindari perbuatan tersebut, sehingga responden dapat membedakan antara perbuatan yang baik dan buruk.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman kepada responden tentang perbuatan baik dan buruk, sebagai berikut:

Peneliti : “Ada yang tau sikap orang itu seperti apa?”,

NM : “Itu, kalau lagi permainan”.

Peneliti : “Iya, bagus, terus kalau yang sombong yang seperti apa?”,

RPA : “Punya mainan gak mau minjemin”,

NAI : ”Nakal”,

Peneliti : ”Iya, semua benar, berarti curang dan sombong itu sikap yang baik atau buruk?”,

NM, RPA, NAI : ”Buruk”,

Peneliti : ”Nah, kalau sudah tau buruk jangan diikuti yah!”,

Langkah selanjutnya peneliti membacakan cerita dan bertanya kepada responden, sebagai berikut:

- Peneliti : ”kali ini ibu akan menceritakan suatu kisah tentang si kancil dan si siput. Di dalam buku ini diceritakan bahwa si kancil dan si siput berlomba lari. Si kancil amat sombong dan angkuh, sehingga membuat si siput geram dan ingin mengalahkan si kancil dengan cara berbuat curang. Perbuatan kancil dan siput itu termasuk perbuatan baik atau buruk?”,
- NM : ”Tidak baik, kan tidak boleh curang”,
- RPA : ”Iya tidak baik, soalnya orang yang sombong itu perbuatan tidak baik”,
- Peneliti : ”Iya betul sekali anak-anak, perilaku sombong dan curang itu adalah perbuatan yang tidak baik, maka dari itu, jauhi perilaku yang seperti itu. Lebih baik melakukan hal-hal yang baik. Seperti rendah hati, berteman baik, jujur, saling

menyayangi antar teman, dan masih banyak lagi”,

Responden mengalami peningkatan dalam mendengarkan cerita, serta memahami isi cerita dengan baik. Bahkan sebagian responden mampu membedakan antara perbuatan baik dan buruk. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 5.⁵

3. Tahap III

Pada tahap 3 peneliti membacakan cerita berjudul “Malin Kundang”, cerita ini mengisahkan tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya. Kemudian menyebutkan perbuatan baik dan buruk berdasarkan cerita yang dibacakan.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan pemahaman kepada responden tentang perbuatan baik dan buruk, sebagai berikut:

⁵ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Buku dan Cerita dengan Responden NM,RPA,DSA, oleh Nasihatul Umi tanggal 11 Februari 2019

Peneliti :”Durhaka kepada orang tua itu termasuk kepada perbuatan yang baik atau buruk?”

ALZ, DSA, NLS :”Buruk”,

Peneliti :”Mengapa?”

ALZ, DSA, NLS :”Orang tua harus dihormati dan di sayang”,

Peneliti :”Betul sekali, durhaka itu perbuatan yang tidak boleh, apalagi kepada orang tua yang sudah melahirkan, mendidik, dan membesarkan kita, sayangi dan hormati orang tua kita!”,

Penerapan terapi bermain peran (role playing) melalui buku dan cerita, peneliti menceritakan tentang kisah maling kundang, dimana malin kundang menjadi anak durhaka dan dikutuk jadi batu oleh ibunya. Dalam kisah ini responden dapat mengetahui antara perbuatan yang baik dan buruk. Dimana perbuatan yang dilakukan oleh malin kundang sendiri itu termasuk kepada perbuatan

buruk, karena ia durhaka kepada ibunya, sehingga ia dikutuk jadi batu oleh ibunya.

Langkah selanjutnya, peneliti mengarahkan kepada responden untuk memperagakan cerita malin kundang ketiak dikutuk oleh ibunya. ALZ berperan sebagai malin kundang, DSA berperan sebagai ibunya, dan NLS berperan sebagai istrinya, sebagai berikut:

ALZ : "Malin kemana saja kamu nak, aku ibumu",

NLS : "Siapa ibu tua itu, mengaku sebagai ibumu",

ALZ : "Hei ibu tua, aku tidak mengenalmu, ibuku sudah mati",

DSA : "Malin, tega sekali kamu nak, kau telah durhaka kepada ibumu ini, akan aku kutuk kau jadi batu!"

ALZ : "Aaaaa ampun mak!"

