

# Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini

Anayanti Rahmawati

anayanti.rahmawati@yahoo.co.id

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Sebelas Maret

---

## Abstrak

Penelitian dengan judul Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini ini bertujuan meningkatkan empati anak usia dini. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Dengan membandingkan hasil observasi empati anak pada siklus I dan siklus II dapat dilihat terjadinya peningkatan empati. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan metode bermain peran dan alat permainan edukatif di TK Darul Arqom dapat berpengaruh dan meningkatkan empati.

**Kata kunci:** *metode bermain peran, alat permainan edukatif, empathy*

## Abstract

*The purpose of this research with title Role Playing Methods And Educational Toys To Improve Emphaty In Early Children is to improve empathy early children. This research was conducted at B group TK Darul Arqom Makamhaji, Sukoharjo as from July through October 2013 employing classroom action research method in two cycles. After comparing and analyzing the results of cycles I and II, the research concluded there is significant improvement of empathy with role playing method and educational toys, achieved by the early children in TK Darul Arqom.*

**Keywords:** *role playing methods, educational toys, empathy*

---

## Pendahuluan

Manusia hidup di dunia selalu berdampingan dan bersentuhan dengan manusia lain, tidak ada seorang pun manusia yang dapat hidup sendiri. Dalam hubungan antar manusia tersebut akan selalu ada interaksi untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing. Interaksi antar manusia ini akan terus terjalin sepanjang masa kehidupan. Agar interaksi yang terjalin selalu harmonis, maka diperlukan saling pengertian antar sesama manusia, kepekaan untuk memahami kebutuhan manusia lain serta empati.

Empati merupakan kemampuan untuk memposisikan diri pada posisi orang lain dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain (Papalia, Old & Felman, 2008). Pendapat ini sejalan dengan Hurlock (1999) yang menyatakan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Ioannidou & Konstantikaki (2008) menambahkan bahwa empati merupakan kemampuan untuk berbagi dan memahami pikiran atau emosi orang lain. Dari beberapa pendapat tersebut dapat

disimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, meskipun kita tidak mengalami kejadian seperti yang dialami oleh orang lain tersebut.

Goleman (2007) mengatakan bahwa akar empati sudah ada sejak bayi dilahirkan. Tanda-tanda awal empati yang dapat terlihat pada masa tersebut dicontohkan oleh Goleman terjadi pada satu keadaan dimana seorang bayi akan menangis ketika mereka mendengar bayi lain menangis. Contoh lain yaitu pada keadaan seorang anak umur 1 tahun akan mengulum jarinya sendiri untuk mengetahui apakah ia juga terluka ketika melihat bayi lain terluka jarinya. Begitu pula seorang anak akan menghapus air matanya meskipun ia tidak menangis ketika melihat ibunya menangis. Namun, kepekaan empati anak tersebut akan mulai lenyap saat anak berusia sekitar 2,5 tahun pada suatu keadaan ketika anak mulai menyadari bahwa kepedihan orang lain berbeda dengan kepedihan mereka sendiri dan mereka sudah pintar mencari penghiburan. Pada tahap ini, perkembangan anak dalam hal empati dapat berbeda antara satu anak dengan anak yang lainnya.

Sedikit berbeda dengan pendapat Goleman, Papalia et al (2008) mengatakan bahwa empati muncul pada tahun kedua dan akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya umur. Seiring dengan semakin meningkatnya kemampuan anak untuk memilah kondisi mentalnya sendiri, mereka dapat merespon penderitaan anak lain layaknya penderitaan tersebut milik mereka. Seorang anak yang menyadari bahwa ia telah menyebabkan penderitaan mungkin dengan merampas mainan yang sedang dipegang oleh anak lain dapat memutuskan untuk mengembalikannya. Sedangkan Hurlock (1999) mengatakan bahwa kemampuan empati mulai muncul pada masa akhir kanak-kanak awal, ketika anak berusia sekitar 6 tahun. Merujuk ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dasar kemampuan

berempati dimiliki oleh semua manusia yang merupakan pembawaan sejak masa bayi.

