

Upaya Meningkatkan Rasa Empati Anak melalui Bermain Peran pada Kelompok B di RA Al Rodliyah Watuaji Keling Jepara

Dewi Rofi'ah, Siti Maemunah, Irna Anjarsari

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.31331/sc.v1i2.1299>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit 15 Agustus 2020

Direvisi 10 September 2020

Disetujui 21 Oktober 2020

Keywords : *Early Childhood, empathy, Play Activities*

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa empati anak kelompok B RA Al Rodliyah Watuaji Keling Jepara? Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian adalah seluruh peserta didik kelompok B RA Al Radliyah Watuaji Keling Jepara yang berjumlah 12 anak tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian tindakan kelas: Diketahui bahwa kreativitas pada anak mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Peningkatan dapat terlihat dari kondisi pra tindakan anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan hanya 39,6% setelah dilakukan tindakan yaitu siklus I anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 50,1% dan setelah dilakukan tindakan yang lebih lanjut pada siklus II mencapai kriteria berkembang sangat baik sebesar 76,4%. Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa setelah melalui rangkaian kegiatan pada siklus 1 dan 2. Melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 2 kali siklus dan setiap siklusnya dilakukan tiga kali pertemuan untuk meningkatkan rasa empati pada anak melalui kegiatan bermain peran.

Abstract

Formulation of the problem in this research is: Can role play increase the sense of empathy of group B children RA Al Rodliyah Watuaji Keling Jepara? This type of research uses a classroom action research method (PTK). The research subjects were all students of group B RA Al Radliyah Watuaji Keling Jepara, totaling 12 children in the 2018/2019 academic year. Classroom action research results: It is known that creativity in children has increased in each cycle. The improvement can be seen from the pre-action condition of children who are in the criteria of developing according to expectations, only 39.6% after the action is taken, namely the first cycle of children who are in the criteria of developing according to expectations reaches 50.1% and after further action is carried out in the second cycle it reaches very well developed criteria of 76.4%. Based on the results of the discussion, it can be concluded that after going through a series of activities in cycles 1 and 2. Through classroom action research carried out for 2 cycles and each cycle, three meetings were held to increase empathy in children through role playing activities.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sehingga dapat dicapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Perkembangan rasa empati anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh (Suyadi, 2010: 109). Perkembangan emosi berhubungan dengan *self control* (kontrol diri) dan hasrat memperluas pergaulan dengan teman – teman sebaya (Elyana, 2018).

Menurut Salovey dan John Mayer yang dikutip dalam buku Ali Nugraha (2011: 13) pengembangan sosial emosional meliputi: empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengalokasi rasa marah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai kemampuan menyelesaikan masalah antara pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, kesopanan dan sikap hormat. Adapun perkembangan rasa empati anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebagai berikut : 1) Bersikap kooperatif dengan teman. 2) Menunjukkan sikap toleran. 3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias). 4) Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. 5) Memahami peraturan dan disiplin. 6) Menunjukkan rasa empati. 7) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 8) Bangga terhadap hasil karya sendiri. 9) Menghargai keunggulan orang lain. Empati sangat diperlukan dalam kehidupan manusia agar dapat menempatkan diri dengan baik dalam masyarakat.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa empati merupakan penggambaran apresiasi emosional terhadap perasaan orang lain yang bisa disebut sebagai bentuk pemahaman dan reaksi terhadap perasaan orang lain. Goleman dalam Mahdiani (2012: 23) menjelaskan 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. Menurut Goleman dalam Mahdiani (2012:23), “Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan dan masalah orang lain, berpikir dengan sudut pandang mereka, serta menghargai perbedaan perasaan orang lain tentang berbagai hal”.