Terapi bermain peran (*role playing*) buku dan cerita telah dilakukan melalui tiga tahap, responden, mengalami perubahan dan peningkatan dalam perilakunya menjadi

lebih positif lagi. Hasil dari terapi ini dapat dilihat pada tabel 8.⁶

C. Terapi Bermain Peran (*Role Playing*) Melalui *Game* (Permainan)

1. Tahap I

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam terapi bermain peran (*role playing*) melalui *game* (permainan), sebagai berikut:

- 1) Peneliti memberikan pemahaman tentang pentingnya kerjasama dalam satu tim
- 2) Peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan tarik tambang. Dimana tarik tambang merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua tim, lalu saling tarik menarik. tahap 2 peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan bakiak. Dimana permainan bakiak adalah permainan tradisional yang menggunakan papan menyerupai sandal bakiak yang dapat digunakan oleh 3 orang atau lebih. Tahap 3 peneliti

⁶ Melakukan Terapi Bermain Peran (*Role Playing*) Melalui Buku dan Cerita dengan Responden ALZ, DSA, NLS oleh Nasihatul Umi tanggal 11 Februari 2019

memberikan arahan tentang cara memainkan permainan gobag sodor, dimana permainan gobag sodor adalah permainan tradisional yang terdiri dari dua tim, masing-masing tim mempunyai tugas untuk menjaga agar lawan tidak lolos dan mencegah lawan untuk menang.

- 3) Responden melakukan permainan
- 4) Responden membangun kerjasama yang baik dengan teman satu timnya
- 5) Evaluasi

Langkah awal dari penerapan terapi bermain peran (*role playing*) melalui *game* (permainan), peneliti memberikan arahan tentang pentingnya kerjasama dan satu tim.⁷

Peneliti : “Anak-anak, dalam sebuah permainan harus bermain dengan sportif, serta kompak dengan

⁷ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Game (Permainan) dengan Responden NM,RPA,DSA, ALZ, NAI,NLS, oleh Nasihatul Umi tanggal 18 Februari 2019

kelompoknya, supaya menang dalam permainan”,

ALZ, DSA : ”Iya, saya pengen menang, tapi tidak mau sama dia kelompoknya, dia itu nyebelin”,

Peneliti : “Kalau harus menang harus kerjasama dengan baik yah, kalau tidak menang, harus bisa berbesar hati, agar lain kali dalam suatu permainan selanjutnya bisa menang”,

Langkah selanjutnya, responden diarahkan untuk bermain permainan tradisional, yaitu permainan “Tarik Tambang”. Dimana permainan tersebut adalah permainan tradisional yang dilakukan oleh dua tim. Dua tim bertanding dari dua sisi yang berlawanan, dan semua pemain memegang erat sebuah tali tambang. Dua tim saling berhadapan. Ditengah-tengah terdapat pembatas diantara kedua tim yang berupa garis pemisah

dan masing-masing tim memegang erat sebuah tali tambang. Kemudian masing-masing berupaya menarik tali tambang tersebut dengan sekuat mungkin agar tim lawan melewati garis pembatas. Regu yang tertarik melewati garis pembatas dinyatakan kalah.

Tujuan dari terapi bermain peran (*role playing*) melalui game (permainan) ini adalah untuk membangun kerjasama yang baik. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 3.

2. Tahap II

Pada tahap 2 peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan bakiak. Dimana permainan bakiak adalah permainan tradisional yang menggunakan papan menyerupai sandal bakiak yang dapat digunakan oleh 3 orang atau lebih.

Permainan yang dimainkan sebagai media terapi pada tahap ini yaitu permainan bakiak. Dimana permainan bakiak adalah permainan yang terdiri dari beberapa tim, serta berdasarkan beberapa anggota antara timnya. Berjalan

bersama-sama, melangkah dengan kaki yang sama, agar sampai digaris finis, maka dengan begitu tim tersebut menang atas permainan bakiak tersebut.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan arahan kepada responden tentang pentingnya kerjasama yang baik dengan tim, serta menjelaskan teknik permainan bakiak, sebagai berikut:

Peneliti : “Dalam permainan bakiak, satu tim harus kompak, perhatikan gerak kakinya biar tidak jatuh, kalau tidak kompak maka akan jatuh, jadi kerja sama tim dan kekompakan harus dijaga”,

NLS : ”Ibu kalau jatuh gimana?”,

Peneliti : ”Kalau jatuh bangun lagi, dan biar gak jatuh melangkahnya yang kompak yah”,

NLS : ”Baik bu!”,

Permainan bakiak bertujuan untuk menumbuhkan kerjasama yang baik antar tim, karena jika antar satu tim tidak bekerjasama dengan baik, maka permainan tersebut tidak

akan berjalan dengan baik dan lancar. Karena permainan tersebut tidak dikendalikan oleh satu orang saja, melainkan oleh seluruh anggota tim.⁸Oleh karena kerjasama harus dijunjung tinggi dalam permainan tersebut. Dalam tahap ini responden mengalami peningkatan dari tahap sebelumnya. Hasil terapi ini dapat dilihat pada tabel 6

3. Tahap III

Pada tahap 3 peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan gobag sodor, dimana permainan gobag sodor adalah permainan tradisional yang terdiri dari dua tim, masing-masing tim mempunyai tugas untuk menjaga agar lawan tidak lolos dan mencegah lawan untuk menang.