Empati sebagai perilaku akan terus berkembang namun tingkat perkembangannya tidak akan sama pada setiap manusia karena adanya perbedaan individual dalam kepekaan dan cara mengaktualisasikannya. Empati pada anak usia dini harus terus diajarkan karena empati merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak untuk dapat menjalin pertemanan dengan baik. Kegagalan anak dalam menjalin pertemanan akan berakibat pada hilangnya rasa percaya diri dan harga diri anak.

Pembelajaran empati pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Piaget (dalam Papalia dkk, 2008) mengatakan bahwa jenis permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah permainan sandiwara (*pretend play*) yaitu suatu permainan tentang orang dan situasi imajiner. Metode pengajaran yang tepat untuk pembelajaran dengan menggunakan permainan imajiner adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu kegiatan secara singkat dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2004). Ibrahim & Syaodih (2003) menambahkan bahwa metode bermain peran merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam pelaksanaannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut serta mendiskusikannya di kelas. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperagakan

suatu situasi berikut karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut.

Aktivitas dalam pembelajaran bermain peran mengajarkan anak untuk memerankan karakter tertentu sehingga anak dapat belajar langsung dari *setting* situasi yang diperankannya. Pembelajaran bermain peran ini lebih efektif karena mengajarkan anak untuk memerankan karakter nyata/orang bukan karakter fantasi (Richert, Shawber, Hoffinan & Taylor, 2009). Bermain peran, memungkinkan anak untuk belajar banyak hal karena anak bebas untuk berekspresi terhadap peran yang dimainkannya tanpa khawatir akan mendapatkan sanksi. Mulyasa (2012) mengatakan bahwa melalui bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama sehingga anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Pelaksanaan metode bermain peran dapat dilaksanakan dalam berbagai situasi termasuk di dalam kelas, namun pelaksanaan bermain peran pada anak usia dini harus selalu didampingi oleh guru. Beberapa anak diminta untuk memainkan peran tertentu sementara anak-anak yang lain mengamatinya. Permainan peran ini dilakukan secara bergantian dengan berbagai macam peran yang berbeda. Melalui permainan peran ini diharapkan anak akan belajar untuk memahami peran yang dimainkannya yang meliputi penghayatan tugas dan perasaan terhadap peran tertentu yang harus dijalani oleh orang lain dalam kehidupan yang sebenarnya.

Keberhasilan metode mengajar akan lebih efektif jika dibarengi dengan penggunaan Alat Permainan Edukatif yang tepat. Tedjasaputra (2001) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Soetjiningsih (2002) menambahkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat

permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif akan membantu anak untuk lebih memahami materi pembelajaran, karena anak usia dini masih belum memiliki kemampuan berpikir abstrak. Piaget (dalam Papalia dkk, 2008) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahapan perkembangan kognitif fase preoperasional. Pada masa ini pemikiran anak belum logis. Imajinasi memegang peranan penting pada tahap ini. Oleh karena itu dalam pembelajaran anak usia dini penting digunakannya Alat Permainan Edukatif yang mempunyai fungsi sebagai berikut (1) Membuat materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik. Semakin kecil anak, semakin anak memerlukan visualisasi/konkret (alat permainan) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya; (2) Mengarahkan perhatian anak (membantu anak untuk berkonsentrasi dalam mendengarkan pengajaran) dan (3) Membantu anak mendapatkan pengertian yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru.

### Konteks Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo karena berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih sering menunjukkan ketidakpedulian ketika ada teman yang mengalami musibah, seperti tidak peduli ketika ada temannya yang jatuh atau terluka dan tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan ketika mengerjakan sesuatu.

Beberapa anak ada pula yang kurang peduli pula dengan situasi yang ada di sekitarnya, misalnya jika ada teman yang sedang gembira, anak menunjukkan sikap tak peduli karena merasa kegembiraan itu milik orang lain dan tidak ada hubungannya dengan dirinya. Kenyataan tersebut menunjukkan tingkat empati yang dimiliki anak masih rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.

