BAB IV

LANGKAH-LANGKAH DAN HASIL DARI IMPLEMENTASI TEKNIK BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING)*

Pada bab IV ini, saya akan mendeskripsikan langkah-langkah teknik konseling yang saya lakukan kepada keenam responden. Mereka ialah MAF, KS, Ksa, MF, MAP, dan SM. Di bab ini juga saya akan mendeskripsikan hasil konseling yang telah saya gunakan yaitu teknik bermain peran (*role playing*) melalui permainan (*game)*. Penggunaan teknik ini didasari oleh kurangnya motivasi untuk bersosialisasi yang dialami oleh anak usia dini dan data yang didapatkan dari lapangan melalui proses asemen.

Tabel 4.1

Tabel Perencanaan Pertemuan Konseling

No.	Waktu	Tempat	Kegiatan	Informan
1.	06 Juni 2021	Di Kampung Luwung Semut	Observasi di lapangan	Ketua RT O1/01, dan orang tua yang memiliki anak usia dini.
2.	10 Juli 2021	Rumah	Menyusun daftar pertanyaan untuk membuat kuesioner	-

3.	25 Juli 2021	Taman Kober RA. Kartini	Asesmen I Mempersiapkan alat ukur berupa kuesioner untuk dibagikan kepada orang tua yang memiliki anak usia dini yang berusia 5-6 tahun serta melakukan seleksi terhadap responden untuk dijadikan objek atau responden dalam penelitian	Orang tua yang memiliki anak usia dini berusia 5-6 tahun.
3.	27 Juli 2021	Rumah	Membuat pedoman wawancara terstruktur untuk asesmen lebih mendalam terhadap konseli dan orang tua konseli	-
4.	30 Juli 2021	Taman Kober RA Kartini	Asesmen II asesmen mendalam serta diagnosa terhadap responden yang terpilih	Orang tua, MAF, KS, Ksa, MF, MAP, dan SM.
6.	15 Agustus 2021	Taman Kober RA Kartini	Melakukan proses konseling kelompok pertemuan pertama	MAF, KS, Ksa, MF, MAP, dan SM.
7.	18 Agustus 2021	Taman Kober RA	Melakukan proses konseling	MAF, KS, Ksa, MF,

		Kartini	kelompok pertemuan kedua	MAP, dan SM
8.	15-18 September 2021	Taman Kober RA Kartini	Melakukan proses konseling kelompok yang ketiga yaitu pemberian *treatment* melakukan konseling kelompok dengan metode bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)*	MAF, KS, Ksa, MF, MAP, dan SM.
9.	28 September 2021	Taman Kober RA Kartini	Melakukan konseling kelompok dan evalusi proses konseling kelompok.	MAF, KS, Ksa, MF, MAP dan SM.

Proses konseling dibagi ke dalam tiga tahapan. Antara lain tahap awal, yaitu berisi proses asemen dan diagnosa klien sebanyak empat pertemuan. Tahap pertengahan, yaitu *treatment* atau pemberian terapi kepada responden yang mengalami permasalahan sebanyak tiga pertemuan dan tahap akhir, yaitu evaluasi dua pertemuan. Semua proses tersebut dilakukan agar pemberian layanan konseling dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan sasaran yang diinginkan.

Selain penggunaan teknik konseling, pada bab ini juga saya melakukan evaluasi konseling sebagai upaya melihat ulang keberhasilan atau bahkan kegagalan dalam melakukan layanan konseling.

Treatment yang saya lakukan pada saat proses dilakukannya konseling menggunakan prosedur ilmiah bimbingan dan konseling. Seperti yang saya paparkan sebelumnya pada bab III bahwa proses konseling dilakukan dengan menggunakan rencana pelaksanaan layanan (RPL), berikut adalah aktivitas konseling yang saya lakukan.

