

Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Anak Dengan Metode Bermain Peran Pada Anak Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia

Srinita Br Sembiring Milala^{1*}, Malida Putri²

^{1,2}Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email : ¹srinitalilala100@gmail.com, ²malidaputri@usu.ac.id

Abstrak

Keterampilan berkomunikasi adalah keterampilan utama yang harus dimiliki oleh setiap orang agar mampu membina hubungan yang sehat dengan siapapun dan dimanapun kita berada. Namun keterampilan berkomunikasi akan sulit untuk meningkat apabila tidak dilatih dengan metode yang tepat, khususnya bagi anak-anak. oleh karena itu, penulis menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi salah satu anak di Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia. metode bermain peran pada umumnya merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang bertujuan agar seseorang dapat menghayati dan merasakan cara berpikir orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan komunikasi, dan apa dampak yang dihasilkan dari penggunaan metode tersebut kepada anak yatim piatu umur 10 tahun. Berdasarkan hasil analisis data, metode bermain peran dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai solusi dalam memecahkan permasalahan komunikasi anak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam peningkatan keterampilan komunikasi anak yatim piatu di Panti Asuhan Mercy Clement.

Kata Kunci : Keterampilan Komunikasi, Metode Bermain Peran, Anak Panti Asuhan.

Abstract

Communication skills are the main skills that must be possessed by everyone in order to be able to build healthy relationships with anyone and anywhere we are. However, communication skills will be difficult to improve if they are not trained with the right methods, especially for children. Therefore, the author uses the role-playing method to improve the communication skills of one of the children at the Mercy Clement Indonesia Orphanage. In general, the role-playing method is a form of educational game that aims to make someone appreciate and feel the way of thinking of others. This study aims to see how the implementation of the role-playing method in improving communication skills, and the impact of using this method on 10-year-old orphans. Based on the results of data analysis, the role playing method in this study can be used as a solution in solving children's communication problems. The research findings show that the role playing method is very effective in improving the communication skills of orphans at Mercy Clement Orphanage.

Keywords : Communication Skills, Role Playing Methode, Orphanage.

PENDAHULUAN

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat fundamental dalam pembentukan jati diri anak dimasa depan. Semua hal yang diberi dan diterima si anak akan menjadi dasar pijakan bagaimana ia hidup di kemudian hari.

Komunikasi merupakan proses timbal balik antara pengirim dan penerima yang saling mempengaruhi satu sama lain serta terdapat informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran dan perasan didalamnya. Sedangkan keterampilan merupakan suatu kapasitas yang diperlukan oleh seseorang untuk menjalankan tugas dalam rangka mengembangkan diri. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan berkomunikasi merupakan salah

satu faktor yang memiliki peranan kuat dalam proses perkembangan sosialisasi anak dengan orang-orang disekitarnya. Bagi kehidupan sosialnya, komunikasi merupakan proses dinamika transaksional yang mempengaruhi perilaku, dimana sumber dan penerimanya sengaja memberikan gambaran suatu perilaku sebagai sebuah pesan untuk mendapatkan respon atau perilaku tertentu sebagai konsekuensinya dalam hubungan sosial (Mulyana 2008,94). Dikatakan keterampilan komunikasi yang baik ketika bahasa lisan dan tulisan seseorang dapat dimengerti dengan mudah oleh orang lain.