### Hasil Kajian Rujukan Metode Bermain Peran

#### Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan metode yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu kegiatan secara singkat dengan tekanan utama pada karakter/sifat orang (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, 2004). Bermain peran dikenal pula dengan sebutan bermain pura-pura atau khayalan/fantasi. Hal ini sesuai dengan penjelasan Papalia et al (2008) yang mengatakan bahwa *pretend play* atau permainan pura-pura merupakan permainan yang mengandung orang atau situasi imajiner.

Ibrahim & Syaodih (2003) menjelaskan bahwa metode sosiodrama atau bermain peran merupakan metode yang sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam pelaksanaannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut serta mendiskusikannya di kelas.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu situasi berikut karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut.

#### Tujuan Bermain Peran

Mulyasa (2012) menjelaskan bahwa tujuan bermain peran dalam pembelajaran adalah agar anak-anak mampu untuk:

- Mengeksplorasi perasan-perasaannya
- Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya
- Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya.

#### Keunggulan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran mempunyai keunggulan sebagai berikut:

- Siswa menjadi tertarik pada topik yang akan dipelajari. Poorman (2002) menjelaskan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penggabungan aktivitas belajar melalui pengalaman (*experiential*) di dalam kelas akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- Adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Siswa tidak hanya pasif menunggu transfer materi dari guru, namun juga aktif mengambil bagian dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif ini akan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.
- Penggunaan metode bermain peran mengajarkan empati dan pemahaman pada berbagai perspektif yang berbeda (Poorman, 2002). Metode

bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertingkah laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain.

- d. Aktivitas dalam bermain peran memberi kesempatan pada siswa untuk berperilaku dan mengekspresikan perasaannya tanpa adanya rasa khawatir akan mendapatkan sanksi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu (1) siswa menjadi tertarik pada topik yang dipelajari; (2) siswa aktif dalam pembelajaran; (3) mengajarkan siswa rasa empati dan kepekaan terhadap perasaan orang lain; (4) memberikan kesempatan siswa untuk belajar berekspresi tanpa rasa khawatir akan mendapatkan sanksi

#### **Aktivitas dalam Bermain Peran**

Metode bermain peran mengajarkan siswa untuk mempresentasikan dan memperagakan karakter yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Scarcella & Oxford, 1992). Pelaksanaan metode bermain peran dapat dilaksanakan dalam berbagai situasi termasuk di dalam kelas.

Jones (dalam Jarvis, 2002) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bermain peran siswa akan menerima tugas dan tanggung jawab pada masing-masing peran kemudian mereka harus mengerjakan hal terbaik yang dapat mereka lakukan pada situasi yang telah ditentukan tersebut. Penggunaan metode bermain peran ini menekankan pada perhatian personal, masalah yang dihadapi, perilaku yang akan dilakukan serta partisipasi aktif siswa. Aktivitas dalam metode bermain peran dapat dibagi dalam 4 tahapan yaitu:

- a. Penjelasan oleh guru mengenai persiapan dan penjelasan aktivitas yang akan dilakukan.

- b. Persiapan siswa tentang aktivitas yang akan dilakukan.
- c. Pelaksanaan bermain peran.
- d. Diskusi setelah pelaksanaan bermain peran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas yang dilakukan dalam bermain peran meliputi: (1) penjelasan oleh guru mengenai aktivitas yang akan dilakukan termasuk pemberian motivasi pada siswa; (2) persiapan siswa tentang aktivitas yang akan dilakukan yang meliputi pemilihan peran dan penyusunan tahap-tahap peran; (3) pelaksanaan bermain peran; (4) diskusi setelah pelaksanaan untuk membagi pengalaman antar siswa

#### **Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Metode bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai situasi termasuk di dalam kelas. Jones (dalam Jarvis, 2002) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran bermain peran siswa akan menerima tugas dan tanggung jawab pada masing-masing peran kemudian mereka harus mengerjakan hal terbaik yang dapat mereka lakukan pada situasi yang telah ditentukan tersebut. Penggunaan metode bermain peran ini menekankan pada perhatian personal, masalah yang dihadapi, perilaku yang akan dilakukan serta partisipasi aktif siswa.