Empati menurut Saptono (2011:134) adalah “Keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain”. Selanjutnya, Hurlock dalam Rahmawati (2014:24) juga mengartikan “Empati sebagai kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Kemampuan ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain”. Pendapat lain yang masih sama dengan pendapat di atas adalah menurut Bennet dalam Saptono (2011: 134) di mana “Empati diartikan sebagai partisipasi emosional dan intelektual secara imajinatif pada

pengalaman orang lain”. Empati sebagai kemampuan untuk dapat merasakan perasaan orang lain mempunyai ciri-ciri tertentu yang diimplementasikan dalam bentuk perilaku. Berdasarkan pendapat tersebut kemampuan emosional dan intelektual dapat disalurkan melalui kegiatan bermain peran. Bermain peran menumbuhkan sikap kerjasama. Agustiningrum (2019) kerjasama anak merupakan bagian dari sosial emosional yang ditumbuhkan melalui media pembelajaran yang disiapkan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian adalah strategi umum yang dianut dalam pengumpulan dan analisis data yang diperlukan guna menjawab persoalan yang dihadapi. Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2013: 3). Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan social emosional anak melalui metode bercerita, maka penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dimana peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah peserta didik kelompok B RA Al Rodliyah Watuaji Keling Jepara tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah peserta didik 12 anak yang terdiri dari 5 laki-laki dan 7 perempuan. Model analisis yang digunakan dalam analisis ini adalah model interaktif yang dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Poses analisis data dilakukan secara terus menerus didalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus yang dikemukakan sebagai berikut :

$$p = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

n = Skor perolehan

N = Skor Ideal (skor maksimum x anak)

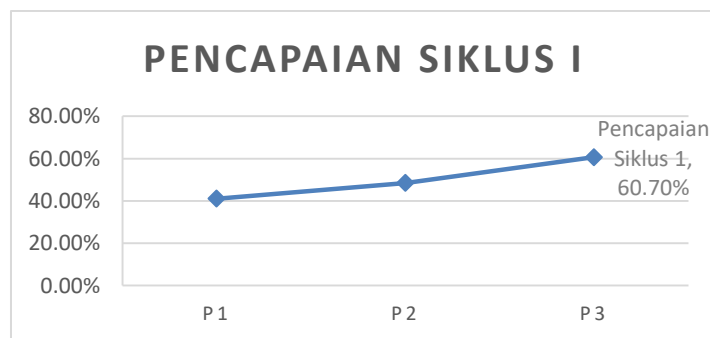
Adapun kinerja ketuntasan pencapaian hasil belajar anak dapat meningkat minimal menjadi 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti membuat perencanaan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mengamati tingkat antusias anak terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Media pembelajaran dalam bermain peran juga harus diperhatikan kesesuaiannya dengan perkembangan anak. Media untuk anak usia dini merupakan perangkat pembelajaran yang penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, diperlukan kemampuan khusus dari guru untuk memperhatikannya agar sesuai dengan tahap perkembangan anak (Elyana, 2020) Setelah melakukan pengamatan dan membuat catatan hal-hal unik yang terjadi, kemudian peneliti melakukan langkah- langkah pembelajaran sebagai tahap pra siklus. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengidentifikasi tingkat kesulitan anak terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran meningkatkan rasa empati pada anak belum tercapai secara optimal yaitu baru 37,5% atau 5

anak dapat bertoleransi (menghargai, pendirian, pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan) dalam bermain, 41,7% atau 5 anak dapat kasih sayang anak kepada sesama teman, 41,7% atau 5 anak dapat memahami kebutuhan orang lain, dan 37,5% atau 5 anak mau membantu orang lain (menolong), 41,7% atau 5 anak memahami pengertian saat bermain, 41,7% atau 5 anak dapat perduli dalam bermain, 41,7% atau 5 anak mampu mengendalikan amarahnya dalam bermain. Karena indikator keberhasilan anak yang diharapkan minimal 75%, maka perlu dilaksanakan pengembangan kegiatan belajar, yaitu melalui penelitian tindakan kelas (PTK) diawali pada siklus I.

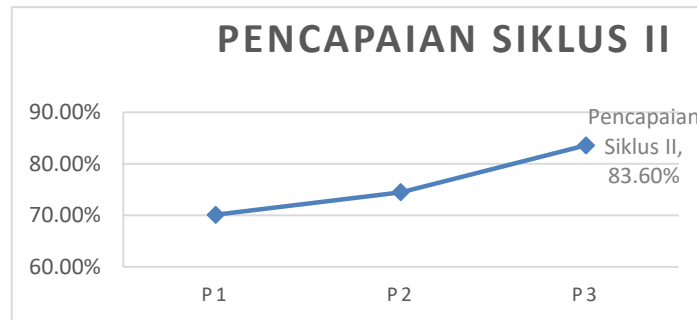
Pada Siklus I, peneliti merencanakan dengan membuat rencana pembelajaran atau skenario pengembangan kegiatan selama 3 kali pertemuan. Peneliti menyediakan media pembelajaran dan membuat lembar observasi atau penilaian pada kegiatan pembelajaran tersebut.



