

PENERAPAN TEKNIK *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN *SOCIAL SKILLS ACQUISITION* (AKUISISI KETERAMPILAN SOSIAL) PADA REMAJA

Riza Fitriana

Program Studi Psikologi Islam, Institut Agama Islam Lukman Edy (IAILE)
Jl. Budi Luhur No.3 Kelurahan Sialang Sakti Kec.Tenayan raya, Pekanbaru

Correspondent author: rizafitriana27@gmail.com

Abstract: *As social creatures, each individual is required to be able to make adjustments in the social environment. But in fact, there are individuals who have difficulty making adjustments because they have a social skills deficit. Social skills deficits can be measured using the Social Skills Rating System (SSRS) which refers to the theory of Gresham and Elliott which explains that there are five aspects that can be used as a reference for measuring social skills, namely empathy, assertive behavior, self-control, cooperation, and responsibility. Based on these conditions, the researcher conducted an experimental study to determine the effectiveness of the Role Play Technique as an effort to overcome the social skills deficit that individuals have. This study involved a 16-year-old female adolescent who was studying at a Vocational High School. Based on the results of the SSRS measurement, the teenager experienced a social skills deficit. The method used in this study is a single case experimental design (DEKT), with pre-test and post-test given to the subject, teacher, and subject's parents. The result is that the Role Play Technique is able to improve the subject's social skills acquisition. The improvement includes the five aspects of social skills, namely the subject has shown assertive, cooperative, responsible, self-controlled, and empathetic behaviors. Overall, the subject's social skills after intervention with the Role Play Technique were in the high category.*

Keywords: *Role Play; Social Skills Acquisition; Adolance*

Abstrak. Sebagai makhluk sosial, tiap individu dituntut untuk bisa melakukan proses penyesuaian di lingkungan sosial. Namun faktanya, terdapat individu yang mengalami kesulitan melakukan penyesuaian karena memiliki defisit keterampilan sosial. Defisit keterampilan sosial dapat diukur menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) yang mengacu pada teori Gresham dan Elliott yang menjelaskan bahwa terdapat lima aspek yang dapat dijadikan acuan untuk mengukur keterampilan sosial yaitu kemampuan empati, perilaku asertif, kemampuan mengontrol diri, kooperatif, dan tanggung jawab. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui efektivitas Teknik *Role Play* sebagai salah satu upaya mengatasi defisit keterampilan sosial yang dimiliki individu. Penelitian ini melibatkan seorang remaja perempuan berusia 16 tahun yang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan hasil pengukuran SSRS, remaja tersebut mengalami defisit keterampilan sosial. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental kasus tunggal (DEKT), dengan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada subjek, guru, dan orangtua subjek. Hasilnya adalah Teknik *Role Play* mampu meningkatkan akuisisi keterampilan sosial subjek. Peningkatan yang terjadi meliputi kelima aspek keterampilan sosial, yaitu subjek telah memperlihatkan perilaku asertif, kooperatif, tanggung jawab, mampu mengontrol diri, dan dapat berempati. Secara keseluruhan keterampilan sosial subjek setelah intervensi dengan Teknik *Role Play* berada dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: *Role Play, Social Skills Acquisition, Remaja*

PENDAHULUAN

Elliot & Busse (1991) mengatakan bahwa prosedur pembelajaran sosial berakar dalam pembelajaran sosial teori Bandura dan Walters (1963) dan Bandura (1977), yang menunjukkan bahwa perilaku sosial diperoleh melalui dua jenis pembelajaran melalui pengamatan (*observational learning*), yakni: pembelajaran melalui pengamatan dapat terjadi melalui kondisi yang dialami orang lain atau *vicarious conditioning* dan pembelajaran melalui pengamatan meniru perilaku suatu model meskipun model itu tidak mendapatkan penguatan atau pelemahan pada saat pengamat itu sedang memperhatikan model itu mendemonstrasikan sesuatu yang ingin dipelajari oleh pengamat tersebut dan mengharapkan mendapat penguatan apabila menguasai secara tuntas apa yang dipelajari itu.

Menurut Bandura, proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar individu sangat berpengaruh pada pola belajar sosial. Pandangan behavioral pun juga menekankan perilaku moral-sosial dari remaja. Proses-proses yang dikenal seperti penguatan, hukuman, imitasi, telah digunakan untuk menjelaskan bagaimana dan mengapa remaja mempelajari perilaku moral tertentu dan mengapa perilaku remaja berbeda dari perilaku orang lain (Grusec, dalam Santrock, 2007).

Berdasarkan kasus yang ditemui peneliti saat ini, di sekolah WK dikeluhkan oleh guru sering tidak dapat mengikuti peraturan dengan baik ketika belajar, seperti tidak memperhatikan pelajaran. Ketika guru menerangkan pelajaran di depan kelas, siswa sering berbicara dengan temannya, bermain *handphone*, atau mengeluarkan lelucon yang tidak jarang membuat teman-teman kelasnya tertawa. Selain itu, guru juga mengeluhkan bahwa WK paling jarang mencatat pelajaran. Jika diberi tugas oleh guru, WK jarang mengerjakannya, walaupun WK mengerjakan seperti melihat hasil pekerjaan temannya. Setelah peneliti melakukan asesmen lebih lanjut, ternyata diketahui bahwa WK memiliki kemampuan yang rendah terhadap penilaian situasi sosial, pemahaman aturan sosial, dan merencanakan relasi sosial serta tidak mampu menyesuaikan diri dengan baik dalam lingkungannya. Selain itu, pada kondisi eksternal WK diketahui bahwa tidak adanya *role model* dalam keluarga, bahkan teman-teman WK pun memiliki karakteristik yang sama dengan WK.

Hasil pemeriksaan psikologis menggambarkan kapasitas kecerdasan WK yang berada pada kategori rata-rata normal (*average*) dengan skor 90 (skala *Wechsler*) sehingga menggambarkan WK memiliki kapasitas kecerdasan rata-rata jika dibandingkan dengan kelompok seusianya. Kondisi tersebut ditunjang oleh kemampuan berhitung WK yang memadai. Sehingga dengan kemampuan tersebut dapat mendukung WK dalam berkonsentrasi dan bertahan pada tugas-tugasnya. Akan tetapi WK memiliki kemampuan yang masih belum begitu mampu menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga WK cenderung mengalihkan perhatiannya ke hal lain ketika menemui suatu permasalahan. Selain itu, WK juga memiliki kemampuan dalam pembentukan nonverbal, yang artinya WK mampu mempraktikkan apa yang ia tangkap melalui penglihatannya.

