

# Efektivitas Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Gangguan Emosi dan Perilaku

Septima Aneke Femaria<sup>a,1,\*</sup>, Marlina Marlina<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25171, Indonesia

<sup>1</sup>[septimaanekefemaria@gmail.com](mailto:septimaanekefemaria@gmail.com), <sup>2</sup>[lina\\_muluk@fip.unp.ac.id](mailto:lina_muluk@fip.unp.ac.id)

\*Koresponden

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Article History:</b> Received: 31 Oktober 2024 Revised: 12 November 2024 Accepted: 26 Januari 2025 Published: 26 Januari 2025</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Metode Role Playin; Keterampilan Sosial; Gangguan Emosi dan Perilaku</p>	<p>Anak dengan gangguan emosi dan perilaku mengalami masalah terkait keterampilan sosial yaitu <i>peer relations</i> (hubungan dengan teman sebaya), <i>self management</i> (kontrol diri), <i>academic behavior</i> (perilaku akademik), <i>compliance skill</i> (keterampilan kepatuhan), dan <i>assertion</i> (asersi/relasi). Berdasarkan hasil asesmen salah satu anak gangguan emosi dan perilaku di SDN 11 Indarung memiliki keterampilan sosial yang rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode <i>role playing</i> untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi anak gangguan emosi dan perilaku. Penelitian ini menggunakan desain <i>multiple baseline</i> yaitu <i>multiple baseline cross variabel</i> dengan 2 fase yaitu baseline dan intervensi. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi dan menggunakan alat pencatatan kejadian (menghitung frekuensi). Subjek dipilih dengan menggunakan alat identifikasi dan asesmen gangguan emosi dan perilaku. Instrumen penelitian yang dipakai yaitu instrumen non tes melalui data observasi dengan mengamati perilaku. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis grafik visual yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial setelah diterapkan metode <i>role playing</i> di SDN 11 Indarung.</p>
<p><b>Keywords:</b> Role Playin Method; Social Skills; Emotional and Behavioral Disorders</p>	<p><b>ABSTRACT</b> Children with emotional and behavioral disorders experience problems related to social skills, namely peer relations (relationships with peers), self-management (self-control), academic behavior (academic behavior), compliance skills (compliance skills), and assertion (assertion/relationships). Based on the results of the assessment, one of the children with emotional and behavioral disorders at SDN 11 Indarung had low social skills. The aim of this research is to determine the effectiveness of the role playing method for improving social skills for children with emotional and behavioral disorders. This research uses a multiple baseline design, namely multiple baseline cross variables with 2 phases, namely baseline and intervention. Data collection was carried out through observation techniques and using event recording tools (counting frequencies). Subjects were selected using identification and assessment tools for emotional and behavioral disorders. The research instrument used is a non-test instrument using observation data by observing behavior. The data that has been collected is then analyzed using visual graphic analysis, namely analysis within conditions and analysis between conditions. The results of the research showed that there was an increase in social skills after implementing the role playing method at SDN 11 Indarung.</p> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC-BY-SA</a> license.</p> 

## How to cite?: (APA Style)

Septima Aneke Femaria, & Marlina. (2025). Efektivitas Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dengan Gangguan Emosi dan Perilaku. *Education and Learning Journal*, 6(1), 44–54. <https://doi.org/10.33096/eljour.v6i1.1303>

## 1. Pendahuluan

Keterampilan sosial penting dalam membantu seseorang untuk memiliki dan menjaga interaksi positif dengan orang lain (Marlina, 2014). Membangun hubungan sosial dengan orang lain juga hal yang sangat penting untuk anak. Anak yang tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi sosial akan menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan anak yang diberi

kebebasan untuk bersosialisasi (Marlina et al., 2019). Sejalan dengan pendapat (Mayasari, 2014), anak yang tidak memiliki keterampilan sosial, akan mengalami hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Kesulitan-kesulitan yang dialami dapat berupa, kesulitan belajar karena kurang terampil dalam berinteraksi dengan teman sebaya, sehingga sulit untuk bertanya dengan teman terkait materi yang tidak diketahui (Nurhayati et al., 2020). Beberapa cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak meliputi: mengajarkan empati, pentingnya berbagi, memberikan kesempatan interaksi, memberikan contoh perilaku sosial yang baik, melatih komunikasi verbal dan non-verbal, serta memberikan pujian atas keterampilan sosial yang baik (Bauth et al., 2019). Metode lainnya mencakup pelatihan proyek kelompok, keterampilan sosial, terapi kognitif-perilaku, konseling pribadi, latihan skenario sosial, dan bermain peran (*role playing*) (Duha & Widiastuti, 2018).

Berdasarkan observasi studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN 11 Indarung, dari tanggal 29 – 31 Januari 2024, peneliti menemukan seorang anak berinisial AM. Beberapa perilaku yang di tunjukkan oleh AM yaitu, dalam hal *peer relations* terlihat dari sikap anak yang minimnya kontak mata saat berbicara, tidak berpartisipasi dalam kegiatan sekolah, tidak dapat menanggapi dan memulai candaan dengan teman, anak tidak dapat menjalin pertemanan dengan mudah, anak tidak dapat berinteraksi sosial dan jika diajak berinteraksi dengan temannya anak hanya anak tersenyum. Selanjutnya dalam hal *self management*, anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat pada waktunya dan merasa cemas jika belajar berkelompok bersama teman. Kemudian dalam hal *academic behavior*, terlihat anak tidak dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga anak tidak mengumpulkan tugasnya tepat waktu, anak juga terkadang ceroboh saat mengerjakan tugas dari guru. Terakhir, dalam hal *assertion* terlihat anak tidak percaya diri dalam berinteraksi sosial dimana anak tidak dapat meminta bantuan jika mengalami kesulitan dalam pelajaran sehingga berakhir tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan, anak juga tidak dapat menyampaikan pendapat dan isi pikirannya kepada teman dan guru, anak juga menolak jika disuruh guru untuk maju kedepan kelas, anak lebih suka menyendiri dan memilih untuk bungkam.

