



Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode *Roleplay* dan *Modeling* di Komunitas Harapan Pasar Johar

Improving Children's Social Skills through Roleplay and Modeling Methods in the Harapan Community, Pasar Johar

Lulus Anggun Listiyani^{1*}, Sischa Wahyuwardhani², Angky Melani³, Novi Widya Sari⁴, Siti Hikmah⁵

¹⁻⁵ Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia

2207016059@student.walisongo.ac.id ^{1*}

Alamat: Jl. Walisongo No.3-5, Tambakaji, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50185

Korespondensi Penulis: 2207016059@student.walisongo.ac.id

Article History:

Received: November 13, 2024

Revised: November 27, 2024

Accepted: Desember 11, 2024

Online Available: Desember 13, 2024

Keywords: *Harapan Community, Social Skills, Modelling, Roleplay*

Abstract: *The Komunitas Harapan in Kauman Village, Semarang, was established to address social issues among children, including the lack of social skills due to the influence of a harsh environment. This study aims to evaluate the effectiveness of role-playing and modeling methods in improving the social skills of children in the community. The method used is a quantitative approach with an action research model, involving 11 child subjects ranging from kindergarten to elementary school age. Data were collected through observations, interviews, and pre-tests and post-tests. The analysis results show an increase in social skills that is not statistically significant, with a difference of 11.82 points between the average pre-test and post-test scores. However, qualitative observations reveal a positive impact, including increased responsiveness to instructions and mastery of basic social skills such as apologizing. In conclusion, although the quantitative results were not significant, this intervention has a positive impact on the development of children's social skills, which requires more time and a deeper approach for optimal results*

Abstrak

Komunitas Harapan di Kelurahan Kauman, Semarang, didirikan untuk mengatasi masalah sosial anak-anak, termasuk kurangnya keterampilan sosial akibat pengaruh lingkungan yang keras. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode role-playing dan modeling dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak di komunitas tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan model *action research*, melibatkan 11 subjek anak-anak berusia TK hingga SD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial yang tidak signifikan secara statistik, dengan perbedaan rata-rata nilai pre-test dan post-test sebesar 11,82 poin. Namun, observasi kualitatif menunjukkan dampak positif berupa peningkatan responsivitas anak-anak terhadap arahan dan penguasaan keterampilan sosial dasar seperti meminta maaf. Kesimpulannya, meskipun hasil kuantitatif tidak signifikan, intervensi ini memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan sosial anak-anak, yang memerlukan waktu dan pendekatan yang lebih mendalam untuk hasil yang lebih optimal.

Kata kunci: Komunitas Harapan, Keterampilan Sosial, Modelling, Roleplay.

1. PENDAHULUAN

Komunitas Harapan, yang berlokasi di Kelurahan Kauman, Semarang, adalah sebuah komunitas sosial pendidikan yang didirikan untuk mewadahi anak-anak usia sekolah dari PAUD hingga SMP dalam kegiatan belajar dan bermain yang mendidik dan

berbasis kekeluargaan. Dibentuk pada 2 Januari 2013 oleh Agung Setia Budi, komunitas ini awalnya dimulai dengan belasan anak yang berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan bermain yang belum terkonsep dengan baik. Seiring waktu, komunitas ini mengalami perkembangan dengan bergabungnya beberapa relawan, termasuk mahasiswa dan masyarakat setempat, yang membantu merancang ulang konsep dan metode pengajaran. Dengan dukungan yang semakin solid, Komunitas Harapan terus beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dalam lingkungan sosial yang penuh tantangan.

Latar belakang terbentuknya komunitas ini berangkat dari keprihatinan pendirinya terhadap kondisi sosial anak-anak di sekitar RW 04 dan RW 05 Kelurahan Kauman. Lingkungan yang dekat dengan Pasar Johar, yang terkenal keras, serta kurangnya perhatian orang tua akibat kesibukan mencari nafkah, menciptakan situasi di mana anak-anak tumbuh dengan sedikit kontrol dan pengawasan. Hal ini berkontribusi pada perilaku negatif seperti penggunaan bahasa kasar dan kurangnya keterampilan sosial yang memadai. Kondisi ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk memberikan intervensi yang dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang positif.

Secara teoritis, keterampilan sosial mencakup kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui perilaku, tindakan, dan sikap yang nyaman bagi lingkungan sekitarnya (Chaplin dalam Suhartini, 2004:18). Menurut Stephens (Zsolnai & Kasik, 2014), keterampilan sosial meliputi aspek-aspek seperti interpersonal skills and behaviour, self-related skills and behaviour, task-related skills and behaviour, serta kemampuan emosional. Faktor yang memengaruhi keterampilan sosial anak mencakup lingkungan keluarga, masyarakat, dan pendidikan. Teknik role playing, sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, dapat melatih keterampilan berbicara dan mendengarkan anak melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Sementara itu, teknik modeling memungkinkan anak untuk meniru perilaku positif yang diamati dari orang tua, guru, atau teman sebaya (Herdian, 2019; Repita, 2016).

Permasalahan di komunitas ini meliputi kurangnya kesadaran akan pentingnya keterampilan sosial, minimnya pendidikan formal yang mengajarkan keterampilan sosial secara eksplisit, serta pengaruh teknologi dan media sosial yang mengurangi interaksi langsung. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan intervensi berbasis metode role-playing dan modeling guna meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri anak-anak. Selain itu, intervensi ini diharapkan dapat mengurangi perilaku negatif serta mendorong terciptanya komunitas yang harmonis dan inklusif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak metode role-playing dan modeling dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di Komunitas Harapan. Melalui pendekatan ini, anak-anak tidak hanya diberi ruang untuk belajar secara interaktif dan imajinatif, tetapi juga diberikan teladan perilaku yang dapat mereka tiru. Dengan hasil yang diharapkan berupa peningkatan kemampuan sosial jangka pendek maupun jangka panjang, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan generasi yang lebih percaya diri, mandiri, dan mampu membangun hubungan yang sehat di masyarakat.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk memahami kebutuhan komunitas, merancang, dan mengimplementasikan intervensi yang berfokus pada peningkatan keterampilan sosial anak-anak melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses penelitian. Penelitian ini dirancang menggunakan model action research yang melibatkan langkah-langkah sistematis, yaitu identifikasi masalah, perencanaan intervensi, pelaksanaan intervensi, dan evaluasi, sehingga memungkinkan pengembangan program yang relevan dengan kebutuhan anak-anak di Komunitas Harapan. Subjek penelitian melibatkan 11 anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan dengan rentang pendidikan dari TK hingga SD. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan keaktifan mereka dalam komunitas serta izin dari pengelola dan orang tua. Penelitian dilaksanakan di Komunitas Harapan, Kelurahan Kauman, Semarang, pada 10 November 2024, pukul 16.00 hingga 17.30 WIB.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, serta pre-test dan post-test. Observasi dilakukan untuk memahami karakteristik sosial, budaya, dan ekonomi komunitas, menggunakan format terstruktur untuk mendokumentasikan interaksi dan perilaku anak-anak selama kegiatan. Wawancara dilaksanakan kepada pengelola komunitas untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kondisi komunitas dan kebutuhan anak-anak. Selain itu, pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur pemahaman awal dan akhir anak-anak terhadap keterampilan sosial yang diajarkan selama intervensi. Tahapan intervensi dimulai dengan identifikasi masalah dan kebutuhan melalui observasi dan wawancara guna mengenali masalah utama seperti kurangnya keterampilan komunikasi dan pengaruh lingkungan negatif. Perencanaan dilakukan bersama anak-anak, pendamping komunitas, dan relawan untuk menentukan tema kegiatan, jadwal, serta materi yang akan disampaikan. Pelaksanaan program mencakup sesi pemaparan materi, modeling,

dan roleplay untuk melatih keterampilan sosial anak-anak. Monitoring dan evaluasi partisipatif dilakukan dengan meminta anak-anak berbagi pengalaman mereka, dan hasil pre-test dan post-test digunakan untuk menilai efektivitas program. Instrumen yang digunakan meliputi panduan observasi, wawancara, serta alat pendukung seperti laptop, PPT, alat tulis, dan bahan ilustrasi, yang dianalisis secara deskriptif untuk mengukur keberhasilan program secara kuantitatif.

3. HASIL DAN DISKUSI

Hasil

a. Deskripsi Subjek Penelitian

Tabel 1

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-Laki	5
2.	Perempuan	6
Total		11

Berdasarkan data tersebut, subjek penelitian berjumlah 11 orang. Subjek penelitian dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 5 orang sedangkan subjek penelitian dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 6 orang.

b. Uji Deskriptif

Tabel 2

	Minimal	Maksimal	Mean	SD
Pretest	20	60	36,36	18,040
Posttest	20	100	48,18	27,502

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Pretest jumlah subjek 11 orang, nilai rata-ratanya adalah 40 dengan standar deviasi 18,040. Nilai minimum sebesar 20 dan nilai maksimumnya adalah 60. Sementara itu, nilai rata-rata untuk hasil Posttest adalah 80 dengan standar deviasi 27,502. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 20 dan nilai maksimumnya adalah 100. Berdasarkan hasil tersebut, tampak bahwa nilai rata-rata pretest lebih rendah dibanding dengan nilai rata-rata posttest. Selisih rata-rata nilai Pretest dengan rata-rata nilai Posttest adalah sebesar 40.

c. Uji Normalitas

Tabel 3

	Signifikansi ($P > 0,05$)	Status
Pretest	0,005	Tidak Normal
Posttest	0,176	Normal

Berdasarkan uji normalitas melalui software SPSS, dapat dilihat pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil Pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil dari 0,05 ($P < 0,05$) sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal sedangkan hasil Posttest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,175 lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$) sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas

Tabel 4

Signifikansi ($P > 0,05$)	Status
0,474	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai signifikan pada Pretest dan Posttest adalah 0,474 (lebih dari 0,05) yang berarti kedua kelompok berasal dari populasi dengan variansi yang sama (homogen).

e. Uji Hipotesis

Tabel 5

Signifikansi ($P < 0,05$)	Status
0,205	Signifikan

Berdasarkan tabel output Paired Samples Test di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,205 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil Pre Test dengan Post Test yang artinya tidak ada peningkatan keterampilan sosial anak melalui metode roleplay dan modeling di Komunitas Harapan Pasar Johar.

Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 11 subjek, terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan. distribusi subjek yang hampir seimbang memungkinkan analisis yang representatif terhadap pengaruh intervensi, khususnya dalam konteks keterampilan sosial. peran gender juga dapat menjadi variabel yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut karena dapat mempengaruhi respons terhadap metode intervensi.

Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 36,36 dengan standar deviasi 18,04,

sementara posttest menunjukkan rata-rata nilai 48,18 dengan standar deviasi 27,50. Selisih nilai rata-rata sebesar 11,82 menunjukkan adanya peningkatan, meskipun tidak signifikan secara statistik.

Peningkatan ini dapat diasosiasikan dengan keberhasilan metode intervensi seperti roleplay dan modelling, yang dikenal efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial (Bandura, 1977). Teori Pembelajaran Sosial menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi dan imitasi, sehingga metode ini cocok untuk memberikan contoh langsung tentang perilaku sosial yang diinginkan

Data pretest tidak berdistribusi normal ($p = 0,005 < 0,05$), sementara posttest berdistribusi normal ($p = 0,176 > 0,05$). Hal ini mungkin disebabkan oleh variasi yang besar dalam kemampuan awal anak-anak. Data pretest dan posttest menunjukkan variansi yang homogen ($p = 0,474 > 0,05$). Kondisi ini mengindikasikan bahwa kelompok memiliki karakteristik variansi yang serupa. Hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi 0,205 ($> 0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Artinya, secara statistik, intervensi ini belum berhasil meningkatkan keterampilan sosial secara signifikan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Cook & Friend (2010) yang menemukan bahwa perubahan keterampilan sosial sering membutuhkan waktu yang lebih panjang karena melibatkan perubahan dalam pola pikir, sikap, dan perilaku. Studi oleh Allen et al. (2018) juga menegaskan bahwa metode roleplay memerlukan sesi pelatihan berulang untuk memberikan efek jangka panjang pada perilaku sosial.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nikmah Puspitasari (2014) dengan judul “Pelatihan Keterampilan Sosial untuk Menurunkan Perilaku Agresif Anak” juga mengindikasikan bahwa pelatihan keterampilan sosial yang diberikan kurang efektif dalam mengurangi perilaku agresif anak-anak di Kampung Anak Negeri. Meskipun beberapa peserta mengalami penurunan dalam perilaku agresif, tidak semua peserta menunjukkan perubahan yang signifikan. Dari total 11 peserta, 63,6% mengalami penurunan perilaku agresif, namun terdapat juga 27,2% peserta yang justru menunjukkan peningkatan perilaku agresif setelah mengikuti pelatihan.

Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis tersebut belum dapat diterima, karena pelatihan keterampilan sosial yang diberikan tidak terbukti efektif dalam menurunkan perilaku agresif anak-anak yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, pelatihan keterampilan sosial yang diberikan selama tiga hari dengan durasi

sekitar tiga jam per hari dianggap tidak cukup untuk merombak perilaku agresif yang sudah menjadi kebiasaan peserta. Pola perilaku yang telah terbentuk sebelumnya, terutama di kalangan anak-anak yang berasal dari latar belakang yang sulit, menunjukkan bahwa perubahan perilaku memerlukan waktu yang lebih panjang dan konsisten. Oleh karena itu, metode ini mungkin memerlukan waktu yang lebih lama dan pendekatan yang lebih mendalam untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam mengurangi perilaku agresif.

Observasi selama Kegiatan menunjukkan dampak positif tidak langsung, meskipun tidak tercermin dalam data kuantitatif. Beberapa perubahan perilaku yang diamati adalah Anak-anak yang semula agresif menjadi lebih responsive terhadap arahan Anak-anak mulai menunjukkan dasar-dasar keterampilan sosial, seperti meminta maaf dan mendengarkan arahan. Teori Perkembangan Sosial (Vygotsky, 1978) mendukung hasil ini, dengan menyatakan bahwa interaksi sosial adalah kunci dalam pembelajaran, dan perubahan perilaku memerlukan lingkungan yang konsisten mendukung praktik yang diinginkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun belum ada peningkatan yang signifikan secara statistik, intervensi memberikan dampak positif dalam membangun dasar keterampilan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa, Pelatihan mungkin perlu dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk memberikan hasil yang signifikan. Kombinasi roleplay dengan diskusi atau permainan yang lebih interaktif dapat membantu anak-anak lebih memahami dan mengaplikasikan keterampilan sosial. Perbedaan latar belakang dan karakteristik subjek (seperti pengalaman hidup di jalanan) dapat memengaruhi keberhasilan metode, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih personal. Weissberg & Greenberg (1998) menyoroti pentingnya program keterampilan sosial yang berkelanjutan untuk menciptakan perubahan yang signifikan. Gresham et al. (2011) menemukan bahwa program intervensi sosial perlu disesuaikan dengan kebutuhan spesifik subjek untuk memastikan efektivitasnya.

Meskipun hasil kuantitatif menunjukkan intervensi belum signifikan meningkatkan keterampilan sosial, observasi kualitatif mencerminkan dampak positif berupa perubahan perilaku dasar. Untuk hasil yang lebih optimal, diperlukan Pendekatan yang lebih personal sesuai kebutuhan anak, Durasi pelatihan yang lebih lama, Penggunaan metode yang lebih variatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.