Secara sosial-emosi, WK merupakan individu yang tertutup dan memiliki minat sosial yang terbatas, sehingga ia tidak mudah untuk mengekspresikan atau membagi apa yang dirasakan dan dipikirkannya ke lingkungan sekitarnya. Kondisi tersebut sesuai dengan kemampuan bersosialisasi WK dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya, dimana WK kurang memiliki kemampuan dalam hal menilai dan memahami lingkungan sekitar sehingga WK masih sering gagal dalam mengikuti aturan-aturan yang ada dalam lingkungannya. Seperti halnya sering mengeluarkan lelucon ketika belajar di kelas sehingga membuat teman-temannya tertawa, bermain *handphone* ketika belajar dan berinteraksi dengan orang lain, bercerita dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran, sering mengalihkan perhatian kepada hal lain ketika sedang berbicara dengan orang yang lebih dewasa, seperti memakai *headset*, dan ketika berbicara dengan orang baru WK cenderung tidak melakukan kontak mata, ciek, dan lambat merespon pembicaraan. Hal tersebut mengakibatkan WK menjadi sulit untuk menyesuaikan diri di lingkungannya. Padahal Havighurst menyatakan bahwa untuk melakukan penyesuaian dalam kehidupan sehari-hari, remaja harus mampu mencapai kemampuan sosial. Kemampuan sosial dapat dikuasai dengan baik oleh remaja apabila mereka memiliki keterampilan sosial (dalam Hurlock, 1999).

Keterampilan sosial sendiri terdiri atas tiga bentuk, yaitu keterampilan dalam memahami konsep perilaku sosial yang tepat (*social skills acquisition deficits*), keterampilan menampilkan konsep perilaku sosial yang tepat di lingkungan (*social skills performance deficits*), dan keterampilan dalam menjelaskan emosional seorang anak (kecemasan, kesedihan) dan perilaku agresi verbal, gerakan yang berlebihan (*social skills acquisition deficits with interfering problem behaviors*). Pada kondisi WK sendiri, keterampilan sosial yang terlihat pada *acquisition social skills*

atau sering disebut dengan *social skills acquisition deficits*. *Social skills acquisition deficits* adalah masalah keterampilan sosial yang mencirikan anak-anak belum memperoleh pemahaman keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi secara tepat dengan orang lain (Elliott & Busse, 1991).

Keterampilan sosial pada remaja meliputi 5 aspek, yaitu kooperatif, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri (Elliott & Busse, 1991). Berdasarkan aspek-aspek tersebut, peneliti mencoba memberikan SSRS (*social skills rating system*) milik Gresham dan Elliott (1990) kepada WK, orangtua WK, dan guru WK yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan keterampilan sosial WK secara keseluruhan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi WK mengalami *social skills acquisition deficits* yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri WK itu sendiri. Hal tersebut terlihat pada hasil asesmen psikologis dari skala *wechsler* yang ternyata diketahui bahwa WK memiliki kemampuan yang sangat rendah terhadap penilaian situasi sosial, pemahaman aturan sosial, dan merencanakan relasi sosial. Hal tersebut juga diperkuat oleh hasil tes kepribadian WK yang menunjukkan bahwa WK tidak mampu menyesuaikan diri dengan baik dalam lingkungannya sehingga minat sosialnya menjadi terbatas. Padahal menurut teori perkembangan moral Kohlberg pada level penalaran konvensional (*conventional reasoning*) di dalam tahap ke 4 menyatakan bahwa penilaian moral didasarkan pada pemahaman mengenai keterampilan sosial (Santrock, 2011).

Selain itu, pada kondisi eksternal WK diketahui bahwa tidak adanya *role model* dalam keluarga, bahkan teman-teman WK pun memiliki karakteristik yang sama dengan WK. Hubungan antara orang tua, anak dan saudaranya mempunyai pengaruh yang sangat kuat. Orang tua sering berpikir bahwa memperhatikan anak-anak hingga remaja bukan merupakan hal yang penting dalam perkembangan kesehatan anak-anak mereka. Pada masa remaja membutuhkan kompetensi sosial serta kebutuhan lebih lanjut untuk hubungan yang hangat dan mendukung antara orang tua dan remaja (Nugraini, 2015). Santrock (2007) mengemukakan bahwa disiplin orangtua berkontribusi bagi perkembangan moral anak, namun aspek lain dari pengasuhan juga memainkan peranan penting, seperti memberikan peluang untuk meninjau dari perspektif lain dan melakukan modeling terhadap perilaku dan berpikir moral.

Menurut teori perkembangan moral Kohlberg pada level penalaran konvensional (*conventional reasoning*) di dalam tahapan ke 3 juga mengatakan individu menghargai kepercayaan, kepedulian, dan loyalitas terhadap orang lain sebagai dasar dari penilaian moral. Pada tahap ini, anak-anak dan remaja sering kali mengadopsi standar moral dari orangtua (Santrock, 2011), akan tetapi tidak begitu halnya pada WK. Dari WK kecil hingga remaja tidak begitu terbuka dengan ibu. Selain kurang terbuka, interaksi dengan ibunya juga kurang karena kesibukan ibu yang bekerja di ladang tetangga hingga sore hari untuk mencari nafkah. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan ibu WK bahwa ibu WK jarang berkomunikasi dengan WK. Jika tidak karena suatu hal yang sangat penting, ibu WK tidak berkomunikasi dengan WK. Begitu pula terhadap penanaman moral yang tidak pernah diberikan ibu WK, seperti bagaimana seharusnya bersikap di situasi sosial dan mengikuti aturan sosial lainnya. Sedangkan ayah WK sudah lama meninggal ketika WK berusia 1.5 tahun. Hal tersebut yang membuat WK dari kecil kurang mendapatkan pemahaman, bimbingan dan arahan dari orangtua tentang bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain secara tepat dalam bentuk perilaku.