Tabel 4.2

Tabel Aktivitas Konseling

No.	Aktivitas Konseling	
1.	Langkah Awal	
	Attending	- Saya menyapa dan menyampaikan salam kepada responden. - Saya memperkenalkan diri. - Saya menyampaikan tujuan layanan konseling. - Saya memberikan intruksi relaksasi.
2.	Langkah Inti	
a.	*Warm-up*	Saya memberikan penjelasan mengenai teknik yang akan kita gunakan.
b.	*Scene setting*	Saya menyiapkan peralatan apa yang harus digunakan responden ketika melakukan teknik *role playing* melalui permainan(*game).*
c.	*Selecting roles*	Responden menyebutkan siapa orang

		yang terlibat dalam permainan tersebut, dan saya membagi enam responden tersebut menjadi dua tim.
d.	*Enactement*	Responden memerankan perilaku target dalam sebuah permainan, dan saya mencontohkan apa yang harus dilakukan responden dalam permainan tersebut sembari menjelaskan fungsi dari teknik *role playing* melalui *game* tersebut.
3.	Langkah Akhir	
a.	*Sharing and feedback*	Saya memberikan umpan-balik yang sederhana dan dapat dilihat serta dapat dipahami oleh responden.
b.	*Follow-up*	Orang tua responden dan responden memberitahukan kepada konselor tentang kemajuan-kemajuan responden selama melakukan teknik *role playing* melalui *game* tersebut.
c.	Evaluasi	Setelah dilakukannya proses konseling, maka dibutuhkan adanya evaluasi untuk melihat kembali keberhasilan atau kegagalan dari *treatment* yang digunakan selama proses konseling berlangsung**.**

A. Langkah-langkah teknik bermain peran (*Role playing)* bagi anak usia dini yang kurang dorongan bersosialisasi dimasa pandemi

Setelah peneliti mengetahui kondisi permasalahan yang dihadapi oleh responden selanjutnya, peneliti akan mengambil tindakan untuk melakukan proses konseling kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)*.

Peneliti memilih teknik ini karena responden merupakan anak usia dini di mana mereka merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada dasarnya anak usia dini memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya. Anak akan terus berusaha untuk bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Namun, karena beberapa faktor yang menyebabkan anak tersebut dorongan untuk bersosialisasinya rendah sehingga yang mengakibatkan anak terkucilkan dari lingkungannya, tidak mandiri, tidak ingin memiliki peran, kurang adanya antusisme dalam bermain dan lain sebagainya.

Upaya yang dilakukan dalam mengatasi rendahnya motivasi anak usia dini dalam bersosialisasi tentunya dapat dilakukan dengan berbagai teknik dan terapi, salah satunya dengan menggunakan teknik bermain peran (*role playing)*, konseling dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* merupakan salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan motivasi anak untuk bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya atau dilingkungannya barunya.

Dalam proses penelitian, peneliti melakukan dua langkah sebelum memulai konseling ini. *Pertama*, setelah peneliti mengetahui siapa saja respondennya dari pengisian kuesioner oleh orang tuanya dan wawancara, peneliti mencoba mendekati mereka, berusaha untuk memberikan hadiah atau permainan yang seru agar lebih mudah untuk melakukan konseling. *kedua,* peneliti memperkenalkan diri dan menerangkan tujuan konseling dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh responden. Serta meminta kesediaan orang tua untuk menjadikan anaknya responden dalam proses konseling.

Dalam pelaksanaan konseling dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* ini, peneliti menggunakan jenis permainan (*game)* bakiak, tarik tambang dan bermain peran sebagai pengendara kendaraan. Dalam implementasi konseling bermain peran (*role playing)* ini, bertujuan untuk memberikan rasa nyaman, menyenangkan dan rasa gembira pada anak melaui permainan (*game)* tersebut, sehingga mendorong anak untuk ikut bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya maupun lingkungannya. Teknik

bermain peran (*role playing*) melalui permainan (*game)* dipaparkan sebagai berikut.

1. Tahap Pertama

Langkah –langkah yang dapat dilakukan dalam terapi bermain peran (*role playing*) melalui permainan (*game)* dimasa pandemi adalah sebagai berikut.

1) Peneliti memberikan pemahaman mengenai pentingnya bekerja sama dalam satu tim dan pentingnya untuk tetap mematuhi protokol kesehatan, ketika bermain menggunakan masker dan cuci tangan sebelum memulai permainan.
2) Peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan tarik tambang. Di mana tarik tambang merupakan permainan tradisional yang dilakukan oleh dua tim yakni tim di sebelah kanan dan tim yang di sebelah kiri, yang kemudian saling tarik menarik antar tim. Pada tahap ke-2, peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan bakiak. Di mana permainan bakiak adalah permainan tradisional yang menggunakan papan yang menyerupai sandal bakiak dapat digunakan oleh 3 orang atau lebih. Tahap ke-3, peneliti memberikan arahan tentang bermain peran dengan tema “Aku seorang pengendara”. Pada tahap 3 ini,

6 anak usia dini berkumpul untuk memperagakan aturan-aturan dalam berlalu lintas.