4. KESIMPULAN

Hasil intervensi pada anak-anak di Komunitas Harapan Pasar Johar menunjukkan bahwa secara statistik, peningkatan keterampilan sosial belum signifikan, sebagaimana

dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,205 ($>0,05$) dalam uji paired sample t-test. Namun, observasi kualitatif mencerminkan dampak positif pada perilaku anak-anak, seperti meningkatnya responsivitas terhadap arahan dan penguasaan dasar-dasar keterampilan sosial, termasuk meminta maaf, menanggapi situasi emosional, dan memahami batasan dalam perilaku. Metode roleplay dan modelling berperan penting dalam memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan pemahaman anak-anak, meskipun beberapa peserta memerlukan perhatian lebih intensif.

Dampak positif dari intervensi ini terlihat dalam perubahan perilaku anak-anak yang mulai menunjukkan dasar-dasar keterampilan sosial meskipun hasil kuantitatifnya belum signifikan. Hal ini menunjukkan pentingnya pelaksanaan program jangka panjang dengan metode yang lebih variatif dan pendekatan personal. Secara teoretis, hasil ini mendukung pentingnya pendekatan berbasis komunitas dalam pengembangan keterampilan sosial, sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura dan teori perkembangan sosial Vygotsky. Secara praktis, program ini memberikan inspirasi untuk desain program serupa di komunitas lain dan menekankan kebutuhan evaluasi serta penyesuaian metode untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi dalam konteks anak-anak jalanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K., Pianta, R. C., Gregory, A., Mikami, A. Y., & Lun, J. (2018). *An interaction-based approach to enhancing secondary school instruction and student achievement*. Science, 333(6045), 1034–1037.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Suatu Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W.H. Freeman and Company.
- Compas, B. E., Davis, G. E., & Forsythe, C. J. (1985). *Characteristicsof life events during adolescence*. American Journal of Community Psychology, 13(6), 677-691.
- Cook, C. R., & Friend, M. (2010). *Interventions for social skills deficits in the classroom*. School Psychology Review, 39(2), 180–192.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain*. Satya Widya, 34(1), 77-87.

- Gresham, F. M., Sugai, G., & Horner, R. H. (2011). *Interpreting outcomes of social skills training for students with high-incidence disabilities*. *Exceptional Children*, 67(3), 331–344.
- Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. New York: Harper & Row.
- McIlvried, D. E., Prucka, S. K., Herbst, M., Barger, C., & Robin, N. H. (2008). *The use of role-play to enhance medical student understanding of genetic counseling*. *Genetics in Medicine*, 10(10), 739-744.
- Nurfaizah, N., & Romlah, R. (2020). *Keberhasilan Mengembangkan Sosial AUD Melalui Teknik Modeling*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56-68.
- Nurfaizah, N., & Romlah, R. (2020). *Keberhasilan Mengembangkan Sosial AUD Melalui Teknik Modeling*. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 56-68.
- Pujiati, D. (2015). *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Puspitasari, D. N. (2014). *Pelatihan keterampilan sosial untuk menurunkan perilaku agresif anak*. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 9(1).
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). *Perkembangan keterampilan sosial anak usia dini*. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 52-65.
- Siska, Y. (2011). *Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini*. *J. Educ*, 1(1), 31-37.
- Smith, K.R.M. & Matson, J.L. (2010). *Social skills: Differences among adults with intellectual disabilities, co-morbid autism spectrum disorders and epilepsy*. *Research in Developmental Disabilities* 31, 1366–1372.doi:10.1016/j.ridd.2010.07.002
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Usman & Akbar, P.S., (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vatankhah, H., Darya, D., Vida, G., Nasrin, N. (2013). *The effectiveness of communication skills training on selfconcept, self-esteem and assertiveness of female students in guidance school in Rasht*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 84-885 – 889. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.06.667
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Weissberg, R. P., & Greenberg, M. T. (1998). *School and community competence-enhancement and prevention programs*. *American Psychologist*, 53(9), 131–149.
- Zsolnai, A., dan Kasik, L. (2014). *Functioning of Social Skills from Middle Childhood to Early Adolescence in Hungary*. *The International Journal of Emotional Education*. 6 (2) ,54-68. Diperoleh 16 Februari 2020, dari www.edu.mt/cres/ijee