



**PERAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI DALAM MEWUJUDKAN
KEPRIBADIAN ANAK DENGAN MEDIA PERMAINAN SIMULASI PERAN
DI PANTI ASUHAN SAKINAH**

Amalliah, Ria Yunita

Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI)

(Naskah diterima: 1 September 2021, disetujui: 29 Oktober 2021)

Abstract

Forming or realizing a child's personality is not an easy thing and also a very difficult thing. Children will be formed personality indirectly from the environment around where they live and grow. At Sakinah Orphanage, the children of the orphanage don't get the love of their family because they don't have parents and family anymore. And Sakinah orphanage children rarely interact with other people outside because they have to obey the rules that apply in the orphanage. This will shape the child's personality to communicate less closely with administrators, friends. Family communication is important in the role of the child's personality, so role playing simulation games can provide positive things and increase children's creativity and interaction effects. With 8 methods of role playing, children will be bombed and directed to get to know other people's characters or professions or jobs that they usually encounter everyday. Raising the theme of daily activities makes children more familiar and creative and dares to give opinions and in particular can improve interpersonal communication between them.

Keywords: *Role playing, interpersonal communication*

Abstrak

Membentuk atau mewujudkan kepribadian anak bukan hal yang mudah dan juga hal yang sangat sulit. Anak-anak akan terbentuk kepribadian secara tidak langsung dari lingungan sekitar dimana mereka tinggal dan tumbuh. Di panti asuhan Sakinah anak-anak panti kurang mendapatkan kasih sayang keluarga karena mereka sudah tidak memiliki orang tua dan keluarga. Dan anak-anak panti asuhan Sakinah sangat jarang berinteraksi dengan orang lain di luar karena mereka harus mematuhi peraturan yang berlaku di panti asuhan. Hal ini akan membentuk kepribadian anak kurang berkomunikasi secara dekat dengan pengurus, teman-teman. Komunikasi keluarga menjadi hal yang penting dalam peran kepribadian anak, maka permainan simulasi peran atau role playing dapat memberikan hal positif dan efek kreatifitas dan interaksi anak-anak meningkat. Dengan 8 metode role playing anak-anak akan di bombing dan diarahkan untuk mengenal karakter orang lain atau profesi atau pekerjaan yang biasa mereka temui sehari-hari. Mengangkat tema kegiatan sehari-hari membuat anak menjadi lebih familiar dan kreatif dan berani memberikan pendapat dan khususnya dapat meningkatkan komunikasi antarpribadi diantara mereka.

Kata Kunci: Permainan simulasi peran (role playing), komunikasi antarpribadi

I. PENDAHULUAN

Komunikasi antar pribadi (*inter-personal communication*) yaitu kegiatan komunikasi yang dilakukan dalam lingkungan keluarga, komunikasi antar anggota keluarga juga merupakan suatu hal yang sangat penting, dimana komunikasi sebagai alat atau sebagai media yang menjembatani dalam hubungan antar sesama anggota keluarga. Keluarga merupakan kelompok primer paling penting dalam masyarakat, yang terbentuk dari hubungan laki-laki dan perempuan, perhubungan ini yang paling sedikit berlangsung lama untuk menciptakan dan membesarkan anak-anak. Komunikasi antarpribadi yang paling sederhana dapat kita amati di dalam keluarga. Suatu keluarga terdiri dari pribadi-pribadi yakni ayah, ibu dan anak-anak. Peranan anggota keluarga dalam menciptakan suasana keluarga kuat sekali. Masing-masing pribadi diharapkan tahu peranannya di dalam keluarga. Keluarga merupakan suatu sistem yaitu suatu kesatuan yang dibentuk oleh bagian-bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi. Agar terjadi komunikasi yang seimbang dibutuhkan pengertian oleh orang tua dan anak mengenai suatu tujuan yang diharapkan. Keluarga yang seimbang adalah

keluarga yang ditandai oleh keharmonisan hubungan antara ayah dan ibu, ayah dan anak, serta antara ibu dan anak.