Pola asuh menjadi penentu dalam proses pembentukan kepribadian anak, terutama keterampilan komunikasinya, hasilnya dapat dilihat dari cara anak membawa dirinya ke masyarakat (Bakar 2016, 17). Dalam praktiknya pola asuh di keluarga anak dan di panti asuhan tentu jelas berbeda, hal tersebut akan sangat berdampak pada keterampilan berkomunikasi. Beberapa dari perbedaan tersebut terletak intensitas keintiman orangtua dengan anak dan pemahaman anak secara personal. Dikutip dari Departemen Sosial Republik Indonesia Panti asuhan diartikan sebagai suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak terlantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif didalam pembangunan nasional. Namun lebih dari 7.000-8.000 panti asuhan di Indonesia, kemensos hanya bisa menampung 18% anak yatim piatu, sisanya ditampung oleh masyarakat, termasuk organisasi keagamaan (Rifai, 2014). Hal tersebut menunjukkan bahwa campur tangan pemerintah dalam menangani anak yatim piatu di Indonesia masih lemah, terutama dalam standar pelayanan minimal, daya dukung kelembagaan, sumber daya manusia, finansial, dan sarana prasarana. (Standarisasi Panti Sosial, 2006). Di Indonesia hampir 52% anak panti asuhan memiliki kesulitan dalam bersosialisasi dan menunjukkan masalah psikologis, seperti pasif, inferior, apatis, putus asa, menarik diri, ketakutan dan kecemasan. (oktaviana dan Wibisono, 2013).

Pada pelaksanaan Praktikum 1, Penulis bernama Srinita Br Sembiring milala (NIM 19092050) sebagai Mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Sosial Fisip USU sekaligus praktikan yang mengimplementasikan ilmu yang penulis dapat selama ini ke Panti Asuhan Mercy Clement Indonesia, medan. penulis melangsungkan praktikum 1 sejak februari 2022 hingga juni 2022 dengan berorientasi pada pemecahan masalah secara individu. Panti asuhan Mercy Clement yang beralamatkan Jl. Bunga Rinte Gg. Kenangan Indah simpang selayang, medan. baru genap setahun didirikan. Panti asuhan tersebut didirikan dan diurus oleh bapak PD (23) yang telah memiliki 17 anak di rentang umur 6 – 18 tahun hingga juni 2022. Berdasarkan wawancara dengan bapak PD selaku pemilik panti Asuhan, anak-anak datang dikarenakan beberapa faktor seperti ekonomi orangtua yang lemah, perpecahan keluarga (Broken Home) dan tidak memiliki orang tua (yatim piatu).

Setelah melakukan beberapa kali kontak langsung dengan keseluruhan anak, penulis menemukan salah satu anak yang perilakunya berbeda dengan anak seusianya. Anak tersebut berinisial V (10 tahun), dan sekarang sedang duduk di bangku kelas 4 SD. Dengan pengujian kegiatan pembauran bersama teman-temannya yang lain, penulis mendiagnosa bahwa anak tersebut mengalami permasalahan pada komunikasinya. Gejalanya dapat penulis lihat seperti sering menyendiri, cenderung pasif, tidak seceria anak yang lain, dan kurang aktif dalam mengambil bagian didalam berbagai kesempatan yang mengharuskannya muncul dan berbicara di depan teman-temannya. Melalui wawancara llangsung dengan klien, dia mengatakan bahwa dia tidak tahu cara berkomunikasi didepan banyak orang.

Di tahap pertolongan penulis menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam membantu anak untuk mengembangkan kreativitas, daya khayal, dan keberanian dalam menyampaikan ide maupun gagasannya kepada orang lain. Alasan penulis memilih metode bermain peran (*Role Playing*) dalam membantu klien yang mengalami masalah pada keterampilan komunikasinya tidak lain karena metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, khususnya bagi anak-anak (Santrock, 1992:272). Bermain peran (*Role Playing*) merupakan suatu metode dimana anak akan memerankan karakter / tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. (Lilis Suryani, 2008 : 109). Dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) anak akan dituntut untuk memerankan peran dari tokoh, benda, dan karakter yang sebelumnya sudah ditentukan berdasarkan situasi dan kebutuhan anak. Dengan penghayatan dan peniruan karakter yang terus diulang oleh klien didepan kelompok bermainnya, penulis mendapati bahwa keterampilan komunikasi anak tersebut semakin meningkat, tak hanya itu tingkat kepercayaan dirinya juga menunjukkan perubahan yang positif. Terlebih dari kesuksesan pertolongan dengan metode Bermain

Peran (*Role Playing*) penulis sangat menyarankan adanya proses pertolongan lanjutan dalam menjamin pengembangan keterampilan komunikasi dan aspek-aspek penting lainnya.

