
PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENANGANI ANAK YANG MENGALAMI SELECTIVE MUTISM

Deden Mulyadi

Kalyana Education Center

Email: deden.mulyadi1985@gmail.com

Abstract

Children are admitted to Kindergarten and are expected to help develop their social skills. There are children who are easy to socialize, but there are children who have difficulty adapting and communicating while in the school environment, this condition can be said to be a child experiencing Selective Mutism. With the application of the role playing method, it is expected to be able to handle children who experience Selective Mutism. The purpose of this study was to determine whether the role playing method could reduce the symptoms of Selective Mutism in children. This study used a single case experimental design method with the treatment in the form of role playing given to children. The research subject is a 5-year-old boy who attends Kindergarten on Pamulang, South Tangerang. From the research that has been done, the results show that the application of role playing is effective in overcoming children who experience Selective Mutism, where changes in children's behavior are seen such as being able to start interactions with friends, wanting to play with friends, not crying when their mother is left alone at school, and willing to follow all school activities.

Keyword: *Children; Role Playing; Selective Mutism*

Abstrak

Anak dimasukkan ke Taman Kanak-Kanak diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan sosialnya. Ada anak yang mudah bersosialisasi, namun ada anak yang kesulitan beradaptasi maupun berkomunikasi saat berada di lingkungan sekolah, kondisi tersebut bisa dikatakan anak mengalami *Selective Mutism*. Dengan penerapan metode bermain peran diharapkan mampu menangani anak yang mengalami *Selective Mutism*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat menurunkan gejala *Selective Mutism* pada anak. Penelitian ini menggunakan metode *single case experimental design* dengan perlakuan berupa bermain peran yang diberikan pada anak. Subjek penelitian adalah satu orang anak laki-laki berusia 5 tahun yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak Anak Alam Pamulang, Tangerang Selatan. Dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa penerapan bermain peran efektif dalam mengatasi anak yang mengalami *Selective Mutism*, dimana terlihat perubahan perilaku anak seperti bisa memulai interaksi dengan teman, mau bermain dengan teman, tidak menangis

saat ditinggalkan ibunya sendiri di sekolah, dan mau mengikuti seluruh kegiatan di sekolah.

Kata Kunci: Anak; Bermain Peran; *Selective Mutism*

Diserahkan: 12-02-2022

Diterima: 25-02-2022

Diterbitkan: 20-03-2022

Pendahuluan

Tujuan orangtua menyekolahkan anak di Taman Kanak-Kanak umumnya untuk membantu anak meningkatkan kemampuan sosialisasi serta sebagai usaha untuk mempersiapkan anak agar siap memasuki Sekolah Dasar. Saat berada di lingkungan sekolah, ada anak yang bisa cepat bersosialisasi dengan teman maupun guru di sekolah, tetapi adapula anak yang membutuhkan waktu untuk bisa bersosialisasi (Pratiwi, 2018). Selain itu, ditemukan anak yang kesulitan bersosialisasi, cenderung diam selama di sekolah, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan di sekolah. Kondisi tersebut bisa dikatakan anak mengalami *selective mutism* (Amini, 2008).

Anak-anak yang mengalami *selective mutism* tidak berbicara di suatu situasi. Biasanya anak dengan *selective mutism* merasa nyaman berbicara ketika di rumah, biasanya jarang berbicara di sekolah. Ketika anak memasuki situasi yang tidak biasa seperti sekolah atau *day care* dengan orang yang belum dikenal akan merasa terancam atau berbahaya (McHolm, Cunningham, & Vanier, 2005). Penjelasan di atas sama seperti yang diungkapkan Viana tentang *selective mutism* bahwa *selective mutism* terjadi ketika anak dapat berbicara dalam suatu situasi (dengan beberapa anggota keluarganya) tetapi secara konsisten diam ketika berinteraksi dengan orang lain pada kondisi tertentu. Intinya anak menolak untuk berbicara “secara gigih” (Viana, Beidel, & Rabian, 2009).