Kehidupan sosial juga banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normative yang telah ditanamkan oleh keluarganya (Nugraini, 2015). Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Santrock (2007) bahwa ketika remaja dihadapkan dengan model-model yang berperilaku moral, mereka cenderung akan mengadopsi perilaku moral dari model-model tersebut. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan kondisi keluarga WK yang pernah memiliki pengalaman tidak diinginkan yakni kakak kedua WK yang hamil di luar nikah. Sehingga karena kondisi tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi keterampilan moral-sosial WK, karena tidak ada *role model* yang membuat WK paham dengan norma-norma sosial. Selain itu, WK juga memiliki teman sebaya yang memiliki karakteristik yang sama dengan WK. Seperti suka bercanda ketika belajar, bermain *handphone* serta bercerita dengan teman. Tidak ada pihak yang mengarahkan untuk berinteraksi dengan tepat, sehingga hal tersebut juga mendukung WK untuk menampilkan perilaku yang sama. Di sisi lain, WK yang mendapatkan label negatif dari guru, sehingga ketika WK mencoba melakukan hal sesuai dengan aturan, guru tidak mempercayainya. Padahal Santrock (2007) mengemukakan bahwa apabila remaja memperoleh penguatan positif ketika menampilkan perilaku yang konsisten dengan peraturan dan konvensi sosial, mereka cenderung akan mengulang perilaku tersebut di masa yang akan datang.

Faktor internal dan eksternal di atas memiliki peranan yang cukup besar yang membuat WK mengalami *social skills acquisition deficits*. *Social skills acquisition deficits* memiliki dampak yang secara langsung dirasakan oleh WK. dampak tersebut adalah kegagalan dalam berinteraksi secara tepat dengan orang lain. Padahal (Spence, 2003) memaparkan bahwa keterampilan sosial akan berdampak pada kemampuan individu untuk memahami

reaksi atau respon orang lain saat terlibat dalam sebuah interaksi atau pembicaraan. Individu diharapkan dapat memunculkan keterampilan sosial, artinya individu harus memahami kapan harus menunda atau memunculkan perilaku-perilaku tertentu yang sesuai. Artinya, apabila individu memiliki keterampilan sosial yang baik, maka individu tersebut akan mampu berinteraksi secara baik dengan orang lain, seperti merespon secara tepat saat terlibat dalam interaksi atau pembicaraan.

Selain itu, defisit keterampilan sosial yang dimiliki WK juga berdampak juga pada pencapaian akademik rendah yang diperoleh WK yang ditandai dengan hasil ulangan tengah semester dari 19 mata pelajaran yang diuji, hanya 6 mata pelajaran yang tuntas, selebihnya tidak tuntas. Keterampilan sosial dan prestasi akademik sulit untuk terpisahkan mengingat siswa yang mampu menyesuaikan diri dengan baik di lingkungan sekolah adalah siswa yang memiliki keterampilan sosial yang memadai, begitupun sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan bahwa WK mengalami perkembangan kognitif sesuai dengan kelompok seusianya. Namun, WK masih perlu mengoptimalkan pemahamannya terhadap aturan-aturan sosial.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, selanjutnya peneliti salah satu alternatif sebagai upaya dalam membantu WK meningkatkan keterampilan sosialnya. Alternatif tersebut adalah dengan memberikan perlakuan dengan Teknik *Role Play* pada WK. Pada penelitian tersebut, Teknik *Role Play* juga dipadukan dengan psikoedukasi yang diberikan pada orangtua dan guru, serta konseling kelompok terhadap teman sebaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *metode single case experimental design* (SCED). Metode ini merupakan metode evaluasi yang bertujuan untuk menguji keberhasilan bentuk intervensi dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh individu (Supratiknya, 2022). Adapun bentuk penanganan yang akan diberikan dalam mengatasi permasalahan defisit akuisisi keterampilan pada remaja adalah Teknik *Role Play*. Responden yang terlibat dalam penelitian ini merupakan responden tunggal yang menjadi fokus dan analisis penelitian (Purswell & Ray, 2014). Pemilihan Responden mengacu pada *purposive sampling*, yang artinya pemilihan responden disesuaikan dengan kriteria dan tujuan yang ada (Patton, 2002). Kriteria pemilihan responden adalah yang mengalami defisit akuisisi keterampilan sosial. Karakteristik umum responden adalah siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berjenis kelamin perempuan, berusia 16 tahun, dan memiliki kapasitas inteligensi baik (normal).

Pengumpulan data dalam penelitian ini mengacu pada hasil pengisian skala keterampilan sosial remaja, dimana peneliti menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) milik Gresham dan Elliot (1990). Gresham dan Elliot (1990) membagi *Social Skills Rating System* (SSRS) menjadi 3 bentuk; (1) *Social Skills Rating System* (SSRS) *Student Form*, (2) *Social Skills Rating System* (SSRS) *teacher form*, dan (3) *Social Skills Rating System* (SSRS) *parent form*. *Social Skills Rating System* (SSRS) *Student Form* memiliki koefisien alpha sebesar 0.885, yakni menunjukkan bahwa skala tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Skala tersebut kemudian digunakan untuk mengumpulkan data awal (*baseline*) dan data hasil pengukuran pasca pemberian perlakuan dengan Teknik *Role Play*. Hasil pengukuran awal (*baseline*) menunjukkan hasil sebagai berikut:

Social Skills Rating System (SSRS) *Student Form* disusun berdasarkan empat dimensi keterampilan sosial, yakni tingkat asertif, tingkat empati, tingkat kontrol diri, dan tingkat kooperatif. Skala terdiri dari 39 aitem dengan tiga pilihan jawaban dalam bentuk *likert*. Hasil pengisian skala mengindikasikan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 49 ($26 \leq x \leq 52$). Sedangkan dilihat dari pengisian skala per dimensi, diperoleh tingkatan asertif WK berada pada angka 1,3, tingkatan empati WK berada pada angka 1,4, tingkatan kontrol diri WK berada pada angka 1,1, dan tingkatan kooperatif WK berada pada angka 1,3. Jadi, jika dibandingkan dari empat dimensi tersebut, terlihat bahwa nilai yang paling rendah yang dimiliki WK adalah pada tingkat kontrol diri.