Bermain peran dapat dilakukan oleh hampir semua anak, namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu usia anak, pengalaman anak, pemilihan topik serta latar belakang sosial budaya. Bermain peran, memungkinkan anak untuk belajar banyak hal karena anak bebas untuk berekspresi terhadap peran yang dimainkannya tanpa khawatir akan mendapatkan sanksi.

#### **Alat Permainan Edukatif**

##### **1. Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Tedjasaputra (2001) mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah

alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pendapat senada dikemukakan oleh Kamtini & Tanjung (2005) yang menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai jenis potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas. Alat permainan jenis ini tidak hanya alat permainan produksi pabrik namun dapat berwujud benda apa pun sepanjang memenuhi kriteria tersebut.

Pendapat lain dikemukakan oleh Soetjiningsih (2002) yang mengatakan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran agar materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa.

## 2. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Tedjasaputra (2001) menjelaskan bahwa Alat Permainan Edukatif mempunyai beberapa ciri sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan serta motorik anak.

- c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk, penggunaan cat maupun pemilihan bahannya
- d. Membuat anak terlibat secara aktif
- e. Sifatnya konstruktif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kamtini & Tanjung (2005) yang menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif yang akan dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut
- b. Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu
- c. Dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- d. Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan atau dijelaskan.
- e. Alat permainan harus aman, tidak membahayakan anak.
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal
- g. Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- h. Alat permainan hendaknya memenuhi unsur keindahan dalam bentuk, warna serta rapi dalam pembuatannya
- i. Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya aman, mudah digunakan, menarik serta tidak membosankan.

## Empati

### 1. Pengertian Empati

Goleman (2007) menjelaskan bahwa istilah empati berasal dari bahasa Yunani, yaitu *empathia*, yang berarti „ikut merasakan“. Istilah ini pada awalnya digunakan oleh para teoritikus bidang estetika untuk menjelaskan tentang kemampuan memahami pengalaman subjektif orang lain. Pada tahun 1920-an istilah empati dikenalkan kembali dalam bahasa Inggris oleh E.B. Titchener, seorang ahli psikologi Amerika, dengan makna yang sedikit berbeda. Titchener mengatakan bahwa empati berasal dari semacam peniruan secara fisik atas beban orang lain, yang kemudian menimbulkan perasaan yang serupa dalam diri seseorang.

Pendapat lain dikemukakan oleh Batson dan Coke (dalam Brigham, 1991) yang mendefinisikan empati sebagai suatu keadaan emosional yang dimiliki oleh seseorang yang sesuai dengan apa yang dirasakan oleh orang lain. Hanson (2007) menambahkan bahwa empati merupakan perasaan dan pemahaman atas orang lain. Kemampuan untuk dapat mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain merupakan prasyarat empati, namun kemampuan ini tidak mengharuskan kita untuk secara nyata terlibat dalam perasaan atau tanggapan orang tersebut (Koestner dan Franz, 1990). Empati dapat diartikan sebagai perasaan simpati dan perhatian terhadap orang lain, khususnya untuk berbagi pengalaman atau secara tidak langsung merasakan penderitaan orang lain (Sears, Fredman, dan Peplau, 1991).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, meskipun kita tidak mengalami kejadian seperti yang dialami oleh orang lain tersebut.