PELAKSANAAN DAN METODE

Praktikum merupakan kegiatan belajar yang berbentuk pengamatan langsung terhadap suatu percobaan atau pengujian di lapangan (laboratorium) yang diikuti analisis dan kesimpulan terhadap hasil pengamatan tersebut. Pada Praktikum 1 Ilmu Kesejahteraan Sosial kegiatannya lebih berorientasi pada pengenalan masalah (*Assesment*) secara individu dengan fokus metode yaitu *Social Casework*. Adapun salah satu tujuan dari Praktikum 1 ini adalah agar mahasiswa mampu menyusun rencana kegiatan aksi (intervensi) bersama individu, kelompok / keluarga dalam mengembangkan suatu perubahan terencana. Dengan mengambil V (perempuan) sebagai klien yang mengalami permasalahan pada komunikasinya, penulis telah melakukan rencana dan implementasi pertolongan sebagai pekerja sosial secara umum, yaitu sebagai berikut :

1. Engagement, Intake dan Contract

Engagement merupakan proses pelamaran seseorang yang memiliki masalah untuk mendapatkan pertolongan. Di tahap inilah penyesuaian kebutuhan-kebutuhan dan sumber-sumber calon klien dengan calon pemberi bantuan. Penyaluran komunikasi awal yang terbuka akan menjadi sangat penting proses implementasi bantuan. Setelah tahap *assessment* berhasil dilakukan, maka tahap selanjutnya yaitu *Intake* dapat dilakukan. Tahap *Intake* merupakan tahap awal dimana pekerja sosial dan penyandang masalah bertemu secara langsung. Dalam proses ini terjadi pertukaran informasi mengenai apa yang dibutuhkan oleh penyandang masalah, pelayanan apa yang dapat diberik oleh pekerja sosial/ lembaga sosial maupun pemerintah dalam memecahkan masalah klien. Untuk menjamin pertolongan profesional dapat berlangsung dengan baik dan benar, maka perlu dibuat suatu surat perjanjian atau kontrak yang mengatur hak dan kewajiban dari pihak-pihak yang bertanggung jawab.

Tahap awal praktikum 1, penulis sebagai calon pekerja sosial berusaha untuk mencari klien (Reaching Out Effort By Worker). Dengan ijin dari pemilik Panti Asuhan Mercy Clement, penulis dkk bisa melakukan tahap-tahap pendekatan lebih lanjut untuk mencari anak yang mengalami beberapa keterlambatan atau permasalahan. Melalui pengamatan analisis penulis mendapati seorang anak perempuan (10) yang tidak seaktif dan seceria yang lain, penulis sangat tertarik akan hal tersebut dan berinisiatif untuk mengangkat anak tersebut sebagai klien yang akan penulis bantu. Setelah terjadi kecocokan antara klien, pemilik panti asuhan dan si pemberi bantuan, penulis kemudian membuatkan surat perjanjian yang berisikan durasi pertolongan, ketentuan pertolongan, hak dan kewajiban diantara pihak yang berkaitan demi menghindari terjadinya kekeliruan di kemudian hari.

2. Assesment

Asesmen merupakan proses pengumpulan, penganalisaan dan mensitetiskan data formulasi yang menekankan dimensi vital seperti (a) sifat permasalahan klien, termasuk perhatian khusus terhadap peran-peran yang klien dan hal penting lainnya yang sulit dijalankan; (b) keberfungsi klien, seperti kekuatan, keterbatasan, aset pribadi, dan kekurangannya; (c) motivasi klien untuk mengatasi masalah; (d) relevansi faktor lingkungan yang turut mendukung timbulnya masalah; dan terakhir (e) Sumber-sumber yang tersedia/ dibutuhkan dalam mengurangi/ menghilangkan kesulitan klien (Hepworth dan Larsen: 1986).