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi seorang anak untuk tumbuh, belajar dan berkembang. Anak pada usia dini bebas untuk mengeksplorasikan berbagai rasa ingin tahu yang ada dalam pikirannya, dengan bantuan dari lingkungan dan orang tua. Pada usia tersebut bentuk komunikasi mendapat peran yang sentral, artinya keluarga sangat diharapkan peran serta sebagai model untuk ditiru oleh anak. Seorang anak yang masih berusia dini belum dapat mengungkapkan perasaannya dengan bahasa yang jelas ketika mereka ditinggal oleh Bapak mereka. Trauma yang anak rasakan lebih diungkapkan dengan bahasa tubuh, seperti sakit atau cengeng. Peran ibu pada anak usia di bawah 5 tahun sangat besar pengaruhnya. Orang tua harus tetap mengasuh dan mendidik anaknya agar dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik. Komunikasi antarpribadi antara orangtua dan anak menjadi penting untuk membentuk karakter anak sesuai dengan pola orangtuanya. Keluarga Bahagia sejatinya adalah kebersamaan. Kebersamaan bisa diwujudkan dengan sarapan dan makan malam bersama yang riang, bersenda gurau

sambil bertanya kesehatan anggota keluarga dan aktifitas apa saja yang dilakukan seharian diluar rumah. berbagi tugas membersihkan rumah saat akhir pekan, dan tentu saja saling membantu jika salah satu anggota keluarga membutuhkan pertolongan.

Komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi dalam sebuah keluarga, yang merupakan cara seorang anggota keluarga untuk berinteraksi dengan anggota lainnya, sekaligus sebagai wadah dalam membentuk dan mengembangkan nilai-nilai yang dibutuhkan sebagai pegangan hidup. anak dapat menjalani hidupnya ketika berada dalam lingkungan masyarakat, apa yang terjadi jika sebuah komunikasi keluarga tidak terjadi secara harmonis tentu akan mempengaruhi perkembangan anak.

Kemajuan yang dicapai anak dalam perkembangan sosial dan kognitif cukup pesat di usia 1-5 tahun. Pada usia tersebut terjadi banyak pertumbuhan kemampuan anak, anak usia prasekolah umumnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, dengan mengajukan pertanyaan terus-menerus. (Monks, Knoers, Haditono 1994). Komunikasi antarpribadi yang dijalankan dalam suatu keluarga akan membentuk karakter anak usia dini sampai kelak dewasa.

Komunikasi antarpribadi menurut Joseph a Devito (2001) dalam karyanya *The Interpersonal Communication Book*, menginventarisir berbagai definisi komunikasi antarpribadi dari para ahli teori komunikasi dan secara alami mengklasifikasikannya dalam dua pembagian; definisi berdasarkan hubungan diadik dan pengembangan (*development*). Dilihat dari sisi hubungan diadik, komunikasi antarpribadi didefinisikan sebagai komunikasi yang berlangsung antar dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas, seperti layaknya hubungan anak dan ayah, pramuniaga dengan pelanggannya dan komunikasi yang berlangsung dalam suatu wawancara.

Komunikasi dalam keluarga biasanya berbentuk komunikasi interpersonal (face to face communication) yang pada intinya merupakan komunikasi langsung dimana masing-masing peserta komunikasi dapat beralih fungsi, baik sebagai komunikator maupun komunikan. Selain itu, yang lebih penting lagi adalah bahwa reaksi yang diberikan masing-masing peserta komunikasi dapat diperoleh langsung.

Komunikasi yang seperti itu tidak didapati oleh anak-anak panti asuhan Sakinah dimana mereka sudah tidak memiliki orang tua

ataupun keluarga, mereka hanya memiliki teman sepantai asuhan, pengurus panti sebagai keluarga mereka tetapi mereka tetap tidak memiliki perasaan yang sama dengan orangtua dan kelurganya sendiri jadi cara berkomunikasi dan pendekatannya pun memiliki perbedaan. Peran komunikasi antar pribadi memiliki porsi yang cukup memiliki peran dalam mewujudkan kepribadian anak terutama di usia dini, melalui permainan edukasi simulasi peran sebagai media dalam melakukan komunikasi antar pribadi.

Simulasi berasal dari kata simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah. Kata simulation artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian, simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Dalam kamus Bahasa Inggris karangan Echols dan Shadily (1992:527) bahwa simulasi berarti pekerjaan tiruan/meniru. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2002:1068) bahwa simulasi merupakan metode pelatihan yang meragakan sesuatu

dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.