## 2. Aspek-Aspek Empati

Empati sebagai kemampuan untuk dapat merasakan perasaan orang lain mempunyai ciri-ciri tertentu yang terkandung dalam aspek-aspek empati. Seseorang dikatakan memiliki empati jika perilaku yang ditampilkannya telah memenuhi aspek-aspek empati. Beberapa pendapat tentang aspek-aspek empati dikemukakan oleh Davis, Batson & Coke dan Williams, Berard & Barchard sebagai berikut:

Davis (1983) berpendapat bahwa aspek-aspek empati terdiri dari:

- a. *Perspective taking*, yaitu kecenderungan seseorang untuk mengambil sudut pandang orang lain secara spontan
- b. Fantasi, yaitu kemampuan seseorang untuk mengubah diri mereka secara imajinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter khayal dalam buku, film, sandiwara yang dibaca atau ditontonnya
- c. *Empathi concern*, yaitu perasaan simpati yang berorientasi kepada orang lain dan perhatian terhadap kemandulan yang dialami orang lain
- d. *Personal distress*, yaitu kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri serta kegelisahan dalam menghadapi setting interpersonal yang tidak menyenangkan.

Batson & Coke (dalam Watson, 1984) mengatakan bahwa dalam empati terdapat aspek-aspek:

- a. Kehangatan yaitu perasaan yang dimiliki seseorang untuk bersikap hangat terhadap orang lain.
- b. Kelembutan yaitu perasaan yang dimiliki seseorang untuk bersikap maupun bertutur kata lemah lembut terhadap orang lain.
- c. Peduli yaitu sikap yang dimiliki seseorang untuk memberikan perhatian terhadap sesama manusia maupun lingkungan di sekitarnya.
- d. Kasihan yaitu perasaan yang dimiliki seseorang untuk bersikap

iba atau belas kasih terhadap orang lain.

Williams, Berard & Barchard (2005) menjelaskan bahwa aspek empati terdiri dari:

- a. Kegembiraan responsif (*responsive joy*) yaitu perasaan gembira dan bahagia yang dirasakan oleh individu ketika orang terdekatnya mengalami kegembiraan dan kebahagiaan.
- b. Kepedulian empatik (*empathic concern*) yaitu perasaan sedih dan duka yang dirasakan oleh individu ketika mengetahui ada orang lain yang kurang beruntung dibandingkan dengan diri sendiri.
- c. Distress responsif (*responsive distress*) yaitu perasaan tidak nyaman dan merasa terganggu dirasakan oleh individu ketika mengetahui orang lain mengalami masalah

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa empati memiliki banyak aspek, namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan aspek empati yang dikemukakan oleh Williams dkk (2005) yang menyatakan bahwa aspek empati terdiri dari kegembiraan responsif, kepedulian empatik dan distress responsif.

### 3. Empati dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, telah menetapkan standar PAUD yang terdiri dari (1) standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) standar pendidik dan tenaga kependidikan; (3) standar isi, proses dan penilaian serta (4) standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan, empati masuk dalam lingkup sosial emosional untuk kelompok anak usia

5 - ≤ 6 tahun yang disebutkan sebagai menunjukkan rasa empati.

Kurikulum PAUD yang ada saat ini telah mengacu pada standar nasional. Empati pada kurikulum PAUD termasuk dalam lingkup perkembangan sosial emosional dengan tingkat pencapaian perkembangannya adalah menunjukkan rasa empati. Indikator ketercapaian empati yaitu: (1) menunjukkan rasa empati terhadap teman yang kena musibah dan (2) mau memberi saran/nasehat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa empati merupakan suatu kemampuan yang harus diajarkan di sekolah tingkat PAUD.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Darul Arqom Makamhaji, Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 28 orang anak. Waktu penelitian selama 4 bulan yakni sejak bulan Juli sampai dengan Oktober 2013.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan meliputi aktivitas bermain peran dan perilaku empati anak sedangkan wawancara dilakukan pada guru kelas dan anak. Hasil observasi dan wawancara didokumentasikan dalam bentuk rekaman video aktivitas bermain peran anak, catatan harian perilaku anak serta hasil penilaian kemampuan empati anak.

Pengecekan Validitas Data dilakukan dengan cara triangulasi sumber yaitu dengan cara mengecek data sejenis dari sumber yang berbeda, dalam penelitian ini data bersumber dari guru kelas dan peneliti. Selain itu digunakan pula triangulasi metode yaitu dengan cara mengecek data sejenis melalui metode pengumpulan data yang berbeda, dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi anak pada aktivitas bermain peran.