Gambar 1. Assesment bersama klien

Untuk menggali data dan permasalahan klien secara lebih mendalam, pada awal kegiatan asesmen penulis menyiapkan form asesmen yang berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar klien dengan permasalahannya tersebut. Tak hanya itu kegiatan wawancara secara langsung dengan klien juga sering penulis lakukan untuk mendapatkan faktor-faktor penyebab permasalahan sebenarnya. Di tahap analisis penulis mendiagnosa bahwa klien mengalami permasalahan komunikasi, dengan gejala; selalu menghindari kegiatan yang mengharuskannya berbicara didepan teman-temannya, pasif dan tidak ekspresif. Berdasarkan jawaban dari klien, ia tidak mengambil bagian dikarenakan malas, melainkan dia dia tidak tahu caranya berbicara dengan baik dan benar didepan banyak orang. Dari cerita klien, sebelumnya ia juga telah mencoba untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasinya namun ia cepat lupa dan akhirnya melabeli dirinya sendiri sebagai orang yang tidak bisa berkomunikasi dengan baik. Hal tersebut sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri klien, sehingga jika terus dibiarkan tanpa adanya bantuan dalam meningkatkan keterampilan dan *self esteemnya* anak tersebut tidak akan bisa berkembang ke tahap yang optimal.

3. Perencanaan (*Planning*)

Menurut Siporin (1975) dan Skidmore (1997) perencanaan (*Planning*) diartikan sebagai usaha untuk mencari ketepatan, kesesuaian metode, sumber dan prosedur dalam menjalankan pengaruh untuk mencari sumber dan menetapkan tujuan. Dalam hal ini perencanaan bergerak dari pengertian masalah hingga mencari solusi dari masalah itu sendiri, dan menghubungkan tujuan kepada tindakan.

Pada tahap perencanaan ini, penulis berusaha mencari metode bantuan yang tepat dan memastikannya agar pada saat pengimplementasian program bantuan klien akan ikut secara aktif didalamnya. Dengan mengingat fokus utama bantuan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi anak, penulis mengajak anak-anak panti lainnya untuk ikut didalam pelaksanaan program sebagai penunjang dalam suksesnya proses bantuan kepada klien. Dengan memilih metode Bermain Peran (*Role Playing*), penulis percaya bahwa dengan konsep belajar sambil bermain akan menuntun anak untuk menjadi lebih aktif dan berani. Untuk itu, pada pertemuan selanjutnya penulis telah membuatkan lembar bacaan yang berisi tokoh/benda/ dan karakter tertentu untuk diperankan oleh anak-anak secara bergantian. Metode bermain ini memiliki kelebihan dimana dapat menjelaskan pengertian (konsep) dalam bentuk praktik dan contoh-contoh pelaksanaannya menyenangkan (Vera, 2012).

4. Intervensi (*Intervention*)

Tahap intervensi merupakan tahap dimana program dan rencana bantuan akan dilaksanakan. Kegiatan pertolongan pada tahap ini harus selalu memperhatikan aspek pemeliharaan, pemberian motivasi, dan pendampingan baik dalam bimbiningan fisik, keterampilan, bimbiningan psikososial, bimbiningan sosial, pengembangan, resosialisasi dan advokasi. Tahap intervensi merupakan inti dari proses pertolongan dari pekerja sosial itu sendiri, oleh karena itu setiap langkah dan implementasinya harus diperhatikan sedemikian rupa agar klien dapat dengan aktif mengembangkan keterampilannya/ memecahkan masalahnya sendiri. Proses pertolongan di tahap intervensi ini, membantu klien agar dapat berfungsi sesuai dengan fungsi sosialnya di tengah masyarakat.