Pengertian metode permainan simulasi (*simulation game*) menurut Richard Kindsvatter (1996:269) adalah berikut ini. *A simulation is a dynamic model illustrating a physical (nonhuman) or social (human) system that is abstracted from reality and simplified for study purposes.* (Permainan simulasi adalah sebuah metode penggambaran yang dinamis tentang suatu sistem sosial (manusia) atau fisik (bukan manusia) yang diabstraksi dari realita dan disederhanakan untuk alasan studi). Penekanan dalam metode simulasi adalah pada kemampuan anak untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan. Pada titik finalnya diharapkan siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi sebenarnya.

Jadi, permainan simulasi adalah metode yang mengilustrasikan atau menggambarkan baik sistem sosial maupun sistem fisik yang diabstraksi dari realitas dan disederhanakan. Berdasarkan peristiwa yang sebenarnya, dilakukan abstrak atau pemindahan terhadap kondisi-kondisi yang mendukung terjadinya peristiwa tersebut, ditambah dengan penyederhanaan-penyederhanaan, kemudian menyusun ulang

peristiwa tersebut sesuai dengan kondisi-kondisi yang telah disederhanakan. Di samping itu, metode permainan simulasi cocok diterapkan pada semua tingkatan siswa, dari siswa taman kanak-kanak, sampai siswa pada tingkatan yang lebih tinggi. Pernyataan ini didukung oleh Richard Kindsvatter (1996:273). *The range of simulation available to teachers at all grade levels in all subject areas is impressive. Simulations have been used in classroom kindergaden through adult levels.* (Area simulasi yang diterapkan oleh guru pada semua tingkatan anak. Simulasi sudah pernah diterapkan dari taman kanak-kanak sampai pada tingkatan yang lebih tinggi).

II. KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Komunikasi Antar Pribadi

Komunikasi antar pribadi adalah komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Wiryanto,2004). Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Ef-

fendy,2003). Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau nonverbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang hanya dua orang, seperti suami istri, dua sajawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya (Mulyana, 2000)

2.2 Tujuan Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi merupakan *action oriented*, ialah suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan tertentu. Tujuan komunikasi antarpribadi itu bermacam-macam, beberapa di antaranya dipaparkan berikut ini.

1. Mengungkapkan perhatian kepada orang lain.
2. Menemukan diri sendiri.
3. Menemukan dunia luar.
4. Membangun dan memelihara hubungan yang harmonis.
5. Mempengaruhi sikap dan tingkah laku.
6. Mencari kesenangan atau sekedar menghabiskan waktu.
7. Menghilangkan kerugian akibat salah komunikasi.
8. Memberikan bantuan (konseling). (Suranto Aw, 2011:19)

Ciri-Ciri Dari Komunikasi Antar Pribadi Yang Efektif

Dalam buku Komunikasi Antarpribadi, Alo Liliweri mengutip pendapat Joseph A. Devito mengenai ciri komunikasi antar pribadi yang efektif, yaitu:

a. Keterbukaan (openness)

Kemauan menanggapi dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan antarpribadi. Kualitas keterbukaan mengacu pada tiga aspek dari komunikasi interpersonal. **Pertama**, komunikator interpersonal yang efektif harus terbuka kepada komunikannya. Ini tidaklah berarti bahwa orang harus dengan segera membukakan semua riwayat hidupnya. Memang ini mungkin menarik, tetapi biasanya tidak membantu komunikasi. Sebaliknya, harus ada kesediaan untuk membuka diri mengungkapkan informasi yang biasanya disembunyikan, asalkan pengungkapan diri ini. patut dan wajar. **Aspek kedua** mengacu pada kesediaan komunikator untuk bereaksi secara jujur terhadap stimulus yang datang. Orang yang diam, tidak kritis, dan tidak tanggap pada umumnya merupakan komunikasi yang menjemukan. Bila ingin komunikasi bereaksi terhadap apa yang komunikator ucapkan, komunikator dapat memperlihatkan keter-

bukaan dengan cara bereaksi secara spontan terhadap orang lain. **Aspek ketiga** menyangkut kepemilikan perasaan dan pikiran dimana komunikator mengakui bahwa perasaan dan pikiran yang diungkapkannya adalah miliknya dan ia bertanggung jawab atasnya.

b. Empati (empathy)

Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu saat tertentu, dari sudut pandang orang lain itu, melalui kacamata orang lain itu. Berbeda dengan simpati yang artinya adalah merasakan bagi orang lain. Orang yang berempati mampu memahami motivasi dan pengalaman orang lain, perasaan dan sikap mereka, serta harapan dan keinginan mereka untuk masa mendatang sehingga dapat mengkomunikasikan empati, baik secara verbal maupun non-verbal.

Dukungan (supportiveness)

Situasi yang terbuka untuk mendukung komunikasi berlangsung efektif. Hubungan interpersonal yang efektif adalah hubungan dimana terdapat sikap mendukung. Individu memperlihatkan sikap mendukung, dengan bersikap deskriptif bukan evaluatif, spontan bukan strategi.

d. Rasa positif (positiveness)

Seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong orang lain lebih aktif berpartisipasi, dan menciptakan situasi komunikasi kondusif untuk interaksi yang efektif.

e. Kesetaraan (equality)

Komunikasi antarpribadi akan lebih efektif bila suasannya setara. Artinya, ada pengakuan secara diam-diam bahwa kedua belah pihak menghargai, berguna, dan mempunyai sesuatu yang penting untuk disumbangkan. Kesetaraan meminta kita untuk memberikan penghargaan positif tak bersyarat kepada individu lain. (Liliweri, 1991:13) Komunikasi antarpribadi sebenarnya merupakan suatu proses sosial dimana orang- orang yang terlibat di dalamnya saling mempengaruhi. Proses saling mempengaruhi ini merupakan suatu proses bersifat psikologis dan karenanya juga merupakan permulaan dari ikatan psikologis antar manusia yang memiliki suatu pribadi.

Permainan Simulasi Peran (Role Playing)

Peranan adalah serangkaian perasaan, kata-kata dan tindakan-tindakan terpola dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda (Wahab 2007:109). Pada

tahap yang paling sederhana bermain peran menghadapi permasalahan melalui kegiatan suatu masalah yang di telaah, ditindak dan kemudian didiskusikan (Sumantri dan Permana, 2001:57). Menurut Sanjaya (2009: 161) bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Sugihartono (2007:83) menjelaskan bahwa *role playing* adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh baik tokoh hidup atau tokoh mati. Sedangkan Zaini (2008:98) mengemukakan pengertian bermain peran (*role playing*) dengan lebih luas yaitu bahwa *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik. Esensi bermain peran menurut Sumantri dan Permana (2001:57) adalah keterlibatan partisipan, dan pengamat dalam situasi atau masalah nyata dan keinginan untuk mengatasinya.

Salah satu metode pembelajaran yang banyak dipakai dan disukai oleh anak-anak

adalah metode *role playing*. Metode ini mampu membentuk karakter sekaligus bisa menjadi sarana yang sangat efektif untuk mengasah kreativitas serta guna membangun rasa percaya diri pada anak. Anak-anak akan menyukai belajar dengan cara yang menyenangkan seperti pada *role playing* ini. Manorom & Pollock (2006) menyebutkan bahwa metode *role playing* atau bermain peran dapat memberikan pengaruh positif yang bermanfaat dalam hal perkembangan keterampilan dan juga pengetahuan akademik.

Pengertian *role playing* adalah sebuah cara yang digunakan untuk menguasai materi tertentu. Hal itu dilakukan dengan melewati proses pengembangan dan juga penghayatan yang dilakukan oleh anak didik. Imajinasi yang terus berkembang dan penghayatan yang dilakukan ini diperoleh melalui peran anak sebagai tokoh hidup ataupun benda mati. Aktivitas ini akan membuat anak lebih memahami apa yang dipelajarinya. Metode ini juga menjadi cara yang dapat membuat anak memahami sebuah kegiatan belajar yang dijalani lebih dari hanya sekedar materi. Hal ini memungkinkan anak terlepas dari rasa jemu saat belajar.

Selain itu, anak juga akan merasa terbebas dari aturan yang terasa membelenggu

dan tentunya bebas berekspresi untuk mendapatkan pengalaman.

Jadi, dapat dipahami bahwa *role playing* anak adalah sebuah metode yang dipakai dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran yang membuat anak bisa bebas berkreasi. Hal itu akan mendatangkan dampak yang lebih baik untuk perkembangan anak. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran yang terencana dirancang untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan anak didik guna mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik

Manfaat *Role Playing*

Role playing anak sangat bermanfaat untuk menjadi sebuah sarana menekankan hubungan individu anak dengan orang lain. Cara ini memfokuskan proses negosiasi sosial yang dilakukan. Prioritasnya adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Banyak manfaat yang bisa diperoleh melalui penerapan metode bermain peran ini.

Heru Subagyo (2013) juga menjelaskan bahwa manfaat yang diperoleh dari penerapannya sangatlah banyak. Di antaranya adalah sebagai berikut:

- Dapat dijadikan sebagai media belajar kerjasama antar individu.
- Menjadi sarana terbaik untuk belajar bahasa yang baik dan benar.
- Anak akan terlatih untuk mengambil keputusan dengan cepat dan berekspresi secara utuh dan bebas.
- Menjadi media evaluasi pengalaman yang sudah dimiliki anak ketika proses bermain peran sedang berlangsung.
- Mampu memberikan pesan dan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.
- Menghadirkan pengalaman baru yang sangat menyenangkan untuk anak.
- Membangkitkan semangat dan sikap optimis dalam diri anak.
- Menciptakan rasa kebersamaan dan persaudaraan dalam bidang sosial yang tinggi.
- Anak akan mampu memahami serta menghayati kegiatan yang berlangsung dengan mudah
- Anak dapat menyimpulkan makna yang terkandung dalam kegiatan bermain peran yang sedang dilakukan tersebut.

Mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Para anak selanjutnya dapat memperbaiki berbagai ketrampilan mereka dengan mengulanginya dalam

penampilan berikutnya. Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*role playing*) karena berbagai alasan yang mendukung (Zaini,2008:102). *Role playing* anak yang diterapkan untuk perkembangan anak terdiri dari dua jenis, yaitu:

Pertama adalah *role playing spontan*.

Jenis metode bermain peran yang pertama ini tidak membutuhkan persiapan awal yang matang terlebih dahulu. Anak tidak perlu melakukan beberapa dorongan seperti membaca, menghafal naskah dan yang lainnya. Melalui cara ini, anak akan langsung bermain peran dengan spontan sehingga kebebasan anak dalam berkreasi sangat berkembang. Anak akan bisa melakukan banyak hal sesuai dengan yang mereka inginkan.

Kedua yakni *role playing investigasi*.

Jenis metode bermain peran yang satu ini memerlukan persiapan matang di awal melakukan sebuah peran. Anak akan melakukan sebuah pemahaman khusus atau investigasi secara mandiri mengenai peran yang akan mereka mainkan. Dalam proses ini, kemampuan anak dalam memecahkan masalah akan terbangun dengan baik.

Cara Menerapkan *Role Playing* Anak

Agar bisa menerapkan metode ini dengan baik, ada beberapa cara yang harus dilakukan. Heru Subagyo (2013) menjabarkan langkah-langkah untuk melakukan *role playing*, yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan Masalah

Maksud dari menentukan masalah di sini adalah menentukan tema atau cerita yang akan dimainkan. Anak bisa berdiskusi mengenai cerita apa yang akan dibawakan dan menentukan pokok pesan yang akan disampaikan.

2. Memilih Pemeran

Setelah menentukan tema atau cerita, maka anak bisa memilih peran terbaik sesuai dengan keinginan dan kesanggupan mereka. Anak bebas menentukan karakter apa yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita. Semakin beragam karakter yang ada, maka semakin berkembang pula kreativitas anak.

3. Menyusun Skenario

Cerita dan pemeran yang sudah ditentukan akan menggiring anak pada proses selanjutnya, yaitu menyusun skenario. Anak bisa menentukan jalan cerita terbaik sesuai dengan tema awal yang dibawakan tanpa menghilangkan pesan yang ingin disampaikan.

4. Menyiapkan Penonton

Pembimbing anak bisa menyiapkan penonton untuk mengamati hasil kreasi anak. Penonton yang hadir di sini dapat mengeluarkan komentar atau pendapat mereka jika penampilan anak sudah selesai nantinya.

5. Memainkan *Role Play*

Jika semua sudah siap, maka anak tinggal memainkan apa yang sudah direncanakan. Biarkan anak memainkan perannya se-ekspresif mungkin agar tercipta suasana yang tidak kaku.

6. Diskusi dan Evaluasi

Ketika bermain peran sudah selesai ditampilkan, anak-anak bisa melakukan diskusi dan evaluasi bersama pembimbingnya. Langkah ini akan membuat anak mengetahui apa yang perlu ditingkatkan di kemudian hari.

7. Memainkan Ulang

Setelah evaluasi, anak bisa memainkan ulang ceritanya agar bisa mencapai permainan peran yang lebih baik.

III. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah cara atau teknik yang disusun secara teratur yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi dalam melakukan penelitian yang disesuaikan dengan subjek/objek yang diteliti.

Metodologi merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan ini ketika kita ingin mencapai sesuatu yang dicita-citakan. Sebagaimana pengertian metodologi yang terdapat dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu “Cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuatu dengan yang dikehendaki, atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.”

Penelitian ini mencoba untuk meihat peran komunikasi antar pribadi pada permainan siulasi peran atau role playing dalam menciptakan kepribadian pada anak di panti asuhan Sakinah di Depok dan metode yang di gunakan metode kualitatif deskriptif, Jenis penelitian deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan sejara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan hasil data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan lain.

Penelitian ini meneliti anak-anak di panti asuhan dalam memainkan peran, di mana mereka berperan pada tokoh atau orang

lain pada kehidupan dan lingkungan sehari-hari dan mereka berperan sesuai arahan pembimbing atau pengajar dan mereka merasakan bahwa peran yang diperankan memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Sumber data yang digunakan ada dua macam yaitu data primer dan data sekunder, data primer didapat dari observasi, wawancara dan dokumentasi Sedangkan sumber primer dalam penelitian ini diperoleh melalui buku-buku, dokumentasi, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam menyelesaikan penelitian yang diambil, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, dan fakta yang akan peneliti lihat guna menyelesaikan hasil akhir dari penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik dalam pengumpulan data-data peneltian yakni observasi langsung ke lapangan yakni ke panti asuhan untuk langsung melakukan pengamatan terhadap prilaku atau sikap serta kebiasaan sehari-hari anak-anak panti asuhan sebagai data data penelitian setelah itu melakukan mengaplikasikan permainan

stimulasi peran atau role playing dengan tema keterbukaan terhadap orang dan lingkungan pribadi dan dimana di harapkan adanya interaksi komunikasi antar pribadi didalamnya. Dan juga melakukan wawancara terhadap anak-anak panti dan pengurus panti untuk mengetahui pendapat anak-anak mengenai kegiatan sehari-hari. ,

IV. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian merupakan data yang penulis kumpulkan selama penelitian yang kemudian di reduksi berdasarkan wawancara, observasi dan data dokumentasi sebagai sumber data dari penelitian ini yang akan dijadikan penjabaran dan jawaban dari penelitian ini.

1. Menentukan Masalah

Dalam penelitian ini harus menentukan atau melihat masalah yang terjadi di panti asuhan Sakinah, masalah yang sering terjadi dan dihadapi anak-anak panti asuhan, dalam hal ini peneliti melihat bahwa anak-anak kurang kasih sayang dan perhatian dari orang tua karena memang anak-anak panti tidak memiliki orang tua dan mereka hanya memiliki keluarga yakni teman-teman dan pengurus panti. Dan kurangnya komunikasi pendekatan atau komunikasi antar pribadi untuk mengarahkan mereka untuk bisa

berinteraksi lebih efektif kepada orang lain, tetapi kondisi lingkungan di panti yang tanpa disadari membentuk mereka menjadi mandiri. Dan hal ini menjadi tema untuk anak-anak bagaimana mereka berinteraksi dengan orang lain, keluarga atau orang tua dan ini menjadi tema peran untuk anak-anak panti menjadi orang tua ayah dan ibu, kakak adik dan orang lain dengan berbagai profesi yang umum yang mereka kenal seperti, dokter, polisi, guru.

2. Memilih Pemeran

Dalam penelitian ini memilih tema kegiatan atau aktifitas sehari-hari dalam keluarga yang dilakukan oleh ayah seperti pergi bekerja, ibu mengurus rumah, kaka dan adik pergi kesekolah, dokter menolong ketika keluarga sakit, guru yang mengajar disekolah dan polisi yang mengatur lalu lintas. Memilih tema aktifitas dan kegiatan sehari-hari yang rutin dilakukan merupakan tema yang ringan dan familiar serta sangat bermanfaat dan unsur edukasi oleh anak-anak panti asuhan yang biasa mereka lakukan. Disinilah mereka akan kreatif terhadap peran-peran yang akan dilakoni nanti mulai dari berbicara, tingkah laku, gaya berbicara, gaya bahasa tubuh, mimic wajah dan sebagainya.

3. Menyusun Skenario

Dalam menyusun jalan cerita atau tema anak di ajak untuk memberikan pendapat atau ide tentang jalan cerita yang akan di perankan karena anak akan di tumbuhkan kreatifitas dan berimajinasi , pengajar cukup memberikan bimbingan dan mengarahkan serta menggiring anak kearah interaksi komunikasi tanpa menghilangkan pesan yang akan disampaikan.

Hal ini juga memiliki tujuan agar anak tidak merasa kaku dan tidak nyaman ketika di berikan peran yang sudah di tentukan tapi memberikan pilihan pada mereka agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik ketika memainkan peran pilihannya karena anak akan tahu tugas atau lakon peran yang akan di mainkan, misalnya peran dokter di sini mereka dapat memahami bahwa seorang dokter adalah seorang penolong, mengobati, orang sakit, baik, pintar dan ramah. Dengan karakter tersebut anak akan meniru prilaku atau sifat-sifat tersebut.

4. Menyiapkan Penonton

Penonton menjadi bagian penting dalam permainan role playing peran ini, karena penonton tidak sekedar menonton atau melihat ,penonton bisa menjadi pengamat, pengkritik dan penganalisa yang baik dan bisa juga memberikan pendapat atau ide untuk semua hal seperti jalan cerita atau peran dan dialog

atau komunikasi yang berlangsung antar pemain yakni anak-anak panti asuhan Sakinah. Semua itu akan memberikan kontribusi pada anak-anak sehingga anak menjadi lebih kreatif dan dapat berkomunikasi atau berinteraksi lebih baik nantinya dengan pendekatan komunikasi antar pribadi diantara pemain peran.

Memainkan Role Playing

Jika sudah persiapan telah diselesaikan, anak-anak bisa langsung memainkan peran se eskpresif mungkin dan natural, dan bisa membuat nyaman serta tidak kaku bahkan sampai lupa dialog dan tidak berkomunikasi dengan baik, disinilah hasil dari di rangkul dan diajak serta anak-anak mulai dari memilih peran ,membuat skenariosehingga mereka dalam meainkan role playing sangat baik.

Diskusi dan Evaluasi

Ketika permainan role playing telah selesai maka anak-anak panti asuhan akan di ajak berdiskusi, dalam hal ini peran komunikasi antar pribadi sangat berperan diantara anak-anak ketika berdiskusi dan memberikan evaluasi terhadap peran yang mereka mainkan dan jalan cerita, mereka akan saling memberikan pendapat mengenai kekurangan dan kelebihan dari peran dan cerita dan untuk berikutnya mereka akan meningkatkan dan

lebih baik karena mereka sudah mendapatkan pengalaman sebelumnya dalam permainan peran dan tetap pembimbing atau mengajar memberikan arahan pada anak-anak panti asuhan Sakinah.

7. Memainkan Ulang

Setelah anak –anak diskusi dan mendapatkan kekurangan dari jalan cerita dan peran mereka dapat mengulang kembali peran mereka bahkan mengganti peran pada anak yang berbeda dan mereka akan bermain lebih baik dari sebelumnya karena sudah dapat mengetahui kekurangan dan apa yang harus dilakukan serta mereka memiliki pengalaman dan pengetahuan dari permainan sebelumnya. Dan hal ini akan meningkatkan motivasi anak untuk menjadi lebih baik.

8. Berbagi Pengalaman Dan Kesimpulan

Proses dari awal permainan role playing dimulai samapai dengan selesai memberikan ruang baru bagi anak-anak, memberikan warna yang baru dalam kehidupan sehari-hari, memberikan pengetahuan,pengalaman dan pembelajaran yang baru dan berbeda dari sekolah, panti asuhan maupun dari lingkungan. Dari apa yang mereka yakni anak-anak peroleh dari permainan role playing peranan ini dapat memberikan perubahan yang baik yang bisa menjadikan anak-anak memiliki

kepribadian yang mandiri, kuat, toleransi dan yang terpenting juga dapat berkomunikasi dengan baik kepada siapapun dengan intens dan akrab tanpa ada rasa tidak percaya diri. Dengan demikian menggunakan metode *Role Playing* (bermain peran) dalam proses belajar memiliki tujuan agar anak-anak panti asuhan dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki pengajar. Anak juga bisa belajar dari watak orang lain, cara bergaul dari orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi seperti itu mereka bisa memecahkan masalahnya, sehingga anak panti asuhan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi antarpribadinya dengan baik.

V. SIMPULAN

Kemampuan komunikasi antarpribadi penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya. Kurangnya kemampuan komunikasi antarpribadi akan menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan dijauhi dalam pergaulan. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan komunikasi antar-pribadi yang bisa didapat dari lingkungan

keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah.

Komunikasi antar pribadi memiliki peranan yang sangat penting dalam permainan stimulasi peran atau role playing, dari awal proses permainan anak-anak melakukan interaksi komunikasi antar pribadi dengan temannya di mulai dari persiapan sampai dengan selesai permainan untuk dapatnya berjalan dengan baik dalam permainan role playing. Bermain peran (*Role playing*) akan mengajarkan anak berperan sebagai orang lain dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak. Bermain peran membutuhkan interaksi dan komunikasi antar anak. Di dalam suatu peran anak yang tidak interaktif akan mempengaruhi anak lainnya ikut menjadi tidak aktif, sehingga pengajar dengan antusias membimbing dan memberi semangat anak untuk aktif bermain.

Permainan yang membutuhkan komunikasi, akan melatih anak berhubungan sosial atau saling berinteraksi dengan anak lain. Anak yang pendiam dan tidak aktif, dalam melakukan permainan ini diharapkan akan termotivasi dan antusias dalam bermain, sehingga mau berkomunikasi dengan temannya sehingga timbul komunikasi dua arah, dan dapat meningkatkan kemampuan

komunikasi antar pribadinya. Tema bermain peran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata dan akan lebih membantu anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Dan hal ini di aplikasikan pada anak-anak di panti asuhan Sakinah Depok dan dapat dilihat setelah permainan role plying, anak-anak pantiasuhan Sakina lebih ceria, lebih aktif, lebih berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya, pengurus apun pengunjung yang datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Devito, Joseph. Alih Bahasa oleh Agus Maulana MSM. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Kharisma Publishing Group.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamid Darmadi. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Hasibuan dan Midjiono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Joseph, A, DeVito. 1989. *The Interpersonal Communication Book*. Profes-sional Book. Jakarta
- . 1997. *Komunikasi Antar Manusia*: Kuliah Dasar Edisi Kelima, Diterjemahkan

YAYASAN AKRAB PEKANBARU
Jurnal AKRAB JUARA
Volume 6 Nomor 4 Edisi November 2021 (1-16)

- Oleh Agus Maulana. Jakarta: Professional Books.
- Moleong, J. 2007. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Rosda karya.
- Jalaluddin Rahmat. 1984. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Liliweri, Alo. 1994. *Perspektif Teo-ritis Komunikasi Antar Pribadi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Monk., F.J., Knoers, A.M.P.& Haditono, S.R. 1994. *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Sudjana, 1989. Metode Mengajar Permainan Simulasi. Jakarta: Media Press
- Sudono. 2000. Permainan Dalam Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Ros-dakarya.
- . 1995. Bermain dan Permainan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 1991. Bermain dan Belajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmadewi. 2003. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.