Keberhasilan penelitian ini dapat diketahui dari tercapainya indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu meningkatnya kemampuan empati anak, dengan target pencapaian minimal 80%. Jika kriteria keberhasilan tersebut terpenuhi maka siklus dihentikan dan dinyatakan berhasil. Kriteria keberhasilan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan empati anak setelah dilakukan tindakan yang dapat diketahui dari peningkatan aspek-aspek empati yang ditunjukkan dalam perilaku anak. Aspek-aspek empati yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari teori yang dikemukakan oleh Williams dkk (2005), yaitu (1) Kegembiraan responsif ; (2) Kepedulian empatik dan (3) Distress responsive.

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan tentang peningkatan yang terjadi dilaksanakan secara bertahap mulai dari kesimpulan pertama sampai dengan yang terakhir. Hasil akhir dilakukan refleksi untuk menentukan atau menyusun rencana dan tindakan berikutnya.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pratindakan yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B TK Darul Arqom Makamahaji, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo menunjukkan bahwa jumlah anak yang belum mencapai nilai ketuntasan untuk penilaian empati relatif banyak. Dari keseluruhan anak tersebut baru sejumlah 8 anak atau 28,57% yang mendapatkan nilai tuntas dan 20 anak atau 71,42% mendapatkan nilai belum tuntas. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut

**Tabel 1. Penilaian Empati Anak Pratindakan**

Inter val Nilai	x	f	fx	Persentase	Keterangan
1 – 1,6	1,3	4	5,2	14,28%	Belum tuntas
1,7- 2,3	2	16	32	57,14%	Belum tuntas
2,4 – 3	2,7	8	21,6	28,57%	Tuntas
Jumlah		28	58,8	100%	
Nilai rata-rata $58,8 : 28 = 2,1$ Ketuntasan klasikal $(8 : 28) \times 100\% = 28,57\%$					

Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian pratindakan, peneliti melakukan tindakan siklus I untuk meningkatkan kemampuan empati anak. Hasil penelitian siklus I menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sejumlah 15 anak atau 53,27% sedangkan sebanyak 13 anak atau 46,42% mendapatkan nilai belum tuntas. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Empati Anak setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Inter val Nilai	x	f	fx	Persentase	Keterangan
1 – 1,6	1,3	4	5,2	14,28%	Belum tuntas
1,7 – 2,3	2	9	18	32,14%	Belum tuntas
2,4 – 3	2,7	15	40,5	53,57%	Tuntas
Jumlah		28	63,7	100%	
Nilai rata-rata $63,7 : 28 = 2,28$ Ketuntasan klasikal $(15 : 28) \times 100\% = 53,57\%$					

Berdasarkan hasil penelitian siklus I tersebut diketahui bahwa nilai ketuntasan untuk penilaian empati yang diperoleh sebesar 53,27%, namun karena nilai

tersebut belum mencapai target nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%, maka perlu dilakukan tindakan lagi pada siklus II.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah anak yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sejumlah 23 anak atau 82,14% sedangkan sebanyak 5 anak atau 17,85% mendapatkan nilai belum tuntas. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Empati Anak setelah Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Inter val Nilai	x	f	fx	Persent ase	Keteran gan
1 – 1,6	1,	2 3	2,6	7,14%	Belum tuntas
1,7 – 2,3	2	3	6	10,71%	Belum tuntas
2,4 – 3	2, 7	2 3	62, 1	82,14%	Tuntas
Jumlah		2 8	70, 7	100%	
Nilai rata-rata	$70,7 : 28 = 2,5$				
Ketuntasan klasikal	$(23 : 28) \times 100\% = 82,14\%$				

Berdasarkan hasil penelitian siklus II tersebut diketahui bahwa nilai ketuntasan untuk penilaian empati yang diperoleh sebesar 82,14%. Nilai tersebut telah memenuhi target nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80%, maka siklus penelitian dihentikan. Keseluruhan hasil penelitian mulai dari pratindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

**Tabel 4. Persentase peningkatan hasil penilaian empati anak tiap siklus**

Ketera ngan	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	28,57%	53,57%	82,14%
Belum tuntas	71,42%	46,42%	17,86%

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dan alat permainan edukatif dapat meningkatkan empati pada anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji, kecamatan Kartasura, kabupaten Sukoharjo. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan yang mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu persentase nilai pratindakan sebesar 28,57%, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi sebesar 53,57% dan siklus II menjadi sebesar 82,14%.