Pada tahap pelaksanaan program bantuan kepada klien (V) yang mengalami permasalahan pada komunikasinya, penulis percaya bahwa pada saat itu anak tersebut membutuhkan sesuatu yang dapat menumbuhkan rasa percaya dirinya terlebih dahulu. Oleh karena itu pada beberapa pertemuan pertama, penulis sering menempatkan klien di tengah-tengah temannya yang lain untuk melihat respon balik dari klien sebagai penilaian penulis akan permasalahan yang ia hadapi. Lingkungan pertemuan yang positif di Panti Asuhan Mercy Clement menjadi nilai tambah dalam proses pemberian bantuan kepada klien.

Dengan menerapkan metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam meningkatkan keterampilan komunikasi klien V, penulis mengajak seluruh anak-anak panti untuk melakukan beberapa jenis permainan kolaboratif sebagai langkah awal penjalanan relasi yang lebih kuat diantara setiap anak, termasuk klien. Selanjutnya, penulis mengajak anak-anak untuk memberikan tanggapan mereka mengenai orang/benda/karakter yang mereka sukai dan meminta mereka untuk menjelaskan kenapa mereka menyukai karakter tersebut. Pada tahap inilah penulis merasa sangat yakin bahwa klien V sangat membutuhkan bantuan dalam pengembangan keterampilan komunikasinya, hal tersebut dikarenakan ; (a) ketika anak yang lain sangat aktif dalam menjelaskan alasan mereka memilih suatu tokoh tertentu, klien sering kali kebingungan dalam mengungkapkan perasaannya; (b) klien V terlihat pasif dan tidak ekspresif, sehingga orang lain akan membutuhkan pemahaman extra dalam mencerna apa yang klien katakan; (c) klien tidak

ikut dalam kebanyakan kegiatan, karena posisi tertentu telah dikerjakan oleh temannya yang lebih cakap dalam berbicara.

Pada pertemuan selanjutnya, penulis mengajak anak-anak, termasuk klien untuk membentuk suatu lingkaran dimana masing-masing anak akan mempraktikkan/ memerankan sifat/ karakter dari tokoh-tokoh yang telah mereka sebutkan selama ini. Selain itu, penulis juga memberikan arahan dan motivasi bagi anak-anak untuk bisa menggunakan kata-kata yang sopan, lepas dan menarik. Tak lupa, penulis juga menyemat gurauan dan fakta-fakta menarik untuk membangkitkan semangat anak-anak. Pada saat klien, menolak untuk memperagakan atau memerankan suatu tokoh dengan alasan malu, penulis meminta anak-anak yang untuk memberikan tepuk tangan dan dukungan untuk klien agar semakin yakin untuk tampil didepan teman-temannya. Dengan pengulangan Bermain Peran (*Role Playing*) di tahap intervensi ini, anak-anak termasuk klien terbukti semakin berani dan aktif, hal tersebut terlihat ketika klien beserta teman-temannya meminta penulis untuk membuat kegiatan bermain seperti itu lagi. Menjawab permintaan mereka, penulis membuatkan kegiatan bermain peran (*Role Playing*) ke tahap yang lebih menantang, dimana klien secara bergantian dengan temannya yang lain akan membentuk kelompok yang lebih besar lagi. Hal tersebut penulis lakukan untuk menguji, perkembangan keterampilan berbicara klien didepan banyak orang.

5. Evaluasi (*Evaluation*)



Gambar 2. Evaluasi perkembangan keterampilan klien

Evaluasi adalah suatu tahap kegiatan untuk menilai kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam proses bantuan kepada klien, baik itu metodenya, cara pertolongannya, dan penunjang penting lainnya. Untuk mengkaji keberhasilan dari proses pertolongan ini, pekerja sosial dapat membandingkan tujuan awal dan hasil yang didapat setelah program bantuan diberikan kepada klien. Di tahap ini, pekerja sosial bertanggung jawab untuk menciptakan iklim dimana prosedur diterima sebagai objek evaluasi atau penilaian atas apa yang sudah terjadi sebelumnya.