3) Responden melakukan permainan.
4) Responden membangun kerjasama yang baik dengan teman yang lainnya.
5) Evaluasi

Langkah awal dari penerapan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)*, peneliti memberikan arahan tentang pentingnya kerjasama dalam tim. [1]

Peneliti *:"Anak-anak dalam sebuah permainan, harus bermain dengan saling mendukung temannya yang satu tim dan harus kompak supaya, menang dalam permainan."*

MAP *:"Iya, saya pengen menang, tapi tidak mau sama dia kelompoknya, dia orangnya diam aja tidak mau bergerak, nanti saya kalah."*

Peneliti *:"Tidak boleh seperti itu, bermain harus sama siapa saja, dia memang orangnya pendiam*

[1] Melakukan Teknik bermain peran (*Role Paying*) melalui (*game)* permainan dengan Responden MAF, KS, KN, MF, MAP, dan SM. Oleh Sakinah tanggal 20 September 2021.

mungkin, nanti ketika permainan berlangsung dia semangat karna kamu dan teman-teman yang lainnya kompak dan saling memberikan semangat, siapa tau nanti menang. Kalah menang itu hal yang biasa yang terpenting kita saling bekerja sama."

Langkah selanjutnya, responden diarahkan untuk bermain permainan tradisional yaitu "tarik tambang''. Permainan tersebut dilakukan oleh dua tim, satu tim terdiri dari 3 orang yang saling memegang tambang dari dua sisi yang berlawanan, dan semua pemain memegang erat sebuah tali. Sebelum memegang tambang, semua tangan pemain disemprotkan cairan pembersih (*handsenitizer)* terlebih dahulu, dan wajib semua pemain memakai masker. Dua tim saling berhadap-hadapan, diitengah-tengah terdapat pembatas di antara kedua tim yang berupa garis pemisah dan masing-masing tim memegang erat sebuah tali tambang. Kemudian, masing-masing tim berupaya menarik tali tambang sekuat mungkin agar tim lawan melewati garis pembatas, tim yang tertarik melewati garis pembatasan dikatakan kalah.

Tujuan dari terapi bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* ini adalah untuk membangun kerja sama yang baik antar teman dan untuk melatih anak usia dini agar mampu memulai berbicara dengan teman-temannya melalui teriakan teman-temannya.

2. Tahap kedua

Pada tahap ke- 2, peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan bakiak. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang menggunakan papan menyerupai sandal bakiak dan dapat digunakan oleh 3 orang atau lebih tergatung pada panjang atau tidaknya papan sandal bakiak tersebut.

Permainan ini dimainkan sebagai media dalam teknik bermain peran (*role playing).* Bakiak dimainkan oleh beberapa anggota tim. Berjalan bersama-sama dengan langkah kaki bersama-sama agar sampai pada tujuan yang di inginkan atau sampai garis *finish* dengan begitu, tim tersebut menang dalam permainan bakiak tersebut.

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan arahan kepada responden tentang pentingnya bekerja

sama dalam tim, serta menjelaskan tentang teknik permainan bakiak.

Peneliti *:"Dalam permainan ini, satu tim harus kompak, perhatikan gerakan kakinya dan saling mengatakan ''kanan/kiri'' agar anggota timnya mengetahui kaki mana duluan yang dilangkahkan serta agar tidak jatuh. Jadi kerja sama dan kekompakannya harus dijaga."*

KS *:"agar tidak jatuh gimana ka ?''*

Peneliti :*''Jika ingin tidak jatuh, maka melangkahnya harus kompak dan jika ada yang jatuh bangun lagi."*

KS *:"Baik ka."*

Permainan bakiak bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama antar tim, rasa percaya diri untuk berbicara dan saling mempercayai satu sama lain karena satu tim. Jika dalam satu tim tidak bekerja sama dengan baik, maka permainan tersebut tidak akan berjalan dengan baik. Karena dalam permainan tersebut tidak bisa dikendalikan oleh satu orang saja, melainkan seluruh anggota tim. Oleh karena itu, kerjasama dan saling percaya antar tim harus

dijunjung tinggi. Dalam tahap ini, responden mengalami peningkatan dari permainan sebelumnya.