Saran yang dapat disampaikan terkait penelitian ini yaitu:

1. Guru sebaiknya menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran karena hal ini dapat meningkatkan empati anak.
2. Penggunaan alat permainan edukatif dalam bermain peran hendaknya diperhatikan karena hal ini dapat membuat anak lebih menghayati permainan perannya.
3. Pada kegiatan bermain peran, hendaknya guru membimbing anak agar anak dapat memerankan dan menghayati setiap tokoh yang diperankannya karena hal ini dapat memicu tumbuhnya empati.

### Daftar Rujukan

- Brigham, J. C. 1991. *Social Psychology Second Edition*. New York: Herper Collins Publishers Inc.
- Davis, M. H. 1983. Measuring Individual Differences In Empathy: Evidence For A Multidimensional Approach. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 44, 113-126.
- Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan. 2004. *Metode Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak: Materi Pendidikan Dan Pelatihan Bagi Guru/Kepala TK Tingkat Propinsi Jawa Tengah*.
- Goleman, D. 2007. *Emotional Intelligence Edisi Terjemahan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Hanson, R. (2007). *Empathy*. (Online), (<http://www.wiswbrain.org/Empathy.pdf>., diunduh tanggal 2 Juli 2013).
- Hurlock, E.B. (1999). *Perkembangan Anak (terjemahan). Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ioannidou, F., & Konstantikaki, V. (2008). *Empathy And Emotional Intelligence: What Is Really About?* (Online), (<http://www.internationaljournalofcaringciences.org/>., diunduh tanggal 27 April 2013).
- Jarvis, L., Odell, K., & Troiano, M. (2002). *Role Playing As A Teaching Strategy* (Online), (<http://imet.csus.edu/imet3/odell/portfolio/grartifacts/Lit%20review.pdf>., diunduh tanggal 13 Desember 2012).
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain Melalui Gerak & Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Koestner, R., & Franz, C. (1990). The Family Origins Of Emphathic Concern: A-26 Years Longitudinal Study. *Journal Of Personality And Social Psychology*, Vol 58, No.4, 709-717.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Papalia, D. E., Old, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Psikologi Perkembangan (Edisi Terjemahan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Poorman, P. B. (2002). Biography And Role Playing: Fostering Empathy In Abnormal Psychology. *Teaching Of Psychology*, 29, (1), 32-36.
- Richert, R. A., Shawber, A. B., Hoffiman, R. E., & Taylor, M. (2009). Learning From Fantasy and Real Characters In Preschool And Kindergarten. *Journal Of Cognition And Development*, 10 (1-2). 41-66.
- Scarcella, R., & Oxford, R. L. (1992). *The Tapestry Of Language Learning*. Boston: Heinle and Heinle.
- Sears, D.O., Fredman, J.L., & Peplau, L.A., (1991). *Psikologi Sosial Jilid 2. Alih Bahasa: Michael Adryanto*. Jakarta: Erlangga.
- Soetjiningsih. (2002). *Tumbuh Kembang Anak Cetakan II*. Jakarta: EGC.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Watson. (1984). *Psychology Science And Application*. Illionis: Scoot Foresmar and Company.
- Williams, E. A., Berard, A. M., & Barchard, K. A. (2005). *Distinguishing Between Three Different Aspects Of Empathy*. Portland Oregon: Poster Presented At The Western Psychological Association Annual Convention (Online), (<https://faculty.unlv.edu/img/conference%20posters/Distinguishing%20Aspects%20of%20Empathy.pdf>, diunduh tanggal 3 Januari 2012).