Menurut Jemmet bahwa *selective mutism* yaitu seorang anak yang tidak bisa berbicara dengan nyaman dengan orang lain di setiap situasi. Jika di rumah dengan orang tua dan keluarga dekat, anak tersebut merasa nyaman, dan menganggap tidak memiliki masalah. Tetapi jika anak tersebut pergi keluar dan menemui orang yang tidak dikenal maka ia akan cemas dan tidak bisa berkata-kata. Hal tersebut menjadi semakin buruk ketika mereka pergi ke sekolah, karena di sekolah banyak orang yang belum dikenal dengan baik (Jemmett et al., 2014). Berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa *selective mutism* adalah anak tidak berbicara karena tidak nyaman dan belum mengenal orang dengan baik di suatu lingkungan atau situasi tertentu diluar keluarganya.

Karakteristik anak yang mengalami *selective mutism* berdasarkan DSM IV-TR yaitu kegagalan yang menetap untuk berbicara pada situasi sosial spesifik (dimana diharapkan untuk berbicara, misalnya di sekolah) walaupun berbicara disituasi lainnya, gangguan mengganggu pencapaian pendidikan atau pekerjaan atau komunikasi sosial, durasi gangguan paling kurang 1 bulan (tidak terbatas pada bulan pertama sekolah), kegagalan untuk berbicara tidak disebabkan oleh tidak adanya pengetahuan, atau nyaman dengan bahasa yang digunakan dalam berbicara pada situasi sosial, dan gangguan tidak lebih baik dijelaskan oleh gangguan komunikasi (misalnya gagap) dan tidak terjadi secara

eksklusif selama perjalanan suatu gangguan perkembangan pervasif, skizofrenia, atau gangguan psikotik lainnya (Widyorini et al., 2014).

Ada beberapa kejadian yang disampaikan Muris dan Ollendick menyebabkan seorang anak menjadi *selective mutism* yaitu banyak anak yang mengalami *selective mutism* ketika awal masuk sekolah. Banyak anak yang sulit berbicara ketika awal sekolah karena diluar kontrolnya, anak yang terpisah dari ibunya karena ibunya bekerja, dan kejadian traumatik karena salah satu dari orang tuanya yaitu ayah atau ibunya meninggal dunia. Ada beberapa faktor yang menyebabkan *selective mutism* yakni:

1. *Disposing Factors*

Terdiri dari faktor komunitas dan faktor keluarga. Faktor komunitas yaitu kondisi keluarga terisolasi atau terpinggirkan di lingkungannya. Sedangkan faktor keluarga, dimana orang tua memiliki pengalaman pribadi dan atau tradisi keluarga yang diam atau bersikap diam.

2. *Precipitating Factors*

Terdiri dari faktor anak dan faktor keluarga. Faktor dalam keluarga justru mendorong sifat bisu sebagai reaksi untuk menantang. Faktor dalam diri anak yang mendukung membisu sebagai reaksi anak untuk menantang

3. *Maintaining Factors*

Terdiri dari faktor komunitas, faktor anak, dan faktor keluarga. Faktor komunitas, dimana reaksi dari orang dewasa atau temannya menguatkan perilaku membisu. Faktor dari keluarga, dimana reaksi dari anggota keluarga menguatkan perilaku membisu. Faktor anak, dimana pengalaman anak mengurangi kecemasan dan keuntungan sekunder (Muris & Ollendick, 2021).

Menurut Aryani terapi bermain bisa dijadikan salah satu intervensi untuk membantu permasalahan anak-anak. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak. Terapi bermain membantu mengatasi anak yang agresif, anak yang memiliki kebiasaan buruk (sering mengompol, mencabuti rambut, atau menggigit kuku), phobia sekolah, anak yang sulit beradaptasi, dan anak yang tidak mau berbicara (Aryani & Zaly, 2021).

Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara (Yamin, 2007).

Winda Gunarti, dkk (2008) mengatakan bahwa tahap-tahap perkembangan bermain peran adalah: (a) awal pura-pura; anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura, tetapi belum ada bukti dia main pura-pura; (b) pura-pura dengan dirinya; anak terlibat dalam perilaku purapura, diarahkan pada dirinya sendiri, di mana pura-pura

terlihat jelas; (c) pura-pura dengan oranglain; anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya, perilaku pura-pura tentang orang lain; (d) pengganti; anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya; (e) pura-pura dengan objek atau orang; anak pura-pura bahwa objek bahan, orang, atau binatang itu ada; (f) agen aktif; anak menghidupkan mainan seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura; (g) urutan yang belum berbentuk cerita; anak mengulang-ngulang satu tindakan/ adegan kepada beberapa orang; (h) urutan cerita; anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran; (i) perencanaan; anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu (Gunarti, Suryani, & Muis, 2008).