Evaluasi untuk kasus klien (V 10 tahun) dalam kelemahannya dalam komunikasi, penulis telah menyiapkan bahan penilaian setiap minggunya untuk memastikan terdapat perkembangan didalamnya. Dengan menempatkan klien di tengah teman-temannya yang lain, pada awalnya terasa canggung namun seiring bertambahnya waktu, klien menjadi lebih leluasa, tenang dan menunjukkan sisi perkembangan cara berkomunikasi yang positif. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam proses bantuan klien dalam meningkatkan keterampilan komunikasinya terbukti berhasil. Dan tak hanya itu, tingkat kepercayaan diri klien juga ikut mengalami peningkatan, bahkan di beberapa pertemuan terakhir, klien sering meminta dibuatkan kegiatan yang akan menempatkannya di tengah teman-temannya yang lain untuk dapat menceritakan sesuatu didalamnya.

6. Terminasi (*Termination*)

Tahap Terminasi merupakan tahap akhir dimana proses pemberian bantuan antara pekerja sosial dan klien akan dihentikan secara sah, sesuai dengan kontrak yang sebelumnya telah disepakati bersama.

Setelah pemberian bantuan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi klien (V) dengan menggunakan metode Bermain Peran dirasa berhasil dan anak sudah dapat berfungsi sesuai fungsi

socialnya. Dengan tahap ini, penulis menghentikan proses bantuan kepada klien saya berinisial V. Dengan selalu mengingat saran dari Dosen pengampu salah satu matakuliah yang Penulis ambil, yaitu Ibu Mia Aulia S.Sos.,M.Kesos, rencana bantuan lanjutan perlu dibuatkan dan dilaksanakan demi menjamin kemandirian dan keberhasilan pengentasan masalah utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program bantuan kecil yang penulis berikan kepada klien, terbilang sukses. Penulis mendapat bahwa pada saat pemberian program bantuan, tidak hanya keterampilan berkomunikasi klien yang berkembang, hal tersebut juga diikuti dengan tingkat kepercayaan diri, keaktifan, keceriaan dan tutur kata yang semuanya menunjukkan sisi yang positif. Dalam pengambilan metode Bermain Peran (*Role Playing*), penulis benar-benar merasa bersyukur karena dapat menerapkannya dengan benar kepada klien. Metode Bermain Peran (*Role Playing*) yang menggunakan contoh-contoh yang menyenangkan (Vera, 2012) telah sangat membantu klien dan teman-temannya dalam mengenal kegiatan baru, seperti akting dalam penggunaannya sebagai bentuk permainan baru.

Hingga saat ini, klien berinisial V (10 tahun) telah mampu mengandalkan dirinya sendiri di tengah-tengah kelompok dalam suatu kegiatan yang dilaksanakan. Dengan motivasi dan pujiannya atas tutur katanya yang baik, klien menjadi lebih terbuka kepada teman-temannya. Diketahui hal tersebut dapat terjadi karena si klien telah melihat sendiri respon baik dari orang-orang yang selama ini telah memberikannya tanggapan yang kurang berkenaan di hati. Berdasarkan jawaban dari klien, ia ingin menjadi seorang pewarta firman Tuhan suatu saat nanti, ia ingin mengajari banyak anak-anak mengenai hal-hal yang baik dan benar. Di akhir pertemuan dengan klien, sisi kemandiriannya dalam berkomunikasi mulai terlihat, dimana dia sudah tidak lagi mengandalkan kakaknya ketika ingin merespon orang lain.