Penyebab perilaku tersebut muncul karena anak tersebut kurang percaya diri dan lingkungan sosial disekolah yang kurang mendukung anak untuk berinteraksi. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, perilaku yang ditunjukkan ini sudah tampak sejak anak duduk di bangku kelas 1 SD. Lalu peneliti melakukan identifikasi menggunakan modifikasi instrument identifikasi anak tunalaras (Marlina, 2015). Hasil identifikasi menunjukkan bahwa anak mengalami masalah pada perilaku sosialnya. Upaya yang dilakukan guru untuk menangani anak tersebut, dengan mengajak anak berinteraksi dan berkomunikasi melalui pendekatan behavioristik dengan menggunakan metode *reinforcement positif* dan *reinforcement negatif* dimana pendekatan ini menekankan pada perilaku yang tampak pada setiap aktivitas dari individu yang dapat diamati (Hasdiana, 2018). Kelemahan dari metode *reinforcement* ini adalah potensi ketergantungan anak pada *reward* dan *punishment*, yang dapat mengakibatkan hilangnya motivasi intrinsik ketika *reinforcement* tersebut dihentikan (Ryan & Deci, 2020). Pendekatan behavioristik tidak sepenuhnya mempertimbangkan aspek emosional dan perilaku individu, terutama pada anak-anak dengan gangguan emosi dan perilaku, dimana perilaku mereka sering kali dipengaruhi oleh faktor internal yang lebih kompleks (MacGowan et al., 2021). Efektivitas jangka panjang dari metode ini juga terbatas, anak hanya mematuhi aturan karena takut terhadap hukuman, bukan karena adanya kesadaran intrinsik untuk mengubah perilaku. Selain itu, resistensi terhadap *punishment* dapat muncul, yang berpotensi menimbulkan kecemasan atau bahkan perilaku menghindar (Dong et al., 2023).

Melihat adanya kelemahan dalam metode pada anak ini, maka metode *role playing* dipilih menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keterampilan sosial, karena dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan, metode *role playing* ini efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak (Liana & Marlina, 2021). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penggunaan metode *role playing* yang dilakukan oleh Jamilah (Jamilah, 2019). Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan sosial menggunakan metode *role playing* pada anak dengan gangguan emosi dan perilaku. Hasil penelitian membuktikan bahwa keterampilan sosial pada anak dengan gangguan emosi dan perilaku kelas dapat ditingkatkan melalui metode *role playing*. Penerapan metode *role playing* untuk anak dengan gangguan emosi dan perilaku bisa

dilakukan melalui tahapan-tahapan yaitu tahap persiapan, tahapan inti, tahapan evaluasi, dan penutup (Mirnawati, 2020).

Peneliti memilih metode *role playing* ini berdasarkan hasil penelitian sebelumnya untuk diterapkan pada subjek dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan sosial subjek. Anak akan mendapatkan kesempatan untuk bekerja sama dan belajar menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Pada metode ini, anak akan diberikan peran sesuai dengan tema dan skenario yang dibuat (Chadiyah, 2023). Melalui metode ini juga anak akan belajar untuk mengerti hubungan dengan teman sebaya, mempelajari cara menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi serta dapat mengendalikan emosi secara tepat sesuai peran yang dimainkan (Havens, 2019). Metode *role playing* ini juga merupakan metode yang sederhana dan dapat diterapkan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Metode ini sangat menarik sehingga menambah antusiasme bagi anak (Jamilah, 2019).