3. Tahap Ketiga

Pada tahap-3, peneliti memberikan arahan tentang cara memainkan permainan bermain peran sebagai pengendara di jalan raya. Permainan ini adalah salah satu permainan yang di mana responden memperagakan apa yang harus dilakukan ketika sedang berkendara bersama orang tuanya atau saudara-saudaranya. Dalam permainan ini, anak usia dini tidak dibagi beberapa tim.

Anak usia dini diarahkan untuk berbaris satu barisan, kedua tangannya sambil memperagakan gerakan seperti naik kendaraan bermotor, kemudian peneliti memberikan arahan mengenai rambu-rambu lalu lintas seperti, jika ada lampu merah yang menyala berarti anak-anak harus berhenti, jika ada lampu kuning menyala harus berhati-hati\siap-siap dan jika, ada lampu hijau yang menyala maka anak-anak harus berjalan ke depan.

Permainan ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak usia dini agar tetap fokus dan saling bekerja sama antar teman yang lainnya. Sebelumnya, peneliti memberikan arahannya.

Peneliti *:''Dalam sebuah permainan ini, kekompakan, kerjasama dan konsentrasi yang baik agar ketika maju atau berjalan tidak ada teman-temannya yang terjatuh. Dalam permainan ini juga semuanya harus fokus untuk mendengarkan lampu-lampu lalu lintas apa yang menyala, tidak boleh melamun ya*."

KN *:" jika ada temen yang diam aja ngga maju-maju gimana ka?''*

Peneliti *:''Tolong ajak temennya untuk mengikuti aba-aba yang diberikan, agar nantinya permainan ini semakin seru dan temen-temen yang lainnya gembira."*

Penerapan teknik bermain peran (*role playing)* ini berjalan dengan baik, responden sudah mulai mengerti dan memahami teknik dari permainan tersebut, serta dapat bermain bersama-sama dengan suasana senang dan gembira. Selain itu, responden yang awalnya suka menyendiri, murung, kurang percaya diri untuk berbicara,tidak berperan, takut dan gugup untuk melakukan sesuatu dengan teman-temannya sekarang sudah mulai dapat membangun kerjasama dengan baik.

B. Hasil dari Implementasi Teknik Bermain Peran (*Role Playing)*

Hasil dari penelitian yang diperoleh di lapangan, mengenai implementasi penerapan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* dalam layanan konseling kelompok dimasa pandemi masih bisa dilaksanakan dengan tatap muka dan tetap menerapkan protokol kesehatan yang sudah diterapkan oleh pemerintah. Melaksanakan layanan konseling kelompok kepada anak usia dini melalui kelompok-kelompok kecil yaitu enam responden. Hal ini bertujuan untuk memberikan dorongan kepada anak usia dini agar mau untuk bersosialisasi dengan orang di sekitarnya dan lingungan barunya.

Pelaksanaan tahap ke-4 atau pengakhiran dilaksanakan kepada pertemuan ke sembilan, rangkaian dari tahap ini yaitu *sharing and feedback, follow-up,* dan evaluasi. Pada tahap ke- 4 ini, anggota kelompok mengemukakan kesan dan pesan mengenai permainan tersebut dan peneliti memberikan umpan-balik yang sederhana dan mudah dipahami, orang tua responden memberitahukan kepada peneliti mengenai kemajuan-kemajuan responden selama melakukan konseling serta memberikan evaluasi untuk melihat kembali berhasil atau gagalnya dari *treatment* yang digunakan selama konseling berlangsung.

1. Responden MAF

Sebelum dilakukannya konseling kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)*, ia merupakan anak yang aktif ketika berada di lingkungan sekitarnya, hanya saja ia adalah anak pemalu dan kurang mampu beradaptasi atau menyesuaikan dirinya dengan lingkungan barunya. Sedangkan di lingkungan barunya, ia tidak ingin mengambil peran ketika teman-temannya sedang bermain atau berkegiatan, ia memilih menjadi penonton dan berdiam diri.

Setelah dilakukannya konseling kelompok dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* yang pertama yaitu bermain tarik tambang, belum adanya perubahan yang signifikan. Ia yang awalnya masih belum berani untuk mengikuti permainan tersebut, setelah peneliti mencoba membujuknya dia akhirnya mau namun, belum adanya rasa antusiasme dalam bermain.

Pertemuan selanjutnya yaitu bermain dengan permainan bakiak. Pada permainan ini, responden mulai untuk bergabung dengan teman-temannya, sudah adanya antusiasme dalam

bermain, serta sudah berani mengambil peran tanpa disuruh oleh peneliti. Ia belum pernah memainkan permainan tersebut. Jadi ia merasa penasaran ingin memainkan permainan tersebut.

Permainan ke-3 yaitu bermain peran sebagai ’’pengendara kendaraan’’. Adanya rasa takut yang dirasakan oleh MAF membuat ia cemas untuk melangkah ketika lampu hijau menyala. Ia merasa takut jika salah melangkah, teman-temannya akan menyalahkannya dan mentertawakannya. Namun, pada akhirnya ia memiliki ketertarikan untuk bermain dan bergabung dengan teman-temannya karena adanya dukungan dari teman-temannya. Dari beberapa permainan yang dimainkan MAF, ia lebih senang untuk bermain bakiak, ia merasa jika memainkannya ada kerja sama dengan teman-temannya, ia mulai untuk berani berbicara karena ada dukungan dari teman-temannya yang satu tim, ia merasa ketika ia ikut bermain teman-temannya mendukungnya serta ia merasa lebih gembira ketika ia ikut bermain bukan hanya sekedar menjadi penonton.

Tabel 4.3

Indikator Pencapaian Responden MAF

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan (*Game)*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai''pengendara kendaraan''
1.	Responden dapat memahami teknik permainan yang akan dimainkan	√	√	√
2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	×	√	√
3.	Responden dapat membangun kerja sama dengan teman sebayanya.	×	√	√
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	×	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	√	√	√
6.	Responden mampu mengendalikan perasaannya.	×	√	√

2. Responden KS

Setelah berlangsungnya *treatment* yang dilakukan selama tiga minggu, dengan menerapkan teknik role playing melaui permainan game, responden KS mengalami perubahan

kearah yang lebih baik. KS sudah mulai aktif ketika berada dilingkungan sekitarnya, sudah berani untuk ditinggal orang tuanya ketika bermain dengan teman-temannya, dan sudah mulai mampu menjawab pertanyaan ketika ditanyakan, serta dapat mengendalikan kecemasannya dengan baik. Terlihat ketika peneliti mewawancarai orang tua KS setelah sesi konseling berlangsung.

Peneliti *:''Setelah dilakukannya konseling, apakah KS mengalami perubahan*?''

SM (Orang tua KS) *:'' Ya ka, anak saya mengalami perubahan. Seperti, ia lebih memiliki kemauan untuk bergabung bermain bersama teman-teman sebayanya. Ketika di rumah, ia lebih mandiri terlihat ketika ia bergabung dengan teman-temannya dan saya tinggal ia tidak menangis, guru di PAUD-*

nya juga mengatakan bahwa ia sekarang sudah mulai bersosialisasi dengan teman-teman barunya.”

Pada konseling tahap evaluasi ini, terlihat bahwa KS mengalami perubahan yang signifikan. Sebelum mengikuti sesi konseling, KS lebih pendiam, pasif di lingkungan sekitarnya, dan tidak mandiri, serta belum mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan barunya.

Terlihat ketika KS mengikuti beberapa permainan, ia sangat antusias dan ia menyukai semua permainan yang diarahkan oleh peneliti. Mulai dari bermain tarik tambang, bermain bakiak, dan bermain peran sebagai pengendara kendaraan. Dari sikap yang diperlihatkan oleh KS menunjukan KS sangat terdorong untuk bermain serta bersosialisasi dengan teman-teman disekitarnya dan dilingkungan barunya.