Anak-anak selalu senang mengikuti kegiatan yang berunsur permainan, seperti pada tahap ketiga ini, responden diarahkan untuk mengikuti kegiatan permainan, yaitu permainan tradisional gobag sodor. Dalam permainan ini diperlukan dua kelompok atau tim untuk bertanding, dalam

⁸ Melakukan Terapi Bermain Peran (Role Playing) Melalui Game (Permainan) dengan Responden NM,RPA,DSA, ALZ, NAI,NLS, oleh Nasihatul Umi tanggal 18 Februari 2019

satu tim terdiri emot orang atau lebih. Sebelumnya, peneliti memberikan arahan tentang kerjasama yang baik dengan tim, sebagai berikut:

Peneliti : ”dalam sebuah permainan harus ada kekompakan dan kerjasama yang baik dengan kelompoknya, agar kelompok itu menang dalam permainan gobak sodor ini”,

NAI, RPA : ”kalau gak menang gapapa ya bu?”,

Peneliti : ”tidak apa-apa yang penting sudah kerjasama. Menang atau kalah tidak masalah yang penting bermainnya gembira dan senang”,

Penerapan terapi ini berjalan dengan baik, responden sudah mulai mengerti dan memahami teknik dari permainan tersebut, serta dapat bermain dengan suasana senang dan gembira. Selain itu, responden juga membangun kerjasama yang baik dengan tim atau kelompok masing-masing. Dengan begitu responden mengenai perubahan dan peningkatan dari

penerapan terapi pada tahap sebelumnya. Hasil dari terapi ini dapat dilihat pada tabel 9.⁹

B. Hasil Penerapan Terapi Bermain Peran (*Role Playing*) Bagi Anak Yang Kemampuan Interaksi Sosialnya Rendah

Hasil dari penerapan terapi bermain peran (*role playing*) tentunya membawa pengaruh bagi responden, dimana interaksi sosial yang mereka miliki terlihat mulai baik dan dapat tergantikan dengan sifat dan sikap yang lebih positif. Pada responden pertama, kedua dan ketiga yaitu ALZ, NLS, dan DSA, mereka mempunyai masalah interaksi sosial yang sama yaitu tidak mampu bekerja sama dengan baik, serta tidak mampu menghargai orang lain. Sedangkan pada responden NAI mempunyai masalah interaksi sosial yaitu, tidak mampu menyesuaikan diri dengan baik, tidak percaya diri. Responden RPA mempunyai masalah interaksi sosial yaitu, tidak mampu menyesuaikan diri dan tidak mampu berinteraksi dengan baik. Responden NM mempunyai masalah interaksi sosial yaitu, tidak

⁹ Melakukan Terapi Bermain Peran (*Role Playing*) Melalui Game (Permainan) dengan Responden NM,RPA,DSA, ALZ, NAI,NLS, oleh Nasihatul Umi tanggal 18 Februari 2019

mampu bekerja sama dengan baik, tempramen serta tidak mampu mengontrol emosi diri. Dengan begitu setelah dilakukan konseling kelompok dengan menggunakan teknik role playing semua responden dapat menunjukkan peningkatan interaksi sosial yang baik yaitu mereka dapat menyesuaikan diri dengan baik, mampu menghargai orang lain, mampu menyesuaikan diri dengan baik, sudah percaya diri, mampu berinteraksi dengan baik, serta mampu mengontrol emosi diri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Nama Responden	Sebelum Konseling	Setelah Konseling
1.	ALZ	Tidak mampu bekerja sama dengan baik, tidak mampu menghargai orang lain.	Mampu bekerja sama dengan baik dengan saling membantu dan saling tolong menolong tujuannya agar responden mempunyai empati yang kuat terhadap

			lingkungan, sehingga dapat mengurangi keegoisan pada dirinya. sudah tidak adanya persaingan, mampu menghargai orang lain.
2.	NLS	Tidak mampu bekerja sama dengan baik, adanya persaingan, tidak mampu menghargai orang lain.	Mampu bekerja sama dengan baik dengan saling membantu dan saling tolong menolong tujuannya agar responden mempunyai empati yang kuat terhadap lingkungan, sehingga dapat mengurangi keegoisan pada dirinya, mampu

			menghargai orang lain.
3.	DSA	Tidak mampu bekerja sama dengan baik, tidak mampu menghargai orang lain.	Mampu bekerja sama dengan baik, dengan saling membantu dan saling tolong menolong tujuannya agar responden mempunyai empati yang kuat terhadap lingkungan, sehingga dapat mengurangi keegoisan pada dirinya, mampu menghargai orang lain.
4.	NAI	Tidak mampu menyesuaikan diri, tidak percaya diri.	Mampu menyesuaikan diri, sudah percaya diri dan mulai bereinteraksi
5.	RPA	Tidak mampu	Mampu menyesuaikan

		menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dengan baik.	diri, mampu berinteraksi dengan baik.
6.	NM	Tidak mampu berinteraksi dengan baik, tempramen, tidak mampu mengontrol emosi diri.	Mampu berinteraksi dengan baik, mampu mengontrol emosi diri.