## 2. Metode Penelitian

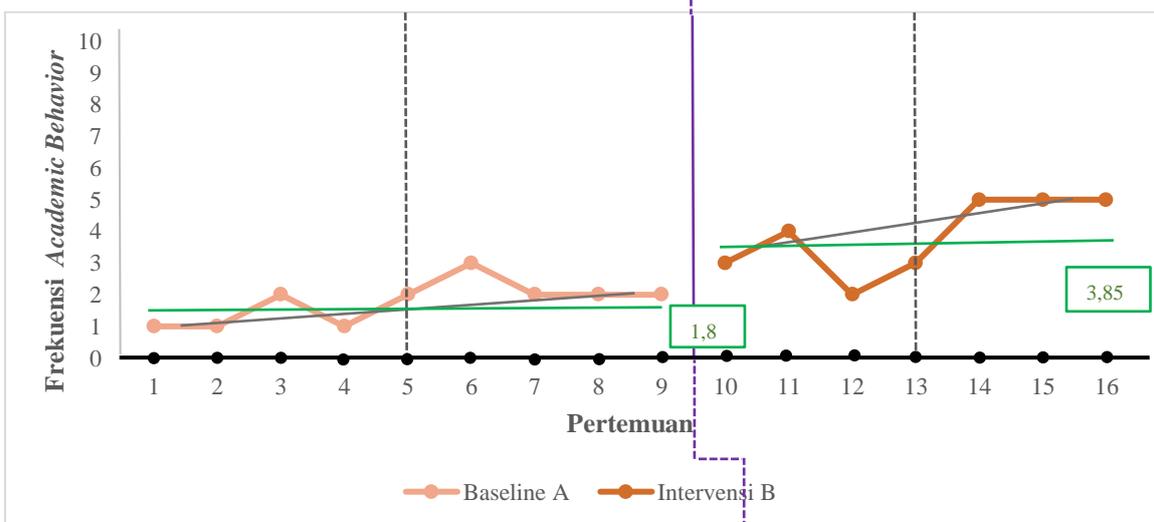
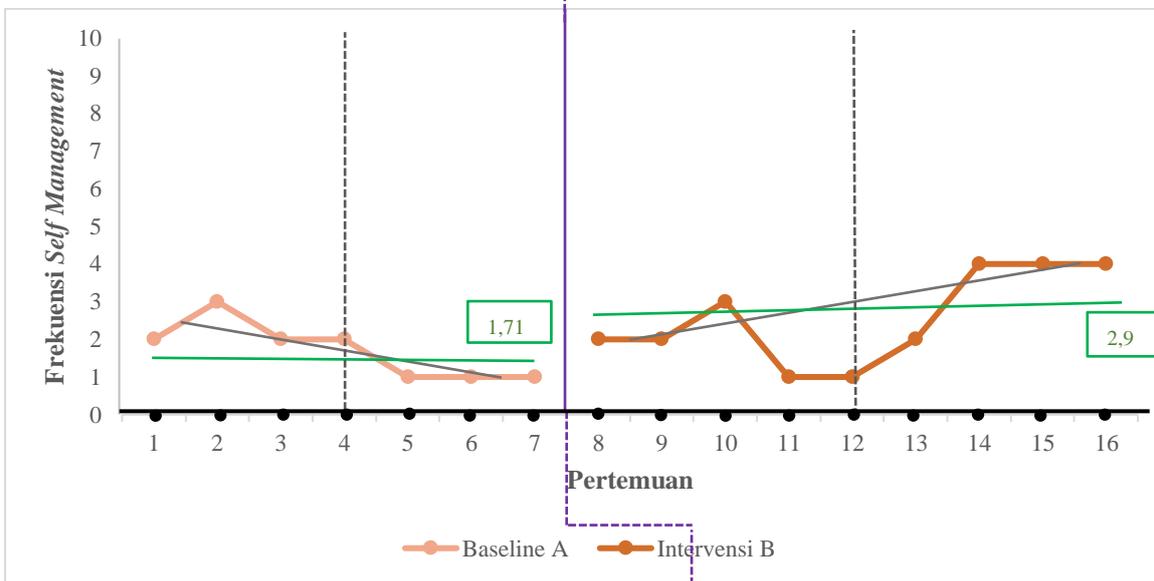
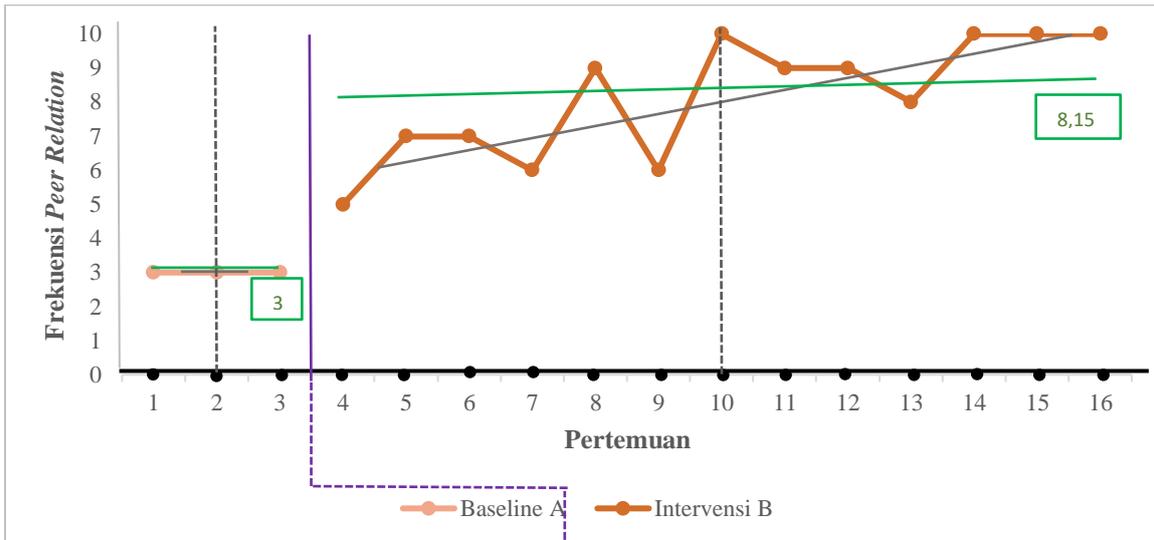
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) atau penelitian subjek tunggal (Marlina, 2021). Penggunaan pendekatan SSR karena subjek dalam penelitian ini tidak dibandingkan antar kelompok tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Maksud dari kondisi ini adalah kondisi baseline dan kondisi eksperimen (intervensi). Penelitian ini menggunakan desain *multiple baseline* yaitu *multiple baseline cross variabel* (Marlina, 2021). Desain penelitian tersebut merupakan penelitian yang mengamati lebih dari satu perilaku pada satu subjek dengan menerapkan satu intervensi serta baseline A dan Intervensi B dapat terjadi secara bersamaan dikarenakan intervensi harus dilakukan jika data baseline sudah stabil dengan presentase 85% ke atas. *Multiple baseline cross variabel* dengan menggunakan dua fase yaitu Baseline dan Intervensi (Marlina, 2021).

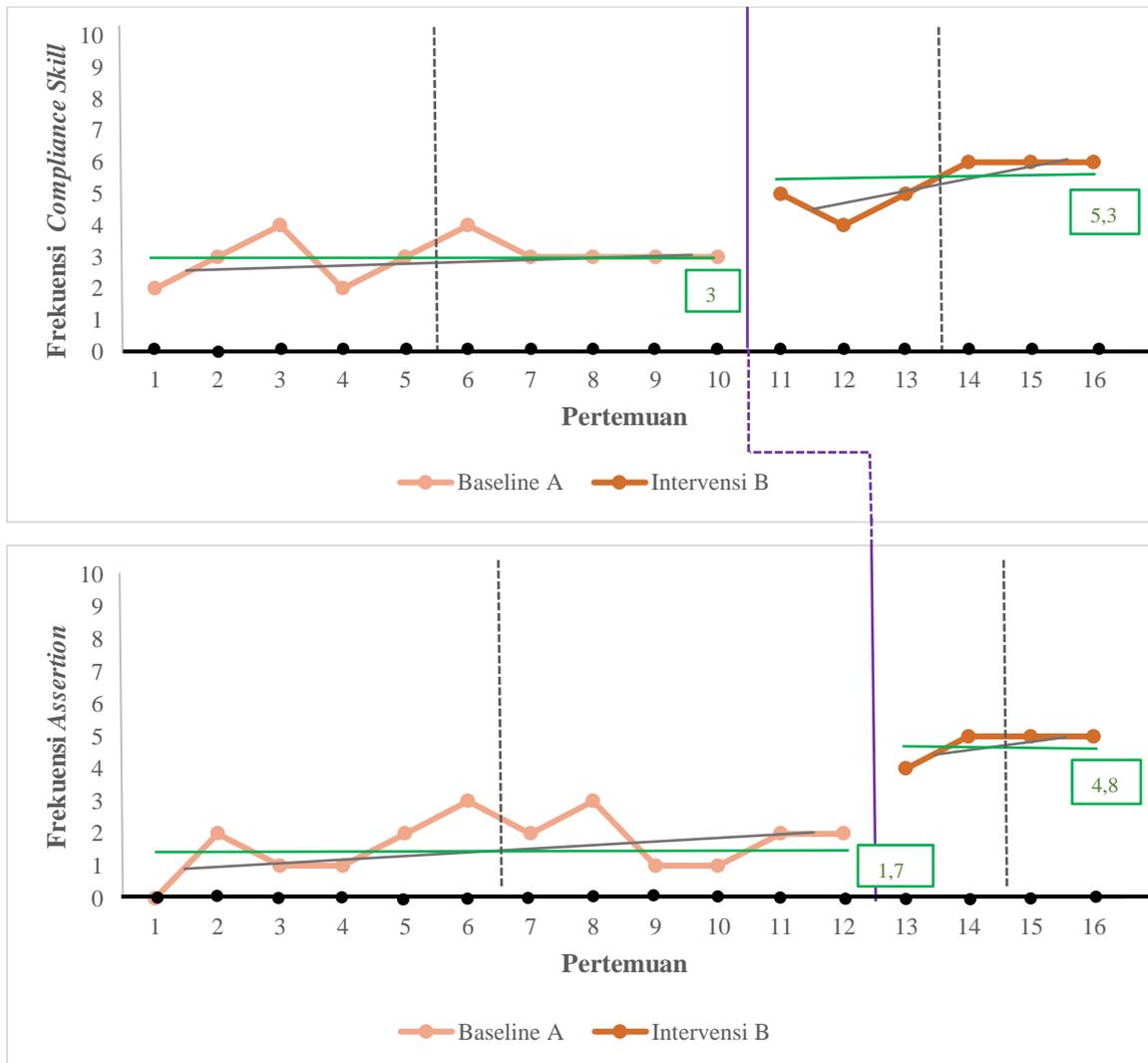
Penelitian ini menggunakan teknik observasi sebagai metode pengumpulan data. Subjek penelitian ini ialah seorang anak dengan inisial AM berusia 11 tahun berjenis kelamin perempuan. Subjek berada di kelas IV di SDN 11 Indarung. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah pencatatan kejadian dengan menghitung frekuensi, di mana setiap kejadian atau perilaku dicatat dengan memberikan tanda (*tally*) pada lembar pengamatan selama periode observasi (Marlina, 2021). Tujuan dari setting pada penelitian ini untuk mengamati perilaku anak dari masuk sekolah sampai pulang sekolah yaitu pukul 08.30 – 11.30 WIB di lingkungan sekolah di SDN 11 Indarung. Metode *role playing* ini dilakukan selama 15 menit/pertemuan pada jam pertama pembelajaran yaitu pukul 08.00 – 08.15 WIB. Persiapan metode ini tidak termasuk kedalam waktu 15 menit. Peneliti berperan sebagai narator dan juga observer dengan bantuan intra-observer. Teknik analisis data yang digunakan yaitu grafik visual yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Penelitian ini menggunakan instrumen asesmen keterampilan sosial dari (Marlina, 2011) dengan sub aspek *peer relations, self management, academic behavior, compliance skill, dan assertion*.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan pengamatan sebanyak 16 kali pertemuan terhadap satu anak. Penelitian ini menggunakan lima variabel untuk mengukur keterampilan sosial pada anak dengan gangguan emosi dan perilaku. Kondisi pertama adalah baseline, di mana peneliti mengamati perilaku anak sebelum diberikan intervensi menggunakan metode *role playing*. Kondisi kedua adalah intervensi, di mana peneliti mengamati perilaku anak setelah intervensi dengan metode *role playing* diterapkan. Lima variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada grafik berikut :





Grafik 1. Analisis dalam Kondisi

**Keterangan :**

- Baseline A =
- Intervensi B =
- Trend =
- Split Middle =
- Mean Level =

**Analisis Dalam Kondisi**

**Variabel 1**

Analisis data dalam kondisi pada variabel *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya) memiliki panjang kondisi pada baseline (A) sebanyak 3x pertemuan serta intervensi (B) sebanyak 13x pertemuan. Estimasi kecenderungan arah saat baseline (A) adalah mendatar dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Kecenderungan stabilitas saat baseline (A) adalah stabil dengan presentase 100% dan saat intervensi (B) adalah stabil pada tiga pertemuan terakhir dengan presentase 23%. Kecenderungan jejak data saat baseline (A) adalah mendatar dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Level stabilitas dan rentang saat baseline (A) adalah stabil dengan rentang 3-3 dan saat intervensi (B) stabil dengan rentang 5-10. Level perubahan data saat baseline (A) adalah 0 dan saat intervensi (B) adalah 5.

Hasil intervensi yang dilakukan pada anak gangguan emosi dan perilaku memperlihatkan level perubahan (+5) yang bisa disebut sebagai peningkatan pada *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya). Data kondisi ini juga memperlihatkan kecenderungan arah meningkat serta terdapat

perubahan positif kepada subjek saat diberikan intervensi melalui metode *role playing*. Subjek memperlihatkan peningkatan saat fase intervensi pada pertemuan pertama naik frekuensinya dari 3 menjadi 5 dan tiga pertemuan terakhir mendapatkan frekuensi 10.

#### **Variabel 2**

Analisis data dalam kondisi pada variabel *Self Management (Kontrol Diri)* memiliki panjang kondisi pada baseline (A) sebanyak 7x pertemuan dan intervensi (B) sebanyak 9x pertemuan. Estimasi kecenderungan arah saat baseline (A) adalah menurun dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Kecenderungan stabilitas saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan presentase 0% namun memiliki frekuensi yang sama pada tiga pertemuan terakhir dan saat intervensi (B) adalah tidak stabil dengan presentase 22% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir. Kecenderungan jejak data saat baseline (A) adalah menurun dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Level stabilitas dan rentang saat baseline (A) adalah stabil dengan rentang 1-2 dan saat intervensi (B) stabil dengan rentang 2-4. Level perubahan data saat baseline (A) adalah -1 dan saat intervensi (B) adalah 2.

Hasil intervensi yang dilakukan pada anak gangguan emosi dan perilaku memperlihatkan level perubahan (+2) yang bisa disebut sebagai peningkatan pada *Self Management (Kontrol Diri)* dibandingkan dengan frekuensi baseline. Data kondisi ini juga memperlihatkan kecenderungan arah meningkat serta terdapat peningkatan data kepada subjek saat diberikan intervensi melalui metode *role playing*. Subjek memperlihatkan peningkatan saat fase intervensi dimana pertemuan 13-14 meningkat 2 frekuensi, dan pada pertemuan 14-16 mendapatkan frekuensi yang sama dengan frekuensi 4.

#### **Variabel 3**

Analisis data dalam kondisi pada variabel *Academic Behavior (Perilaku Akademik)* memiliki panjang kondisi pada baseline (A) sebanyak 9x pertemuan dan intervensi (B) sebanyak 7x pertemuan. Estimasi kecenderungan arah saat baseline (A) adalah meningkat dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Kecenderungan stabilitas saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan presentase 0% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir dan saat intervensi (B) adalah tidak stabil dengan presentase 14% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir. Kecenderungan jejak data saat baseline (A) adalah meningkat dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Level stabilitas dan rentng pada *baseline A* adalah tidak stabil dengan rentang 1-2 dan pada intervensi B tidak stabil dengan rentang 3-5. Level perubahan data saat baseline (A) adalah 1 dan saat intervensi (B) adalah 2.

Hasil intervensi yang dilakukan pada anak gangguan emosi dan perilaku memperlihatkan level perubahan (+2) yang bisa disebut sebagai peningkatan pada *Academic Behavior (Perilaku Akademik)* dibandingkan dengan frekuensi baseline. Data kondisi ini juga memperlihatkan kecenderungan arah meningkat serta terdapat peningkatan data kepada subjek saat diberikan intervensi melalui metode *role playing*. Subjek memperlihatkan peningkatan saat fase intervensi dimana pertemuan 13-14 meningkat 2 frekuensi, dan pada pertemuan 14-16 mendapatkan frekuensi yang sama dengan frekuensi 5.

#### **Variabel 4**

Analisis data dalam kondisi pada variabel *Compliance Skill (Keterampilan Kepatuhan)* memiliki panjang kondisi pada baseline (A) sebanyak 10x pertemuan dan intervensi (B) sebanyak 6x pertemuan. Estimasi kecenderungan arah saat baseline (A) adalah meningkat dan pada intervensi (B) adalah meningkat. Kecenderungan stabilitas saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan presentase 60% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir dan saat intervensi (B) adalah tidak stabil dengan presentase 33% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir. Kecenderungan jejak data saat baseline (A) adalah meningkat dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Level stabilitas dan rentang saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan rentang 2-3 dan saat intervensi (B) tidak stabil dengan rentang 5-6. Level perubahan data saat baseline (A) adalah 1 dan saat intervensi (B) adalah 1.

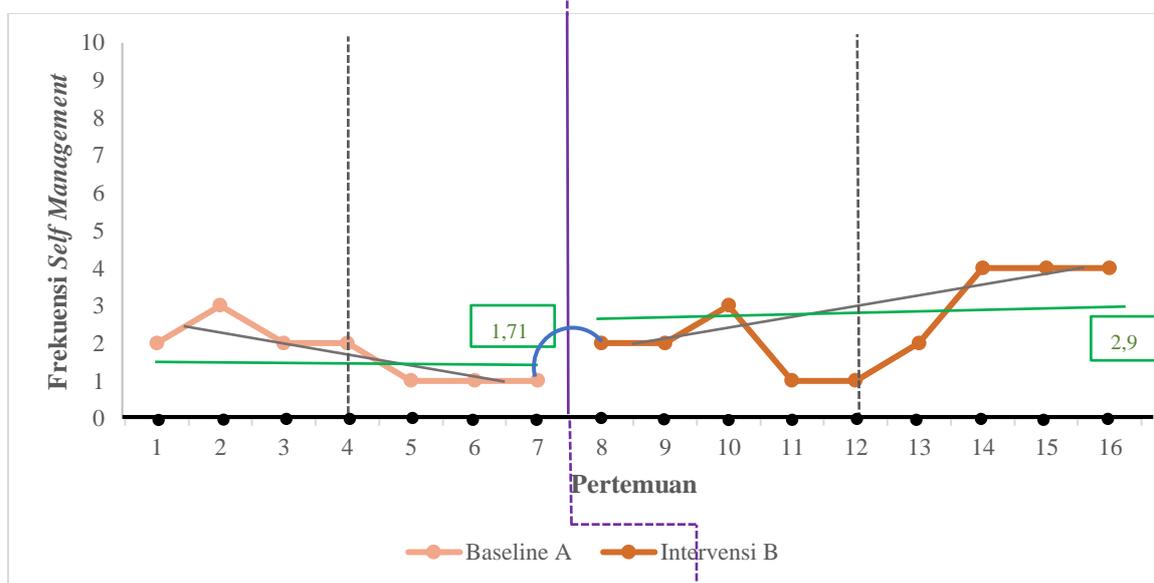
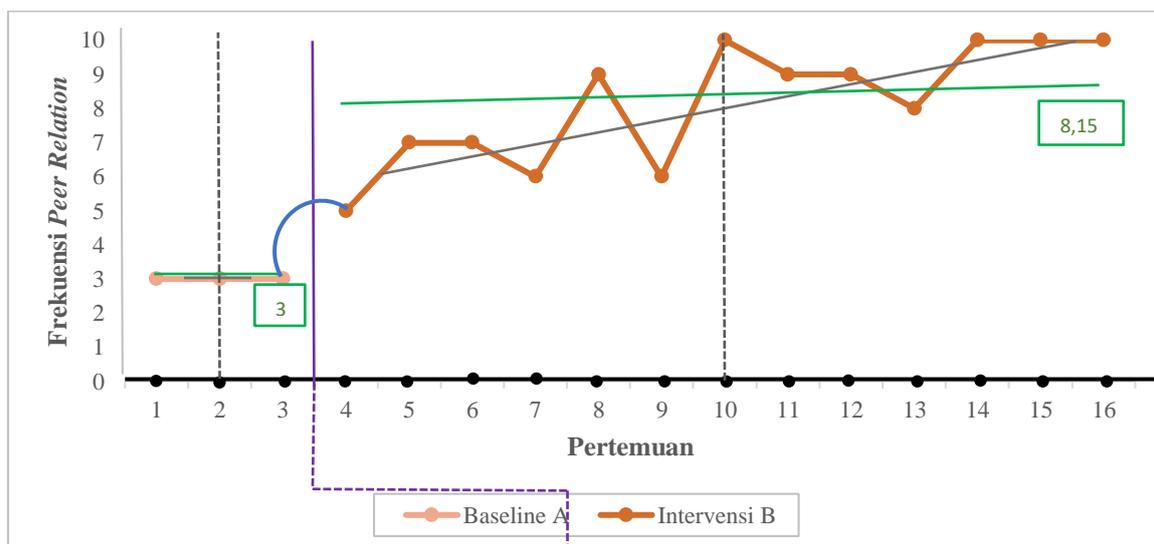
Hasil intervensi yang dilakukan pada anak gangguan emosi dan perilaku memperlihatkan level perubahan (+1) yang bisa disebut sebagai peningkatan pada *Compliance Skill (Keterampilan Kepatuhan)* dibandingkan dengan frekuensi baseline. Data kondisi ini juga memperlihatkan kecenderungan arah meningkat serta terdapat peningkatan data kepada subjek saat diberikan intervensi melalui metode *role playing*. Subjek memperlihatkan peningkatan saat fase intervensi