Social Skills Rating System (SSRS) *Teacher Form* disusun berdasarkan tiga dimensi keterampilan sosial pada WK, yakni tingkat kooperatif, tingkat asertif, dan tingkat kontrol diri. Skala terdiri dari 30 aitem dengan tiga pilihan jawaban dalam bentuk *likert*. Hasil pengisian skala mengindikasikan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 36 ($20 \leq x \leq 40$). Sedangkan dilihat dari pengisian skala per dimensi, diperoleh tingkatan asertif WK berada pada angka 1,2, tingkatan kontrol diri WK berada pada angka 1,2, dan tingkatan kooperatif WK berada pada angka 1,2.

Social Skills Rating System (SSRS) *Parent Form* disusun berdasarkan empat dimensi keterampilan sosial pada WK, yakni tingkat kooperatif, tingkat asertif, tingkat tanggung jawab, dan tingkat kontrol diri. Skala terdiri dari 40 aitem dengan tiga pilihan jawaban dalam bentuk *likert*. Hasil pengisian skala mengindikasikan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 52 ($26,7 \leq x \leq 53,3$).

Sedangkan dilihat dari pengisian skala per dimensi, diperoleh tingkatan kooperatif WK berada pada angka 1, tingkatan asertif WK berada pada angka 1,2, tingkatan tanggung jawab WK berada pada angka 1,5, dan tingkatan kontrol diri WK berada pada angka 1,5. Jadi, jika dibandingkan dari empat dimensi tersebut, terlihat bahwa nilai yang paling rendah yang dimiliki WK adalah pada tingkat kooperatif.

Berdasarkan *Social Skills Rating System (SSRS)* milik Gresham dan Elliot (1990) yang digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial WK, ditemukan pada *Social Skills Rating System (SSRS) Student Form*, bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 49 ($26 \leq x \leq 52$). Pada *Social Skills Rating System (SSRS) Teacher Form*, ditemukan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 36 ($20 \leq x \leq 40$). Sedangkan pada *Social Skills Rating System (SSRS) Parent Form* ditemukan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **sedang**, yakni dengan skor 52 ($26,7 \leq x \leq 53,3$).

Demi memperoleh hasil penelitian yang lebih akurat, peneliti juga melakukan wawancara pada orangtua dan guru, serta observasi langsung di lapangan ketika memberikan perlakuan Teknik *Role Play*. Penjelasan mengenai rancangan penanganan dengan Teknik *Role Play* dibahas lebih lanjut oleh peneliti. Elliott dan Busse (1991) mengemukakan bahwa terdapat beberapa cara dalam memulihkan keterampilan sosial defisit akuisisi, diantaranya yaitu *direct instruction, modeling, role-play, behavioral rehearsal and coaching*. Berdasarkan data hasil asesmen yang telah dilakukan sebelumnya, maka intervensi yang akan diberikan oleh peneliti kepada responden sesuai dengan masalah *Social Skills Acquisition Deficits (Keterampilan Sosial Defisit Akuisisi)* yang ada pada diri responden adalah dengan menggunakan teknik *role-play*. James & Gilliland (dalam Erford, 2016) mengatakan *role-play* (bermain peran) adalah teknik yang digunakan oleh konselor dari beragam orientasi teoretis untuk WK-WK yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri.

Dalam sebuah *role-play*, WK dapat melakukan perilaku yang telah diputuskan di lingkungan yang aman dan bebas-risiko. *Role-play* adalah campuran antara “terapi *conditioned reflex* (refleks terkondisi) dari Salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly” (Hackney & Cormier, dalam Erford, 2016). Proses psikodrama dari Moreno melibatkan tiga fase: 1) *warm up* (pemanasan), (2) *enactment* (memainkan peran), dan (3) *reenactment*. Hackney dan Cormier mendeskripsikan empat aspek lazim ditemukan pada *role-plays*. Pada kebanyakan *role-play*, seseorang memainkan perannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan di seputar sebuah situasi, atau reaksi-reaksinya sendiri. Orang itu kemudian menerima umpan-balik dari konselor profesional atau dari para anggota kelompok jika *role-play* dilakukan dalam konteks kerja kelompok. *Role-play* terjadi di saat ini, bukan di masa lalu atau masa mendatang; teknik ini lazim dimulai dengan adegan-adegan yang lebih mudah untuk diperankan dan secara progresif ditingkatkan ke adegan-adegan yang lebih kompleks.

M.E. Young (dalam Erford, 2016) menyediakan proses tujuh langkah untuk diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *role-play* dengan seorang WK:

- (1) **Warm-up**: konselor profesional menjelaskan tekniknya kepada WK, dan WK memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau performa yang ingin diubah. WK seharusnya didorong untuk mendiskusikan keengganan apapun yang dipunyainya tentang teknik *role-play*.
- (2) **Scene setting**: konselor profesional membantu WK dalam menata tempatnya. Bila perlu, perabotan bisa ditata ulang.
- (3) **Selecting roles**: WK menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat di dalam adegan.
- (4) **Enactment**: WK memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan untuk itu, konselor profesional dapat mencontohkan perilakunya.
- (5) **Sharing and feedback**: konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada WK.
- (6) **Reenactment**: WK berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan di dalam dan di luar sesi-sesi konseling sampai ia dan konselor profesional yakin bahwa tujuannya telah tercapai.
- (8) **Follow-up**: WK memberi tahu konselor profesional tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya.

Behavioral rehearsal adalah salah satu variasi yang paling lazim dari *role playing*. Ketika WK melakukan perilaku target, ia diberi penguatan (*reinforcement*) dan *reward*, pertama oleh konselor profesional dan kedua oleh pujian WK kepada dirinya sendiri (M.E. Young, dalam Erford 2016).