Tabel 4.4

Indikator Pencapaian Responden KS

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan (*Game)*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai’’pengendara kendaraan’’
1.	Responden dapat	√	√	√

	memahami teknik permainan yang akan dimainkan			
2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	√	√	√
3.	Responden dapat membangun kerja sama dengan teman sebayanya.	√	√	√
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	√	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	√	√	√
6.	Responden mampu mengendalikan perasaannya.	√	√	√

3. Responden Ksa

Setelah dilakukannya proses konseling terhadap Ksa, ia mengalami perubahan signifikan juga. Ksa sudah mampu bergaul dan bermain bersama dengan teman-teman yang ada

dilingkungan sekitarnya, ia sudah percaya diri untuk berbicara dengan teman sebayanya, dan mampu menyesuaikan drinya dengan lingkungan barunya, serta sudah mampu untuk maju kedepan untuk mengenalkan dirinya didepan teman-teman barunya ketika berada di sekolah.

Peneliti :*'' Apakah ada perubahan yang dialami Ksa setelah mengikuti sesi konseling selama 1 bulan ini bu, jika ada bisakah diceritakan?''*

NS (Orang Tua Ksa) :*'' Alhamdulillah ada ka, ketika berada di rumah ia sudah berani untuk bermain bersama teman-teman yang disekitarnya, ia sudah percaya diri untuk berbicara, ia juga sudah mampu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dengan volume suara yang sedang ketika ditanyakan oleh gurunya ataupun saya, ia*

sudah mampu untuk beradaptasi dengan teman-teman barunya tanpa ada rasa malu dan takut karena katanya temannya mendukungnya ketika ia ikut bergabung.”

Berdasarkan yang dilihat oleh peneliti di lapangan, Ksa memiliki ketertarikan di semua permainan mulai dari tarik tambang, bakiak, dan bermain peran sebagai pengendara kendaraan. Dari beberapa permainan tersebut memiliki pengaruh yang dialami oleh Ksa, yang menyebabkan Ksa mau ikut bergabung dengan teman-temannya dalam permainan tersebut.

Tabel 4.5

Indikator Pencapaian Responden Ksa

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan *(Game)*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai’’pengendara kendaraan’’
1.	Responden dapat memahami teknik permainan yang akan dimainkan	√	√	√

2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	√	√	√
3.	Responden dapat membangun kerja sama dengan teman sebayanya.	√	√	√
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	√	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	√	√	√
6.	Responden mampu mengendalika n perasaannya.	√	√	√

4. Responden MF

Setelah dilakukannya konseling dengan teknik bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)*, responden MF mengalami perubahan yang baik. MF sudah mulai ikut bergabung untuk bermain bersama teman-temannya, ia sudah tidak menyendiri di ruangan yang sebelumnya ia sering

lakukan, ia juga sudah tidak khawatir berlebihan ketika ikut bergabung dengan teman-temannya karena teman-temannya menerima ia dan mendukung ia ketika bermain.

Peneliti *:'' Bagaimana kondisi MF setelah sesi konseling dilakukan bu, apakah ada kemajuan atau perubahan yang dialami MF?"*

SM (Orang Tua MF): *'' Alhamdulillah ada ka, ia sudah mulai belajar bersosialisasi dengan teman-temannya, ia juga sudah mulai berani untuk berbicara dengan teman barunya. Ketika kakaknya mengantarkannya ke sekolah yang awalnya MF selalu minta ditemani belajar oleh kakaknya ia sudah berani ditinggal dan tidak menangis, kata salah satu gurunya juga MF sekarang sudah berani untuk berbicara dengan guruny."*

Selama kegiatan konseling berlangsung dengan teknik bermain peran melalui permainan, MF mengalami

perkembangan di beberapa permainan yakni tarik tambang, bakiak dan bermain peran sebagai pengendara kendaraan. Namun, ketika melakukan permainan tarik tambang MF masih belum mampu untuk mengendalikan perasaanya. Permainan bakiak dan bermain sebagai pengendara membuat MF terdorong untuk ikut bergabung atau bersosialisasi dengan teman-temannya karena adanya dukungan dari teman-temannya.