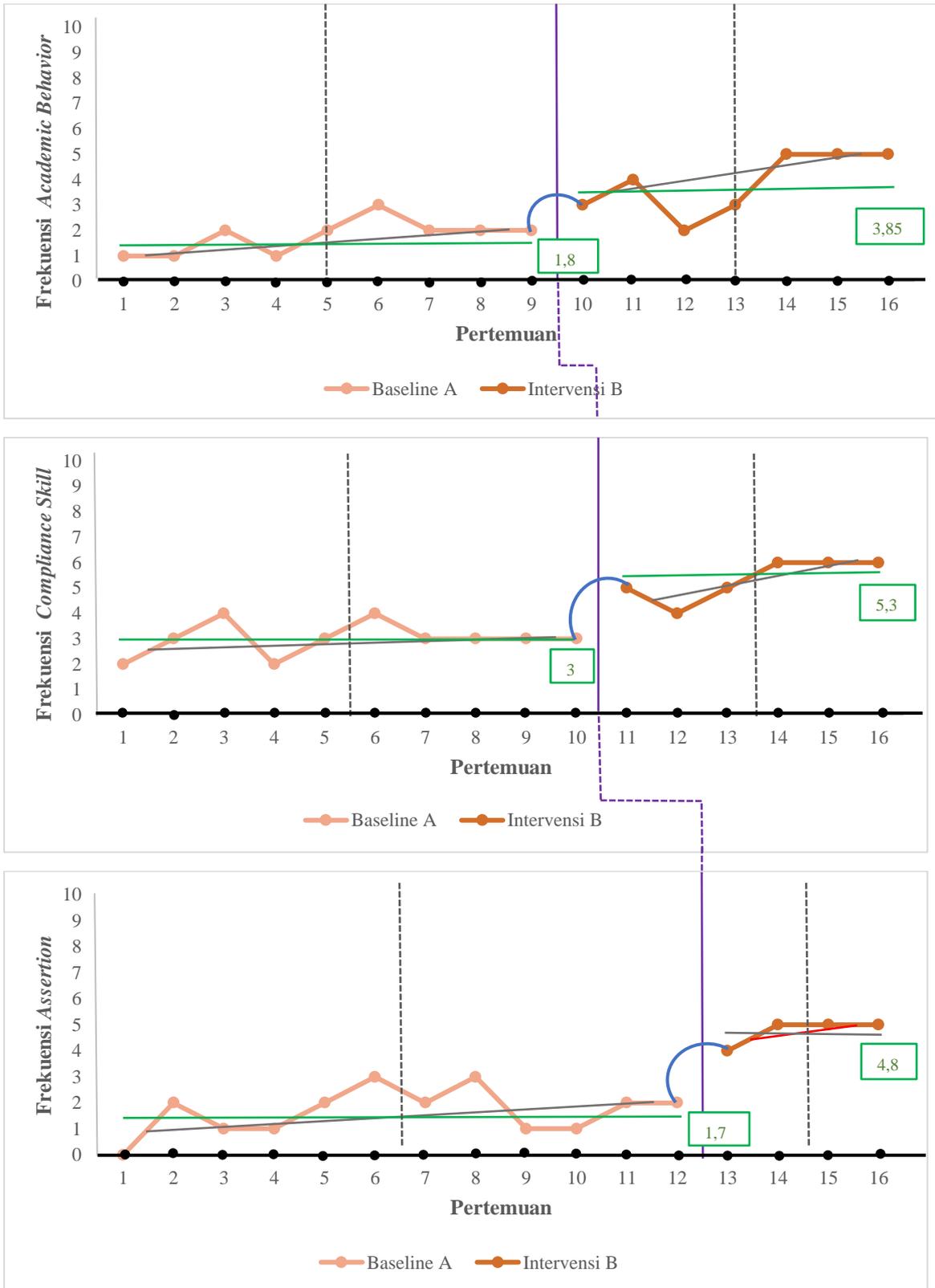
dimana pertemuan 13-14 meningkat 1 frekuensi, dan pada pertemuan 14-16 mendapatkan frekuensi yang sama dengan frekuensi 6.

**Variabel 5**

Analisis data dalam kondisi pada variabel *Assertion (Asersi/Relasi)* memiliki panjang kondisi pada baseline (A) sebanyak 12x pertemuan dan intervensi (B) sebanyak 4x pertemuan. Estimasi kecenderungan arah saat baseline (A) adalah meningkat dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Kecenderungan stabilitas saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan presentase 0% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir dan saat intervensi (B) adalah tidak stabil dengan presentase 75% namun memiliki frekuensi sama pada tiga pertemuan terakhir. Kecenderungan jejak data saat baseline (A) adalah meningkat dan saat intervensi (B) adalah meningkat. Level stabilitas dan rentang saat baseline (A) adalah tidak stabil dengan rentang 0-2 dan saat intervensi (B) tidak stabil dengan rentang 4-5. Level perubahan data saat baseline (A) adalah 2 dan saat intervensi (B) adalah 1.

Hasil intervensi yang dilakukan pada anak gangguan emosi dan perilaku memperlihatkan level perubahan (+1) yang bisa disebut sebagai peningkatan pada *Compliance Skill (Keterampilan Kepatuhan)* dibandingkan dengan frekuensi baseline. Data kondisi ini juga memperlihatkan kecenderungan arah meningkat serta terdapat peningkatan data kepada subjek saat diberikan intervensi melalui metode *role playing*. Subjek memperlihatkan peningkatan saat fase intervensi dimana pertemuan 13-14 meningkat 1 frekuensi, dan pada pertemuan 14-16 mendapatkan frekuensi yang sama dengan frekuensi 5.





Grafik 2. Analisis antar Kondisi

**Keterangan :**

- Baseline A =
- Intervensi B =
- Trend =

Split Middle	=	— — — —
Mean Level	=	—
Trend batas atas	=	—

### Analisis Antar Kondisi

Variabel yang diubah dalam penelitian ini berjumlah lima yaitu *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya), *Self Management* (Kontrol Diri), *Academic Behavior* (Perilaku Akademik), *Compliance Skill* (Keterampilan Kepatuhan), *Assertion* (Asersi/Relasi).

#### Variabel 1

Pada Variabel *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya) perubahan kecenderungan yang terjadi saat kondisi baseline (A) ialah mendatar (=) dengan mean level 3. Kemudian, saat kondisi intervensi (B) perubahan kecenderungan yang terjadi meningkat dengan persentase overlape 0%. Semakin kecil presentase overlape maka intervensi yang diberikan berarti berhasil. Hal itu memperlihatkan adanya peningkatan *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya) pada anak gangguan emosi dan perilaku dikarenakan intervensi melalui metode *role playing* disekolah. Pada tahap intervensi (B) memperlihatkan kecenderungan arah meningkat dengan diperolehnya mean level 8,15. Peningkatan mean level mencapai 8,15 yang berada pada kondisi saat pemberian intervensi melalui metode *role playing*. Kecenderungan peningkatan selama pemberian intervensi memperlihatkan adanya efek positif.

#### Variabel 2

Pada Variabel *Self Management* (Kontrol Diri) perubahan kecenderungan yang terjadi pada kondisi baseline (A) ialah menurun (-) dengan mean level 1,71. Kemudian, saat kondisi intervensi (B) perubahan kecenderungan yang terjadi meningkat dengan persentase overlape 0%. Semakin kecil presentase overlape maka intervensi yang diberikan berarti berhasil. Hal itu memperlihatkan peningkatan *Self Management* (Kontrol Diri) pada anak gangguan emosi dan perilaku dikarenakan intervensi melalui metode *role playing* disekolah. Tahap intervensi (B) memperlihatkan kecenderungan arah meningkat dengan diperolehnya mean level 2,9. Peningkatan mean level sehingga mencapai 2,9 yang berada pada kondisi saat pemberian intervensi melalui metode *role playing*. Kecenderungan peningkatan selama pemberian intervensi memperlihatkan adanya efek positif.

#### Variabel 3

Pada Variabel *Academic Behavior* (Perilaku Akademik) perubahan kecenderungan yang terjadi pada kondisi baseline (A) ialah meningkat (+) dengan mean level 1,8. Kemudian, pada kondisi intervensi (B) perubahan kecenderungan yang terjadi yaitu meningkat dengan persentase overlape 0%. Semakin kecil presentase overlape maka intervensi yang diberikan berarti berhasil. Hal itu memperlihatkan peningkatan *Academic Behavior* (Perilaku Akademik) pada anak gangguan emosi dan perilaku dikarenakan intervensi melalui metode *role playing* disekolah. Tahap intervensi (B) memperlihatkan kecenderungan arah meningkat dengan diperolehnya mean level 3,85. Peningkatan mean level sehingga mencapai 3,85 yang berada pada kondisi saat pemberian intervensi melalui metode *role playing*. Kecenderungan peningkatan selama pemberian intervensi memperlihatkan adanya efek positif.

#### Variabel 4

Pada Variabel *Compliance Skill* (Keterampilan Kepatuhan) perubahan kecenderungan yang terjadi pada kondisi baseline (A) ialah meningkat (+) dengan mean level 3. Kemudian, pada kondisi intervensi (B) perubahan kecenderungan yang terjadi yaitu meningkat dengan persentase overlape 0%. Semakin kecil presentase overlape maka intervensi yang diberikan berarti berhasil. Hal itu memperlihatkan peningkatan *Compliance Skill* (Keterampilan Kepatuhan) pada anak gangguan emosi dan perilaku dikarenakan intervensi melalui metode *role playing* disekolah. Tahap intervensi (B) memperlihatkan kecenderungan arah meningkat dengan diperolehnya mean level 5,3. Peningkatan mean level sehingga mencapai 5,3 yang berada pada kondisi saat pemberian intervensi

melalui metode *role playing*. Kecenderungan peningkatan selama pemberian intervensi memperlihatkan adanya efek positif.