Gambar 1 Pencapaian Siklus I

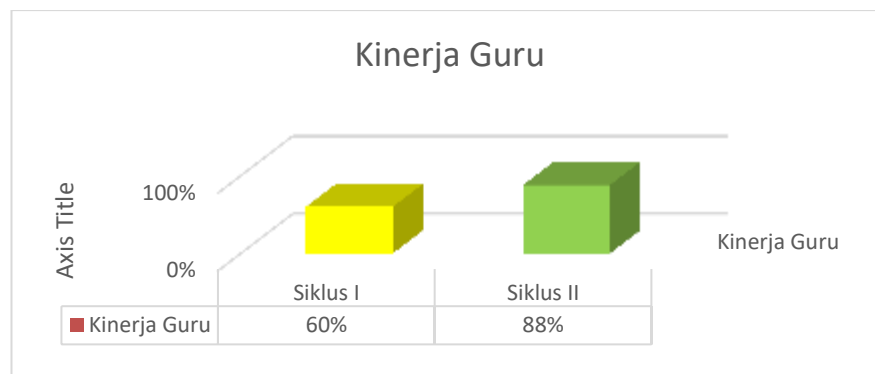
Gambar 1 menunjukkan bahwa pencapaian siklus I selama tiga kali pertemuan, evaluasi hasil belajar anak berjalan dengan baik dan mendapatkan pencapaian nilai yang cukup optimal rata-rata sebesar 41,1% atau 5 anak pada pertemuan pertama (P1), pencapaian rata-rata 48,5% atau 6 anak pada pertemuan kedua (P2), dan pencapaian rata-rata 60,7% atau 7 anak pada pertemuan ketiga (P3). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan disiklus I, untuk meningkatkan rasa empati pada anak melalui bermain peran dikategorikan belum berhasil dengan ditunjukkannya pencapaian keberhasilan kurang dari 75% dari nilai kriteria keberhasilan disetiap aspek. Sehingga diperlukannya refleksi untuk melihat kekurangan dan kelebihan dalam siklus I. Berdasarkan temuan dilapangan. pada siklus I terdapat perubahan perilaku yang kurang maksimal saat bergaul dan berteman dengan teman sebayanya, minat anak dalam kegiatan bermain peran masih terlihat kurang antusias dikarenakan anak masih beradaptasi dengan cara guru menyampain kegiatan tersebut. Setelah peneliti merefleksikan pada siklus I, maka peneliti mencoba melaksanakan pengembangan kegiatan pada siklus II sebagai upaya untuk meningkatkan rasa empati pada anak yang lebih optimal (berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan).

Pada siklus II, peneliti merencanakan dengan membuat rencana pembelajaran atau skenario pengembangan kegiatan selama 3 hari. Siklus II menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan rasa empati pada anak termasuk kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pengamatan ini menunjukkan adanya perkembangan yang dialami oleh anak-anak melalui metode bermain peran, pengamatan di siklus II diperoleh pencapaian sebagai berikut:



Gambar 2. Pencapaian Siklus II

Berdasarkan Gambar 2, pencapaian siklus II selama tiga kali pertemuan, evaluasi hasil belajar anak berjalan dengan baik dan mendapatkan pencapaian nilai yang cukup optimal rata-rata sebesar 70,1% atau 8 anak pada pertemuan pertama (P1), pencapaian rata-rata 74,7% atau 9 anak pada pertemuan kedua (P2), dan pencapaian rata-rata 83,6% atau 10 anak pada pertemuan ketiga (P3). Perkembangan siklus II mendapatkan pencapaian nilai sebesar 76,9% atau 9 anak, sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan untuk meningkatkan rasa empati pada anak melalui bermain peran, dapat dikategorikan berhasil karna pencapaian keberhasilan lebih dari 75%. Refleksi pada siklus II terdapat temuan yang ada dilapangan, menunjukkan hasil keberhasilan lebih dari 75% dikarenakan antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain peran sangat memuaskan. Toleransi anak (menghargai, pendirian, pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan) dalam bermain, kasih sayang anak dalam bermain, memahami kebutuhan orang lain, mau membantu orang lain (menolong), pengertian anak saat bermain, kepedulian anak dalam bermain, dan anak mampu mengendalikan amarahnya saat bermain, muncull disetiap pertemuan. Keberhasilan anak selama pembelajaran juga dipengaruhi oleh kinerja guru yang semakin membaik, berikut hasil observasi kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung



Gambar 3. Kinerja Guru

Berdasarkan Gambar 3 pengamatan kinerja guru oleh observer pada siklus I kinerja guru mencapai 60%, akan tetapi setelah dilakukan perbaikan pada siklus II maka diperoleh pencapaian yang lebih baik 88%. Sehingga kinerja guru mencapai kesempurnaan guru dalam mengajar adalah dengan nilai 40 (nilai total seluruh aspek dikalikan skor maksimum) sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan untuk meningkatkan rasa empati apada anak melalui kegiatan bermain peran dikategorikan berhasil dengan ditunjukkannya pencapaian keberhasilan lebih dari 75% dari nilai kriteria keberhasilan disetiap aspek penilaian

SIMPULAN

Meningkatkan rasa empati anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran yang dimana melibatkan sosial dan emosi anak saat memerankan peran berdasarkan tema yang diberikan dan anak senang melakukannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan perkembangan anak di setiap siklus pra siklus dan siklus I dan siklus II. Adapun bukti tingkat keberhasilan anak yaitu pada pra siklus (sebelum dilakukan penelitian) anak yang memiliki rasa empati baik hanya sebesar 39,6% sampai pada siklus II berubah menjadi 76,2% atau lebih besar dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75%

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, Maria. (2019). *Stimulation of Social-Emotional of Children's Digital Natives Through Learning Nawung Sekar Dance*. Golden Age Vol 3 (2). 41-47.
- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Arriyani, Neni. (2009). *Sentra Main Peran*. Jakarta Timur: Sekolah Al Falah
- Denok, M., Jazuli, M., Rohindi, T., & Suminto, S. (2018, September). The Strengthening Of Humanity Value in The Generation of Digital Natives in the Era Of Digital Technology Through Nawung Sekar Dance. In *International Conference on Science and Education and Technology 2018 (ISET 2018)*. Atlantis Press.
- Elyana, Luluk (2018) *Pengenalan Konsep Diri Anak Melalui Visual Learning di TK Annida Ya Fatimah Jepat Lor Tayu Pati, Jawa Tengah*. Journal SECE Vol 1 (1) p 85 - 90
- Elyana, L. (2020). Manajemen Parenting Class Melalui Media E-Learning. *Sentra Cendekia*, 1(1), 29-35.
- Hildayani Rini dkk (2007) *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Maemunah, S. (2017). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui metode sosiodrama (penelitian tindakan kelas vii. b di mts daarul hikmah pamulang tangerang selatan tahun ajaran 2016/2017).
- Mahdiani dan Prasetyaningrum. (2012). *Pengaruh Dongeng dan Bermain Peran dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia Dini*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mashar, Riana. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Prenada Media
- Morrison G. (2008). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Pengalih Bahasa Suci Romadhona & Apri Widiastuti..* Jakarta:Indeks.
- Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Rahmawati, Anayanti. (2014). *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Surakarta: Jurnal Pendidikan Anak. Vol.3, Ed. 1: 382-392. (Online: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/viewFile/2875/2670>, diunduh pada 16 April 2019).
- Rizki Ayudia. (2017). *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Ber cerita Di Kelompok B.1 RA Al-Ulya Bandar Lampung*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 2, Ed. 1: 192-292. (diunduh pada 20 April 2019).
- Saptono. (2011). *Dimensi-dimesi Pendidikan Karakter: Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Ukhriyawati, C. F., Ningsih, T., Susilowati, T., Agustiningrum, M. D., Firdaus, D. F., Iskandar, A., & Sallu, S. (2019, December). The Integration of Innovation in Education Technology to Improve The Quality of Website Learning in Industrial Revolution Era 4.0 Using Waterfall Method. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, p. 012045). IOP Publishing.