Berikut pemaparan jadwal pelaksanaan intervensi dengan Teknik *Role Play* pada WK dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Intervensi Menggunakan Teknik *Role Play*

Sesi	Kegiatan	Pelaksana
I	<i>Building Rapport dan Informed Consent</i>	Peneliti
II	<i>Warm-up, Scene Setting, dan Selecting Roles</i>	Peneliti
III	<i>Enactment dan Sharing and feedback</i>	Peneliti
IV	<i>Reenactment</i>	Peneliti
V	Pemberian <i>Posttest</i>	Peneliti
VI	<i>Follow-up</i>	Peneliti

Setelah perlakuan dengan Teknik *Role Play* dilaksanakan, maka berselang dua minggu setelahnya, peneliti meminta guru dan orangtua kembali mengisi lembar SSRS. Lembar SSRS diisi sesuai dengan hasil pengamatan atau observasi guru wali kelas terhadap WK yang dilakukan selama dua minggu setelah proses intervensi diakhiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesi I

Pada sesi ini peneliti memberikan penjelasan tentang agenda yang akan dilakukan selama beberapa minggu ke depan. WK mengatakan setuju dengan semua agenda yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Selanjutnya, WK menandatangani kontrak perjanjian dan menyatakan kesediaan dan kesungguhannya untuk mengikuti seluruh tahapan proses intervensi. Selain itu, WK mengatakan bahwa ia sangat mengharapkan agar proses intervensi yang akan dilaksanakan ini dapat membantunya agar dapat dengan tenang mengikuti pelajaran di kelas.

Sesi II

Pada sesi ini, awalnya peneliti mengajak guru wali kelas WK untuk berdiskusi tentang perilaku yang ditunjukkan WK ketika belajar di kelas. Guru wali kelas bersikap terbuka dan mengakui bahwa sejauh ini WK memang jarang memperhatikan guru dengan baik. WK sering mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang tidak mendukung pelajaran, seperti halnya bermain *handphone*, bercerita dengan teman, dan terkadang gojek (bercanda), sehingga karena perilaku tersebut guru wali kelas sering menegurnya, dan ketika ditegur pun WK sering membalas dengan candaan. Padahal guru mengatakan bahwa diantara teman-temannya, WK termasuk anak yang mudah memahami pelajaran jika sewaktu-waktu ia serius memperhatikan.

Setelah berdiskusi dengan guru wali kelas tentang perilaku WK, selanjutnya peneliti memberikan penjelasan pada guru tentang teknik *role play* yang akan dilakukan yang bertujuan untuk merubah perilaku WK dalam belajar. Guru memahami tentang penggunaan teknik *role play* setelah diberi penjelasan oleh peneliti. Guru juga memahami perilaku WK apa saja yang akan diubah. Selanjutnya, guru menyepakati untuk terlibat dalam penggunaan teknik *role play* yang akan dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung.

Di tempat yang berbeda, peneliti menemui salah seorang teman kelas WK. Sama halnya dengan penjelasan yang diberikan peneliti ke guru wali kelas, peneliti juga meminta bantuan kepada teman WK tersebut untuk dapat terlibat dalam penggunaan teknik *role play* yang akan dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah teman WK memahami tentang penggunaan teknik *role play*, teman WK akhirnya juga menyepakati untuk terlibat dalam penggunaan teknik *role play* tersebut. Guru wali kelas dan teman WK berharap semoga teknik *role play* yang diberikan terhadap WK dapat membantu WK untuk meningkatkan keterampilan sosialnya, khususnya dalam menerapkan peraturan-peraturan yang berlaku ketika belajar di dalam kelas.

Sesi III

Pada sesi ini, guru wali kelas dan teman WK yang telah bersedia terlibat dalam penggunaan teknik *role play* memainkan perannya masing-masing. Awalnya guru masuk ke dalam kelas yang kebetulan pada waktu itu adalah jam pelajaran yang diampu oleh guru tersebut. Peneliti yang bertugas sebagai observer juga ikut masuk ke kelas dan mengambil posisi di sudut paling belakang ruang kelas. Guru memulai pelajaran dengan meminta presentasi kelompok lanjutan dari minggu sebelumnya. Para siswa fokus memperhatikan kelompok yang sedang presentasi di depan kelas, walaupun ada beberapa siswa yang bercerita dengan teman di sampingnya. Setelah 2 kelompok tampil di depan kelas, teman WK melakukan perannya sebagai seorang siswa yang fokus memainkan *handphone* ketika pelajaran berlangsung.

Selanjutnya, selesai kelompok 3 presentasi, guru wali kelas berbicara di depan kelas sebagai *feedback* dari kelompok-kelompok yang telah selesai tampil. Sementara guru berbicara di depan kelas, teman WK masih sibuk dan fokus dengan *handphonenya*, sehingga guru menegurnya dan mendekati meja teman WK tersebut. Guru mengambil *handphone* teman WK dan kembali ke depan kelas. Semua siswa terdiam, kecuali WK yang bersorak senang saat mengetahui *handphone* milik temannya diambil oleh guru. Kemudian guru mengatakan WK terlihat senang karena selama ini selalu *handphonenya* yang disita.

Setelah guru mengatakan hal demikian, kemudian guru menjelaskan di depan kelas tentang dampak-dampak karena bermain *handphone* ketika belajar, seperti perhatian yang akan terganggu. Kemudian WK bertanya tentang dampak lainnya, dan guru lanjut menjelaskan. Guru juga memberi nasihat pada seluruh siswa di kelas bahwa siswa-siswanya yang sudah beranjak dewasa dan seharusnya sudah bisa membedakan yang baik dan buruk untuk mereka.

Usai pelajaran, ketika seluruh siswa sudah pulang, peneliti mengajak WK untuk *sharing* tentang kejadian yang terjadi di kelas. Disana peneliti menjelaskan kepada WK tentang hal-hal yang tidak mendukung pelajaran, seperti bermain *handphone*, bercanda, ataupun bercerita dengan teman ketika pelajaran sedang berlangsung adalah hal yang tidak baik, sama saja tidak patuh para peraturan-peraturan yang berlaku. Peneliti juga menjelaskan bahwa setiap siswa yang tidak mentaati peraturan dalam belajar, pasti ditegur oleh guru. Akhirnya dari penjelasan-penjelasan tersebut WK bisa memahami. WK mengaku salah karena selama ini berpikir guru tidak menyukainya, karena guru yang sering menegur ketika ia bercanda dan bercerita dengan teman ketika belajar, menyita *handphonenya* ketika belajar.