#### Variabel 5

Pada Variabel *Assertion (Asersi/Relasi)* perubahan kecenderungan yang terjadi pada kondisi baseline (A) ialah meningkat (+) dengan mean level 1,71. Kemudian, pada kondisi intervensi (B) perubahan kecenderungan yang terjadi yaitu meningkat dengan persentase overlape 0%. Semakin kecil persentase overlape maka intervensi yang diberikan berarti berhasil. Hal itu memperlihatkan peningkatan *Assertion (Asersi/Relasi)* pada anak gangguan emosi dan perilaku dikarenakan intervensi melalui metode *role playing* di sekolah. Tahap intervensi (B). memperlihatkan kecenderungan arah meningkat dengan diperolehnya mean level 4,8. Peningkatan mean level sehingga mencapai 4,8 yang berada pada kondisi saat pemberian intervensi melalui metode *role playing*. Kecenderungan peningkatan selama pemberian intervensi memperlihatkan adanya efek positif.

#### Pembahasan

Penelitian ini menarik karena metode *role playing* menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, yang membantu anak dengan gangguan emosi dan perilaku, seperti tunalaras, untuk mempraktikkan respon sosial yang tepat dalam lingkungan yang terstruktur namun aman. Penelitian ini juga membuka kemungkinan bahwa metode *role playing* dapat diterapkan pada kelompok anak dengan berbagai jenis gangguan perilaku lainnya, menjadikannya intervensi yang fleksibel dan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan sosial anak-anak dengan kebutuhan khusus. Novelty dalam penelitian ini yaitu pemberian intervensi dengan menerapkan metode *role playing* dengan menggunakan jenis penelitian *multiple baseline cross variabel*. Jenis penelitian tersebut merupakan penelitian yang mengamati lebih dari satu perilaku pada satu subjek dengan menerapkan satu intervensi serta baseline A dan Intervensi B dapat terjadi secara bersamaan dikarenakan intervensi harus dilakukan jika data baseline sudah stabil 85% ke atas (Marlina, 2021).

Hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan menggunakan metode *role playing* memberikan hasil yang beragam pada setiap variabel yang diamati. Pada variabel pertama, terjadi peningkatan yang signifikan pada fase intervensi, ditunjukkan oleh kecenderungan arah yang meningkat dengan persentase stabilitas 23%. Hal ini menunjukkan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada aspek tersebut. Sementara itu, pada variabel kedua hingga kelima, baik pada fase baseline maupun intervensi, kecenderungan arah yang meningkat yang diperoleh melalui metode *split middle*. Meskipun demikian, terdapat peningkatan pada mean level di fase intervensi pada beberapa variabel, yang menunjukkan adanya perbaikan keterampilan sosial meskipun kecenderungan arah tetap stabil. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa intervensi dengan metode *role playing* mampu mempertahankan dan, dalam beberapa kasus, meningkatkan keterampilan sosial anak dengan gangguan emosi dan perilaku. Intervensi ini efektif dalam menciptakan stabilitas pada perilaku sosial anak, serta menunjukkan potensi untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang dianalisis terkait efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan gangguan emosi dan perilaku di SD Negeri 11 Indarung, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif diterapkan dalam meningkatkan keterampilan sosial dalam 5 aspek yaitu *Peer Relations* (Hubungan dengan Teman Sebaya), *Self Management* (Kontrol Diri), *Academic Behavior* (Perilaku Akademik), *Compliance Skill* (Keterampilan Kepatuhan), dan *Assertion* (Asersi/Relasi).

#### Daftar Pustaka

- Bauth, M. F., Angélico, A. P., & Oliveira, D. C. R. de. (2019). Association between social skills, sociodemographic factors and self-statements during public speaking by university students. *Trends in Psychology*, 27(3), 677–692.

- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Dong, X., Burke, M. D., Ramirez, G., Xu, Z., & Bowman-Perrott, L. (2023). A Meta-Analysis of Social Skills Interventions for Preschoolers with or at Risk of Early Emotional and Behavioral Problems. *Behavioral Sciences*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/bs13110940>
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing Di Kelompok Bermain. *Satya Widya*, 34(1), 77–87.
- Hasdiana, U. (2018). Pendekatan Behavioristik Dalam Mengatasi Kenakalan Remaja. *PENCERAHAN*, 12(2), 150–171.
- Havens, R. (2019). *Using Role Play to Teach Social Emotional Skills in the Early Childhood Classroom*.
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial-Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101.
- Liana, R. S., & Marlina, M. (2021). Efektivitas Metode Role-Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying pada Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusif. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10(1).
- MacGowan, T. L., Tasker, S. L., & Schmidt, L. A. (2021). Differences in Established Joint Attention in Hearing-Hearing and Hearing-Deaf Mother-Child Dyads: Associations With Social Competence, Settings, and Tasks. *Child Development*, 92(4), 1388–1402. <https://doi.org/10.1111/cdev.13474>
- Marlina. (2021). *Single Subject Research: Penelitian Subjek Tunggal*. Raja Grafindo Persada.
- Marlina, M. (2011). *Pengajaran Keterampilan Sosial bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif*.
- Marlina, M. (2014). Keterampilan sosial anak berkesulitan belajar di sekolah dasar inklusif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 9–21.
- Marlina, M. (2015). *Asesmen Anak Berkebutuhan Khusus: Pendekatan Psikoedukasional*.
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusif*.
- Mayasari, R. (2014). Pengaruh keterampilan sosial dan efikasi diri sosial terhadap kesejahteraan psikologis. *Al-Munzir*, 7(1), 98–113.
- Mirawati, M. (2020). *Efektivitas Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Prosocial Anak Dengan Hambatan Sosial Emosi*.
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61(xxxx), 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Supriatna, E., Aprianti, E., & Yuliani, W. (2019). Pengaruh Bermain Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Pada Siswa Paud di Kota Cimahi. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(2), 126–135.
- Tarnoto, N., Tentama, F., & Pranungsari, D. (2019). Experimental study based on role play method to improve social skills for pre-school aged children of street. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3), 155–161.
- Widjaningrum, W. A., & Hamdan, S. R. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Slow Learner di Sekolah Dasar Inklusi dari Kacamata Orang Tua. *Schema: Journal of Psychological Research*, 22–28.