Setelah dilakukan observasi dengan menggunakan panduan karakteristik yang terdapat dalam DSM IV-TR, kemudian dilakukan wawancara dengan orangtua subjek serta guru dapat disimpulkan bahwa subjek mengalami *selective mutism*. Akan tetapi subjek belum mendapatkan penanganan yang tepat, bahkan guru/ orangtua juga bingung dengan kondisi yang dialami oleh subjek. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk diteliti sebagai salah satu upaya membuktikan strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan anak tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bermain peran (*role playing*) dalam menangani anak yang mengalami *selective mutism*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan desain single case experimental. Eksperimen dilakukan dengan memberikan intervensi bermain peran (*role playing*) pada subjek yang mengalami *selective mutism*. Intervensi dilakukan dalam 3 sesi (1-2 jam per sesi, tergantung respon yang diberikan subjek) dalam jangka waktu 10 hari. Pengukuran *selective mutism* dilakukan sebelum pemberian intervensi, selama intervensi, dan setelah intervensi (Jaedun, 2011).

Data penelitian yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan-perubahan perilaku yang menunjukkan gejala-gejala *selective mutism* sebelum dan setelah pemberian intervensi bermain peran (*role playing*).

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan intervensi kepada subjek, peneliti melakukan berbagai persiapan agar intervensi bisa berjalan dengan lancar. Peneliti memberikan psikoedukasi kepada orangtua untuk memberikan motivasi dan semangat agar ketika di sekolah subjek tidak menangis saat ditinggalkan oleh orangtuanya, kemudian memberikan pengarahan agar mau berinteraksi dengan teman-temannya. Peneliti memberikan psikoedukasi kepada guru dan walikelasnya untuk lebih aktif mengajak subjek berbicara dan memberikan aktivitas yang banyak berinteraksi dengan temannya serta mendorong agar subjek mau mengikuti berbagai aktivitas yang dilakukan di sekolah.

Peneliti melakukan *building rapport* pada subjek agar merasa nyaman dan mau terbuka sehingga tidak takut ataupun menghindar. Hal ini penting dilakukan agar subjek menjadi dekat dengan peneliti, sehingga memudahkan interaksi ke depannya. *Building rapport* dilakukan terus-menerus hingga subjek merasa nyaman dan dekat dengan peneliti. Berkoordinasi dengan guru terkait jadwal untuk melakukan intervensi bermain peran yang dilakukan selama 5 sesi.

Pelaksanaan intervensi bermain peran (*role playing*) mengikuti jadwal yang sudah disepakati dengan pihak guru. Pelaksanaan intervensi diarahkan oleh peneliti. Guru sudah memilihkan teman subjek yang termasuk anak yang supel sebagai pasangan dalam bermain peran agar interaksi dan pelaksanaan bermain peran dapat berjalan dengan lancar. Pada saat bermain peran, peneliti bertugas menjadi orang yang mengarahkan alur permainan serta mendorong dan membantu subjek dalam merespon interaksi selama bermain peran. Peneliti juga melakukan observasi selama proses bermain peran.

Proses intervensi bermain peran (*role playing*) yang diberikan pada subjek dijelaskan sebagai berikut.

1. Sesi 1

Pada sesi bermain peran, subjek memilih bermain dengan balok-balok. Subjek bermain dengan balok hanya menyusun-nyusunnya saja, kemudian peneliti bertanya sedang membuat apa dan tidak dijawab subjek. Kemudian, peneliti memulai mengimajinasikan apa yang dibuat subjek serta memberikan pujian bahwa objek yang dibuat subjek sangat bagus. Peneliti mengajak teman sekelas subjek untuk bermain balok bersama dan meminta mereka berdua untuk membuat berbagai bentuk dari balok. Meskipun tidak terjadi komunikasi dua arah antara subjek dengan temannya, tetapi subjek mau bermain bersama teman.