WK sudah mulai paham bahwa guru sering menegurnya selama ini karena ia melakukan kesalahan, tidak taat pada peraturan dalam belajar, bukan karena guru tersebut tidak menyukainya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan kepada WK tentang dampak dari perilaku yang ia munculkan selama ini dan dampak jika perilaku tersebut diubah. Dari penjelasan tersebut, WK terdiam sejenak, tidak lama kemudian mengatakan ingin menjadi lebih baik lagi.

Sesi IV

Peneliti meminta WK untuk mempraktikkan perilaku yang ditargetkan di dalam proses belajar selanjutnya. Disamping meminta secara lisan, peneliti juga memberikan lembar kerja yang harus diisi oleh WK setiap harinya untuk melihat perkembangan perubahan perilakunya ketika belajar. Disisi lain, tanpa sepengetahuan WK, peneliti juga memberikan lembar kerja kepada teman WK yang harus diisi setiap harinya untuk memantau perkembangan perubahan perilaku WK.

Sesi V

Peneliti meminta WK mengisi skala bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan keterampilan sosial WK. Peneliti menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS) milik Gresham dan Elliot (1990). *Social Skills Rating System* (SSRS) *Student Form* disusun berdasarkan empat dimensi keterampilan sosial, yakni tingkat asertif, tingkat empati, tingkat kontrol diri, dan tingkat kooperatif. Skala terdiri dari 39 aitem dengan tiga pilihan jawaban dalam bentuk *likert*. Hasil pengisian skala mengindikasikan bahwa WK memiliki kemampuan keterampilan sosial dengan kategori **tinggi**, yakni dengan skor 66 ($x \geq 52$). Sedangkan dilihat dari pengisian skala per dimensi, diperoleh tingkatan asertif WK berada pada angka 1,7, tingkatan empati WK berada pada angka 1,7, tingkatan kontrol diri WK berada pada angka 1,6, dan tingkatan kooperatif WK berada pada angka 1,8.

Sesi VI

Selain pengukuran perilaku dilakukan dengan menggunakan *Social Skills Rating System* (SSRS), peneliti juga melakukan wawancara dengan guru wali kelas dan teman WK. Hasil wawancara dengan guru wali kelas diperoleh informasi bahwa WK sudah mulai mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti sudah memperhatikan guru ketika guru menjelaskan dan ketika diberi tugas sudah terlihat keseriusannya dalam mengerjakannya. WK yang dulunya suka bermain *handphone*, bercerita dengan teman, dan bercanda ketika belajar, sekarang guru tidak pernah lagi melihat WK bermain *handphone* ketika belajar, khususnya saat mata pelajaran yang diampu guru tersebut berlangsung. Meskipun guru mengaku ada sesekali WK bercanda dalam belajar, tapi bagi guru masih sopan dan dalam batas wajar, tidak seperti dulu yang terkesan tidak sopan. Selain itu, guru juga memaparkan bahwa hasil ujian akhir semester WK memiliki peningkatan, dimana ketika ujian tengah semester dari 19 mata pelajaran WK memiliki 13 mata pelajaran yang tidak tuntas, pada ujian akhir semester WK

dapat meraih ketuntasan pada seluruh mata pelajaran. Tidak hanya itu, WK bahkan dapat menempati peringkat ke 8 dari 32 orang siswa di kelasnya.

Selanjutnya, pada hasil wawancara dengan teman WK juga diperoleh informasi bahwa sudah banyak perubahan ke arah yang lebih baik pada diri WK. Seperti sudah mengikuti pelajaran dengan baik, tidak bermain *handphone* dan bercerita lagi ketika guru menerangkan pelajaran. Bahkan teman WK mengatakan bahwa WK lebih sering memilih bangku paling depan di depan meja guru. Hasil intervensi dengan menggunakan teknik *role play* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Intervensi

Kondisi	Baseline Intervensi	Pasca Intervensi	Follow-up Intervensi
Saat guru menjelaskan pelajaran di depan kelas	<ol style="list-style-type: none"> Klien memilih bermain <i>handphone</i> di bangkunya dibandingkan memperhatikan guru. Klien bercanda/mengeluarkan lelucon hingga teman-temannya tertawa. Klien bercerita dengan teman sebangkunya. 	Klien sudah tidak bermain <i>handphone</i> dan bercerita dengan teman ketika guru menerangkan pelajaran. Klien sudah memperhatikan guru, walaupun terkadang masih mengeluarkan candaan, akan tetapi candaan tersebut masih dalam tahap wajar.	Aktivitas klien yang dulu dikeluhkan sering tidak memperhatikan guru dengan baik sekarang tidak lagi ditampakkan oleh klien. Klien sudah memperhatikan guru, jika diberi tugas klien sudah mau berusaha sendiri, bahkan ketika belajar klien sering memilih tempat duduk yang paling depan tepat di depan meja guru. Di sisi lain klien juga dapat meraih nilai di atas KKM pada seluruh mata pelajaran. Tidak hanya itu, klien bahkan dapat menempati peringkat ke 8 dari 32 orang siswa di kelasnya.

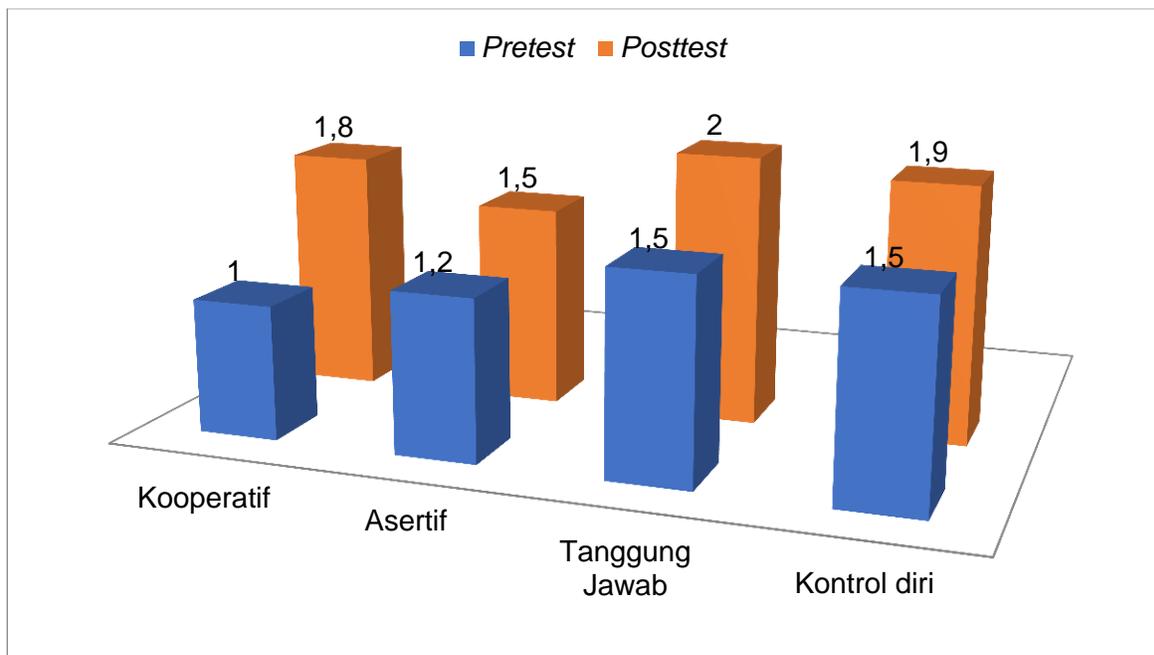
Tabel 3. Hasil *Pre* dan *Post Test* Melalui SSRS Responden

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
WK	Hasil : 49 (X) $M - 1 \times SD \leq X \leq M + 1 \times SD$ $39 - 1 \times 13 \leq X \leq 39 + 1 \times 13$ $26 \leq X \leq 52$ Kategori : Sedang	Hasil : 66 (X) $X \geq M + 1 \times SD$ $X \geq 39 + 1 \times 13$ $X \geq 52$ Kategori : Tinggi

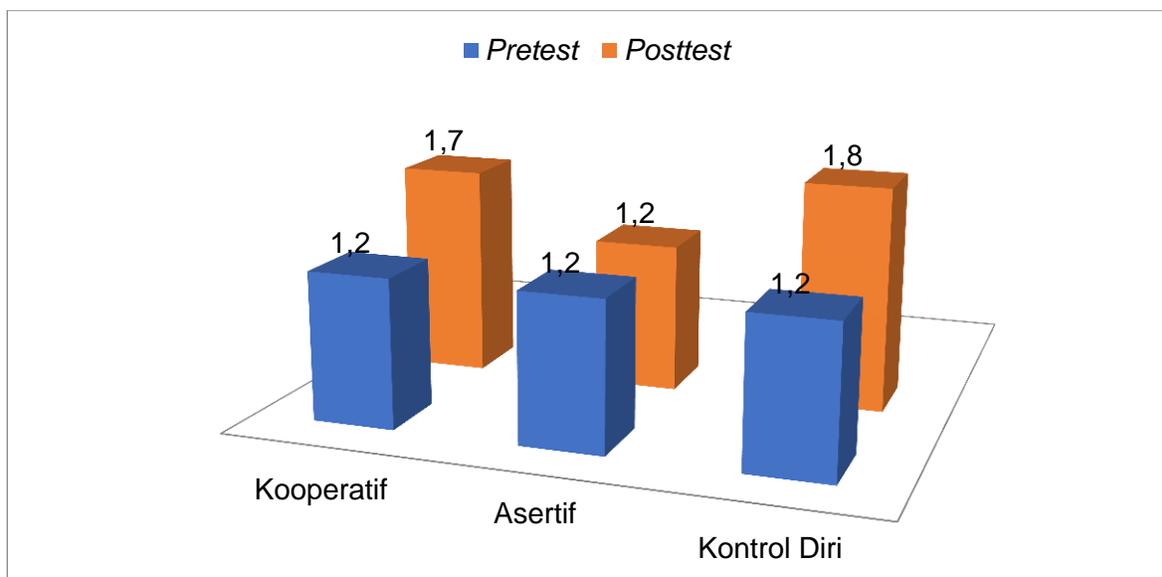
Tabel 4. Hasil *Pre* dan *Post Test* SSRS berdasarkan Penilaian Orangtua dan Guru

Orangtua	Hasil : 52 (X) $M - 1 \times SD \leq X \leq M + 1 \times SD$ $40 - 1 \times 13.3 \leq X \leq 40 + 1 \times 13.3$ $26.7 \leq X \leq 53.3$ Kategori : Sedang	Hasil : 72 (X) $X \geq M + 1 \times SD$ $X \geq 40 + 1 \times 13.3$ $X \geq 53.3$ Kategori : Tinggi
Guru	Hasil : 36 (X) $M - 1 \times SD \leq X \leq M + 1 \times SD$ $30 - 1 \times 10 \leq X \leq 30 + 1 \times 10$ $20 \leq X \leq 40$ Kategori : Sedang	Hasil : 46 (X) $X \geq M + 1 \times SD$ $X \geq 30 + 1 \times 10$ $X \geq 40$ Kategori : Tinggi

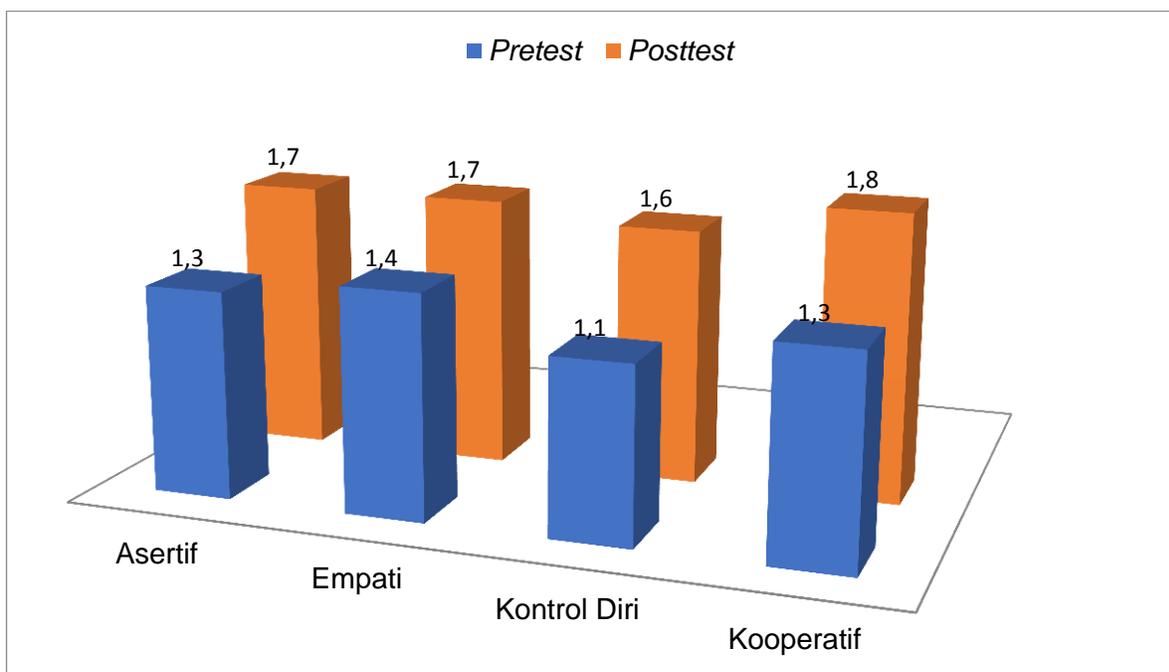
Perbandingan *Pretest* & *Posttest* pada *Social Skills Rating System (SSRS)*



Gambar 1. Grafik Perbandingan *Pretest & Posttest* Responden berdasarkan Penilaian Orangtua pada *Social Skills Rating System (SSRS)*, Gresham dan Elliott (1990).



Gambar 2. Grafik Perbandingan *Pretest & Posttest* Responden berdasarkan Penilaian Guru pada *Social Skills Rating System (SSRS)*, Gresham dan Elliott (1990).



Gambar 3. Grafik Perbandingan *Pretest & Posttest* Responden berdasarkan *Social Skills Rating System (SSRS)*, Gresham dan Elliott (1990).

Berdasarkan ketiga grafik di atas, maka disimpulkan bahwa kondisi sebelum dan sesudah diberikan intervensi WK mengalami perubahan. Perubahan tersebut meliputi 5 aspek keterampilan sosial Elliot & Busse (1991), yakni: kooperatif, asertif, tanggung jawab, empati, dan kontrol diri. Dimana setiap aspeknya yang pada mulanya berada pada kategori sedang, setelah diberikan intervensi kategori meningkat menjadi tinggi.

SIMPULAN

Subjek WK memiliki kapasitas kecerdasan rata-rata (normal) jika dibandingkan dengan kelompok seusianya. Artinya, WK dapat melakukan penalaran yang baik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Namun dari segi sosial, WK kurang memiliki kemampuan dalam hal menilai dan memahami lingkungan sekitar sehingga WK masih sering gagal dalam mengikuti aturan-aturan yang ada dalam lingkungannya. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk peneliti memberikan intervensi dalam meningkatkan keterampilan sosial WK dan diharapkan WK mampu menjalin interaksi yang baik terhadap lingkungan sekitarnya.

Intervensi yang diberikan adalah dengan menggunakan Teknik *Role Play* yang telah memberikan perubahan pada keterampilan sosial WK. Dimana sebelum diberikan intervensi berada pada kategori sedang dan setelah diberikan intervensi mengalami peningkatan berada pada kategori tinggi. Keterampilan sosial WK yang mengalami peningkatan tersebut berdampak pada proses pembelajaran di kelas.

WK sudah mulai mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti sudah memperhatikan guru ketika guru menjelaskan dan ketika diberi tugas sudah terlihat keseriusannya dalam mengerjakannya. WK yang dulunya suka bermain *handphone*, bercerita dengan teman, dan bercanda ketika belajar, sekarang guru tidak pernah lagi melihat WK bermain *handphone* ketika belajar. Selain itu, hasil ujian akhir semester WK memiliki peningkatan, dimana ketika ujian tengah semester dari 19 mata pelajaran WK memiliki 13 mata pelajaran yang tidak tuntas, pada ujian akhir semester WK dapat meraih ketuntasan pada seluruh mata pelajaran. Tidak hanya itu, WK bahkan dapat menempati peringkat ke 8 dari 32 orang siswa di kelasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Elliott, S.N. & Busse, R.T. (1991). Social skills assessment and intervention with children and adolescents. *School psychology international*, vol.12, 63-83.
- Erford, B.T. (2016). 40 Teknik yang harus diketahui setiap konselor. Terjemahan edisi kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gresham, F.M. & Elliott, S.N. (1990). Social skills rating system. Social skills questionnaire. Grades K-6.
- Kahn, J. W. (1999). *The A-B-C's of human experience: An integrative model*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Nugraini, I. (2015). *Keterampilan sosial sebagai mediator antara hubungan kecanduan internet dan kesejahteraan psikologi pada remaja*. (skripsi) Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Purswell, K. E., & Ray, D.C. (2014). Research with small samples: Considerations for single case and randomized small group experimental design. *Counseling Outcome Research and Evaluation*, 5(2), 116-126.
- Riggio, R.E., & Reichard, R.J. (2008). The emotional and social intelligences of effective leadership: An emotional and social skill approach. *Journal of managerial psychology*. Vol. 64 No. 2. 169-185.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja* (Edisi 11). Terjemahan benedictine widyasinta, Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development, perkembangan masa hidup* (Edisi 13). Jakarta: Erlangga.
- Spence, S. H. (2003). Social skills training with children and young people: Theory, evidence and practice. *Child and adolescent mental health*, 08 (02), pp. 84-96.
- Supratiknya, A (2022). *Desain eksperimental kasus tunggal*. Diakses.
- Walsh, J. (2010). *Psychoeducation in mental health*. Chicago: Lyceum Books, Inc.