Tabel 4.6

Indikator Pencapaian Responden MF

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan (*Game)*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai''pengendara kendaraan''
1.	Responden dapat memahami teknik permainan yang akan dimainkan	√	√	√
2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	√	√	√
3.	Responden dapat membangun	√	√	√

	kerja sama dengan teman sebayanya.			
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	√	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	√	√	√
6.	Responden mampu mengendalikan perasaannya.	×	√	√

5. Responden MAP

Setelah dilakukannya proses konseling terhadap responden MAP, dia menunjukan perubahan yang cukup baik. MAP sudah mulai bisa beradaptasi dengan lingkungan baru, dan sudah mampu bekerja sama. Walaupun tidak sesignifikan responden lain, tetapi MAP sudah menjalani *treatment* dengan baik. MAP juga sudah mampu untuk mengontrol perasaannya sendiri. Berdasarkan keterangan dari orang tua MAP, melalui wawancara ketika proses *follow-up.*

Peneliti :*’’ Bagaimana kondisi MAP sekarang bu?”*

NL (Orang Tua MAP) *:''Alhamdulillah baik ka, ia kemaren berani untuk mencoba bergabung untuk bermain dengan teman-teman sebayanya ketika berada di sekolahan, walaupun ia bercerita bahwa ia merasa bosan dengan permainan dan teman-teman sebayanya tersebut.''*

Peneliti *:'' Syukurlah bu, setidaknya ada perubahan yang dialami oleh MAP. Semoga dengan berakhirnya sesi konseling ini MAP menjadi anak yang lebih baik lagi, kalo boleh saya memberikan saran tolong awasi MAP ya bu, agar MAP bergaulnya bukan hanya dengan orang-orang dewasa saja. Namun, dengan teman-teman yang seusianya juga.''*

Dari kegiatan konseling menggunakan teknik *role playing* melalui permainan, menyebabkan MAP mengalami perubahan yang cukup baik. Terlihat ketika permainan berlangsung MAP lebih menunggu untuk bermain tarik tambang dan bakiak yang dibuktikan dengan adanya perubahan-perubahan sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Namun, dalam permainan bermain peran sebagai pengendara kendaraan MAF kurang mengalami perubahan.

Tabel 4.7

Terapi Bermain peran (*role playing)* melalui permainan (*game)* Responden MAP

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan *Game*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai''pengendara kendaraan''
1.	Responden dapat memahami teknik permainan yang akan dimainkan	√	√	√
2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	√	√	×
3.	Responden	√	√	×

	dapat membangun kerja sama dengan teman sebayanya.			
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	×	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	√	√	√
6.	Responden mampu mengendalika n perasaannya.	√	√	×

6. Responden SM

Setelah dilakukannya proses konseling terhadap SM, dia menunjukan perubahan yang cukup baik. SM sudah mulai bisa beradaptasi dengan lingkungan baru dan antusiasme dalam bermain. Walaupun tidak sesignifikan responden yang lain, tetapi SM sudah menjalani *treatment* dengan baik. SM juga berani untuk ditinggal oleh kakaknya ketika sedang bermain dengan teman-temannya. Berdasarkan keterangan dari kakak SM, melalui wawancara:

Peneliti	*:'' Bagaimana kondisi SM ketika berada di rumah dan di lingkungan barunya ka, apakah ada perubahan setelah mengikuti sesi konseling ini?"*
Lutfah kakak SM	*:'' Alhamdulillah baik ka, dia sekarang sudah mulai bersosialisasi dengan teman-teman yang ada disekitarnya, dia juga sudah mulai antusias ketika mengikuti permainan bersama teman-temannya saya melihat ketika dia bermain dilingkungan barunya, dia juga sudah mulai percaya diri dan berani untuk berbicara. Terimakasih ka".*
Peneliti	*:''Alhamdulillah, syukulah saya turut senang melihat perkembangan SM yang sedikit demi sedikit kelihatan. Tolong luangkan waktu kakak ya untuk bermain bersama SM agar SM tidak merasa kesepian."*

Lutfah (Kakak SM) :*'' In sya Allah kak, saya akan berusaha.''*

Responden SM mengalami perubahan yang cukup baik, terlihat ketika kegiatan berlangsung SM sudah mampu antusias mengikuti permainan dan bersosialisasi dengan teman-temannya. Walaupun perubahan yang dialami tidak sesignfikan responden yang lainnya. Ia lebih senang dan semangat ketika bermain sebagai pengendara kendaraan dibanding dengan permainan yang lainnya.

Tabel 4.8

Indikator Pencapaian Responden SM

No.	Indikator Pencapaian	Jenis Permainan *Game*		
		Tarik Tambang	Bakiak	Bermain sebagai''pengendara kendaraan''
1.	Responden dapat memahami teknik permainan yang akan dimainkan	√	√	√
2.	Responden dapat bermain dengan suasana riang gembira	×	×	√

3.	Responden dapat membangun kerja sama dengan teman sebayanya.	×	×	√
4.	Responden memiliki dorongan untuk berperan dalam permainan	×	√	√
5.	Responden berani berbicara dengan teman-temannya.	×	×	√
6.	Responden mampu mengendalika n perasaannya.	×	√	√

Dengan adanya konseling, anak-anak mulai mampu berinteraksi dengan lingkungan barunya, mulai berani berperan dalam bermain, dan mulai adanya dorongan untuk bersosialisasi karena permainan baru yang menyenangkan. Walaupun tidak semua jenis permainan menunjukan adanya dorongan anak untuk berosialisasi hanya beberapa dari jenis permainan tersebut.Hasil dari implementasi teknik bermain peran (*role playing)* tentunya membawa pengaruh bagi responden, dimana motivasi untuk bergaul atau bersosialisasi mereka rendah, setelah pengimplikasian teknik bermain peran (*role playing)* ini,

mereka mulai sadar dan mulai belajar untuk bergaul baik dengan teman yang lama mereka kenal atau teman barunya. Memulai untuk lebih berinteraksi karena adanya dorongan atau hal yang mereka nantikan ketika bergabung dengan teman-temannya.

Pada responden pertama, kedua, ketiga, dan keenam yaitu, MAF, KS, K,dan SM mereka mempunyai masalah untuk memulai bersosialisasi yang sama yaitu tidak percaya diri dan tidak mampu untuk bekerja sama dengan baik, kurang mandiri,dan kurang antusiasme dalam permainan serta tidak mampu untuk menyesuaikan diri dengan baik. Sedangkan pada responden MF dan MAP mereka mempunyai dorongan untuk bersosialisasi yang rendah karena adanya kecemasan dalam diri mereka mengenai perbuatan temannya yang kurang baik terhadap mereka yang belum tentu terjadi kepada mereka.

Setelah dilakukan konseling kelompok menggunakan teknik bermain peran (*role playing*) semua responden dapat menunjukkan peningkatan motivasi untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik melalui beberapa jenis permainan yang peneliti berikan, yaitu mereka dapat menyesuaikan diri dengan baik, lebih percaya diri untuk bergaul, belajar mandiri, dan mampu untuk membuka diri dengan lingkungan,

serta mampu untuk mengontrol emosi diri. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9

Hasil Penerapan Dari Metode Bermain Peran *(Role Playing*)

Melalui Permainan *(game)*

No.	Nama Responden	Sebelum Konseling	Setelah Konseling
1.	MAP	Tidak mau berperan, bekerja sama, dan pemalu.	Mampu untuk bekerja sama ketika bermain dengan teman-temannya serta ingin berperan.
2.	KS	Tidak percaya diri, tidak mampu menyesuaikan diri dan pemalu, tidak mandiri ketika bersosialisasi.	Tidak lagi menangis ketika ditinggal orang tuanya, sudah mulai mampu untuk bergaul dan bergabung dengan teman-temannya.
3.	Ksa	Kurang percaya diri dan tidak mampu bekerja sama dan pemalu.	Mampu bergaul dan berkomunikasi dengan baik, mau bergabung dan bekerja sama ketika bermain bersama.
4.	MF	Memiliki kecemasan yang berlebihan, penyendiri, dan kurang menyesuaikan diri.	Mampu menghilangkan kecemasan yang berlebihannya dengan melihat dan bermain/bergaul langsung dengan teman-temannya.
5.	MAP	Kurang mampu bekerja sama, dan tidak mampu menyesuaikan diri.	Mampu bekerja sama dan mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
6.	SM	Suka murung, dan kurang mampu	Sudah mampu ikut serta bermain dan

		berkerja sama dengan baik, dan kurang antusiasme dalam permainan.	berinteraksi, serta bekerja sama dengan baik dan berekspresi dengan gembira.