2. Sesi 2

Pada sesi bermain kali ini, subjek memilih bermain mobil-mobilan. Sama seperti sebelumnya, ia lebih senang bermain mobil-mobilan sendiri. Kemudian, peneliti meminta salah satu temannya untuk bermain bersama subjek. Peneliti membuat peran subjek menjadi penjual mobil dan temannya pembeli mobil. Peneliti mendorong temannya untuk bertanya pada subjek mengenai mobil yang dijual. Subjek ternyata mau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya, meskipun belum terjadi komunikasi dua arah. Akan tetapi, subjek sudah mau menjawab pertanyaan yang diberikan kepadanya.

3. Sesi 3

Ketika sesi ini, subjek memilih mainan peralatan makan, sayu-sayuran, buah-buahan, dan lauk-laukan. Sama seperti kondisi sebelumnya, ia juga masih nyaman untuk bermain sendiri. Selanjutnya, peneliti mengajak salah satu teman untuk bermain bersama dan peneliti langsung membuat peran penjual makanan dan pembeli. Subjek menjadi penjual makanan dan temannya berperan sebagai pembeli. Peneliti mengajak teman subjek untuk membeli makanan dan bertanya mengenai makanan pada subjek. Subjek mau memainkan peran tersebut dengan membuatkan makanan yang dibeli teman serta menjawab pertanyaan dari teman. Kondisinya masih sama, dimana subjek hanya bersifat pasif yakni menjawab pertanyaan dari teman. Kemudian, peneliti menstimulasi subjek

untuk bertanya pada temannya dan subjek mau bertanya tetapi karena diminta oleh peneliti bukan inisiatif sendiri.

4. Sesi 4

Sesi bermain kali ini, subjek memilih bermain orang-orangan dan hewan-hewan. Subjek juga masih bermain sendiri belum ada inisiatif bermain dengan teman. Peneliti memanggil salah satu teman, tetapi ada teman yang lain yang juga ingin ikut bermain, sehingga menjadi mereka bermain bertiga. Peneliti membuat peran menjadi tentara yang sedang berperang. Sehingga mereka masing-masing menjadi tantara dari berbagai negara yang sedang berperang. Pada saat ini, subjek sudah terlihat nyaman dengan teman-temannya, dimana ia menunjukkan rasa kesalnya pada teman yang tidak bermain sesuai dengan keinginan. Selain itu, subjek sempat marah karena mainannya diambil oleh temannya. Meskipun demikian, mereka menyelesaikan permainan hingga waktu bermain selesai.

5. Sesi 5

Pada sesi terakhir bermain peran, subjek memilih bermain lagi dengan mobil-mobilan. Subjek masih bermain sendiri, kemudian peneliti mendorong subjek untuk mengajak teman yang ada di sampingnya. Subjek memanggil temannya untuk bermain bersama. Kemudian, peneliti membuat peran pedangan dan penjual mobil, dimana subjek menjadi penjual mobil dan temannya menjadi pembeli. Peneliti berupaya mendorong subjek untuk bertanya pada temannya, dengan dorongan sekali selanjutnya subjek sudah mau berkomunikasi dengan teman dengan bertanya tanpa bantuan dari peneliti. Terlihat pula, subjek sudah lebih nyaman saat bermain dengan teman serta komunikasinya sudah lebih banyak dengan temannya.

Berikut ini adalah perilaku yang diperlihatkan subjek sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi.:

Tabel 1 Perubahan Perilaku Subjek Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi

No	Perilaku Sebelum Intervensi	Perilaku Sesudah Intervensi
1	Subjek tidak ikut bernyanyi dan tidak ikut kegiatan di kelas	Subjek sudah mau ikut kegiatan di kelas, walaupun belum terlihat ikut bernyanyi
2	Tidak mau ikut gerakan senam dan tarian yang diajarkan guru	Subjek sudah mau ikut senam dan menari, meskipun awalnya harus dimotivasi terlebih dahulu
3	Subjek tidak ikut bermain di halaman sekolah atau hanya bermain sendiri	Subjek sudah mau bermain di halaman sekolah dan mau bermain dengan teman.
4	Subjek tidak mau berinteraksi dengan teman sekelas	Subjek sudah mau berinteraksi dengan teman sekelas dan mulai ada inisiatif bertanya pada temannya. Subjek juga menunjukkan emosi marah saat tidak suka dengan perilaku temannya.
5	Subjek menangis saat ditinggal Ibu sendiri di sekolah	Subjek tidak menangis saat ditinggal Ibunya sendirian