PENUTUP

Simpulan

Keterampilan berkomunikasi merupakan hal yang fundamental bagi setiap orang dimanapun ia berada, khususnya bagi anak. Keterampilan berkomunikasi tidak dilahirkan, melainkan dilatih. Itulah sebabnya penulis percaya bahwa penulis dapat membantu klien saya (V) yang berumur 10 tahun dan sekarang sedang duduk di bangku kelas 4 (Empat) SD untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasinya. Dengan proses edukasi dan bimbingan yang benar setiap anak bisa menjadi apapun. Namun perlu diingat bahwa sejatinya anak-anak akan selalu terikat dengan yang namanya bermain, oleh karena itu akan sangat bijak bagi siapapun, termasuk pekerja sosial untuk dapat mengajari anak sambil bermain.

Metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan jawaban dalam menjawab permasalahan anak yang terhambat dalam keterampilan berkomunikasinya, kepercayaan dirinya, dan peningkatan *self esteemnya*. Melalui mini project yang telah penulis berikan kepada klien (V) Anak Panti Asuhan Mercy Clement, metode bermain peran (*Role Playing*) terbukti dapat membantunya dalam meningkatkan keterampilan berkomunikasinya.

Praktikum 1 Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP USU, yang penulis laksanakan di Panti Asuhan Mercy Clement sukses tanpa adanya kendala yang berarti. Lingkungan kerja yang positif dan suportif telah menghantarkan penulis dkk berhasil menyelesaikan mini project ini tepat pada waktunya.

Saran

Penulis berharap agar klien (V) dapat terus melatih dan mengembangkan keterampilan komunikasinya secara mandiri. Selain itu, teman bermain, pemilik panti asuhan Mercy Clement dapat terus membantu dan mendukung klien pada tahap-tahap yang akan klien ambil selanjutnya. Penulis juga berharap bahwa rencana bantuan lanjutan akan dibuat dan dilaksanakan demi menjamin pengembangan keterampilan komunikasi klien. Terakhir, penulis sangat berharap adanya komentar dan saran-saran yang membangun dari pembaca, agar pada kesempatan penulisan selanjutnya penulis dapat menyajikan tulisan yang lebih baik lagi.

Ucapan Terima Kasih

saya selaku mahasiswa Ilmu Kesejahteraan Sosial FISIP USU yang melakukan Praktik Kerja Lapangan di Panti Asuhan Mercy Clement mengucapkan banyak terimakasih kepada bapak pengurus panti (PD) atas segala kemudahan, keterbukaan, dan bantuan yang telah penulis dkk terima selama ini. selanjutnya, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Supervisor Sekolah penulis yaitu ibu Malida Putri S.Sos.,

M.Kesos yang telah membimbing penulis dalam penulisan jurnal ini. Tak lupa penulis juga ingin berterimakasih kepada bapak Fajar Ritonga S.Sos., M.Kesos selaku pengampu mata kuliah Praktikum 1 yang dengan arahan dan motivasinya penulis bisa menyelesaikan tulisan ini. Dan terakhir penulis sangat berterimakasih kepada rekan praktikum saya yaitu Asifa dan Gaby karena tanpa mereka penulis tidak akan bisa melaksanakan proses praktikum dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, (1997). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Edisi Kedua PN Balai Pustaka.
- Miftachul Huda. 2012. Ilmu Kesejahteraan Sosial Paradigma dan Teori , Samudera Biru, Yogyakarta
- Suharto, Edi, dkk. 2011. Pendidikan dan Praktik Pekerjaan Sosial di Indonesia dan Malaysia, Samudera Biru, Yogyakarta.
- Sunusi, Makmur. 2012. Anak dan Negara Perspektif Indonesia Abad XXI, JasPro Press, Jakarta
- Istiharini, 2019. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Aikmel”. (online), Vol. 1 No. 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/405/337/>
- Nur Inten, Dinar. 2017. “Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran”. (online), Vol. 10 No.1. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/2712>
- Rukminto Adi, Isbandi. 2015. Kesejahteraan Sosial. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Tarigan, Guntur. 2008. Keterampilan Berbicara. Bandung: Angkasa