Berdasarkan hasil intervensi bermain peran (*role playing*) yang telah dilakukan selama 10 hari dengan 5 sesi bermain peran yang telah dilakukan telah terjadi perubahan yang terlihat dari perilaku subjek khususnya pada saat di sekolah. Perubahan yang terlihat adalah subjek sudah mulai berkomunikasi dengan teman, mau berinteraksi dan bermain dengan teman, mau mengikuti kegiatan atau aktivitas di sekolah, dan tidak menangis saat ditinggal Ibu sendirian di sekolah. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa intervensi bermain peran (*role playing*) dapat dikatakan berhasil mengubah perilaku subjek untuk bisa berbicara di sekolah.

Kesimpulan

Kesimpulan menggambarkan jawaban dari hipotesis dan/atau tujuan penelitian atau temuan ilmiah yang diperoleh. Kesimpulan bukan berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil temuan seperti yang diharapkan di tujuan atau hipotesis. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut. Orangtua dan guru bisa menggunakan bermain peran (*role playing*) untuk anak yang terindikasi mengalami *selective mutism*.

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan mengganti intervensi lain yang juga bisa efektif menangani permasalahan anak yang mengalami *selective mutism*. Selain itu, penelitian bisa dikembangkan dengan pemberi intervensi bukan oleh peneliti, tetapi bisa dilakukan langsung oleh guru dan orangtua. Bisa juga menambah sampel penelitian tidak hanya 1, tetapi bisa diberikan pada beberapa anak yang mengalami *selective mutism*. Kepada para ilmuwan psikologi, psikolog, dan praktisi psikologi di bidang pendidikan dan perkembangan, dapat melakukan psikoedukasi kepada masyarakat terutama guru-guru di taman kanak-kanak terkait penanganan emosi maupun perilaku pada anak dengan *selective mutism* sehingga hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan sumbangan secara nyata bagi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat.

BIBLIOGRAFI

- Amini, Tim Yayasan Semai Jiwa. (2008). *Bullying: mengatasi kekerasan di sekolah dan lingkungan sekitar anak*. Grasindo. [Google Scholar](#)
- Aryani, Dwi, & Zaly, Nedra Wati. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 10(1), 101–108. [Google Scholar](#)
- Gunarti, Winda, Suryani, Lilis, & Muis, Azizah. (2008). Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini. *Jakarta: Universitas Terbuka*. [Google Scholar](#)
- Jaedun, Amat. (2011). Metodologi penelitian eksperimen. *Fakultas Teknik UNY*, 12. [Google Scholar](#)
- Jemmett, Miriam, Lanes, Denise, Jones, Kate, Bramble, David, Firth, Charlotte, Sage, Rosemary, Sutton, Carl, Kakuta, Keiko, Gross, Jean, & Cline, Tony. (2014). *Tackling selective mutism: A guide for professionals and parents*. Jessica Kingsley Publishers. [Google Scholar](#)
- McHolm, Angela E., Cunningham, Charles E., & Vanier, Melanie K. (2005). *Helping your child with selective mutism: Practical steps to overcome a fear of speaking*. New Harbinger Publications. [Google Scholar](#)
- Muris, Peter, & Ollendick, Thomas H. (2021). Current challenges in the diagnosis and management of selective mutism in children. *Psychology Research and Behavior Management*, 14, 159. [Google Scholar](#)
- Pratiwi, Wiwik. (2018). Kesiapan anak usia dini memasuki sekolah dasar. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 1–13. [Google Scholar](#)
- Viana, Andres G., Beidel, Deborah C., & Rabian, Brian. (2009). Selective mutism: A review and integration of the last 15 years. *Clinical Psychology Review*, 29(1), 57–67. [Google Scholar](#)
- Widyorini, Endang, Roswita, M. Yang, Sumijati, S. R. I., Eriany, Praharesty, Primastuti, Emiliana, & Judiati, Erna Agustina. (2014). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. [Google Scholar](#)
- Yamin, Martinis. (2007). *Profesionalisasi guru dan implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung

persada press. [Google Scholar](#)

First publication right:
[Jurnal Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia](#)

This article is licensed under:

