



## Implementasi Pengembangan Perilaku Empati Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Nuryani Ishak

Riskal Fitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar

email: [riskalfitri.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:riskalfitri.dty@uim-makassar.ac.id)

Receive: 19/06/2021

Accepted: 19/08/2022

Published: 01/10/2021

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Rumah Belajar Nuryani Ishak dan untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran bermain peran di taman kanak-kanak rumah belajar nuryani ishak. Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang menggunakan jenis deskriptif, yaitu jenis penelitian yang mendeskripsikan tentang suatu gejala, kondisi dan situasi yang ada. Populasi sebagian siswa kelompok B berjumlah 5 anak didik. Adapun instrumen penelitian adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa guru sudah menerapkan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan teori Arfin Yudhi Aryani dan terlaksana dengan baik namun ada beberapa langkah-langkah bermain peran yang belum maksimal seperti guru membagikan tugas sesuai dengan peran yang akan dimainkan seharusnya anak-anak bebas memilih peran yang dia sukai dan dengan melihat keberhasilan indikator pengembangan perilaku empati anak mengakibatkan hasil anak secara keseluruhan dapat dikatakan sudah berkembang dengan baik.

Kata Kunci: Bermain Peran, Perilaku Empati, dan Anak Usia Dini

### Abstract

The research aims to describe the implementation of developing empathetic behavior through the role-playing method for children aged 5-6 years in Nuryani Ishak's Kindergarten and to describe the supporting and inhibiting factors in role-playing learning in Nuryani Ishak's kindergarten. This research type is descriptive qualitative, namely a symptom, condition and situation that exists. The population is some students in group B is 5 students. The research instruments are observation, interviews, and documentation. The results showed that the teacher had implemented the steps of the role-playing method in accordance with Arfin Yudhi Aryani's theory and it was carried out well, but there were some role-playing steps that were not maximized, such as the teacher distributing tasks according to the role to be played, the children should be free to choose. The role he likes and by looking at the success indicators of developing children's empathetic behavior, the results of the children as a whole were to have developed well.

Keywords: role play, empathic, and Kindergarten

### A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan lingkup penting dalam menentukan masa depan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dapat menggerakkan generasi bangsa untuk terus menggali ilmu sebagai bekal membangun kehidupan yang lebih baik. Tujuan pendidikan yang berorientasi pada masa depan tercermin dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk menstimulasi seluruh aspek perkembangan pada anak lembaga paud memiliki berbagai metode, salah satunya dengan metode bermain peran. Bermain peran dianggap sesuai untuk anak usia dini karena secara umum anak-anak menyukai permainan pura-pura dan menirukan perilaku orang lain. Kesempatan tersebut

dapat digunakan guru untuk mengajarkan perilaku positif pada anak dengan cara yang menyenangkan. Permainan drama yang melibatkan adanya perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari dapat diterapkan dengan metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan drama yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial. Berdasarkan hasil observasi di kelas B TK Rumah Belajar Nuryani Ishak Makassar, belum munculnya rasa peka dalam diri anak dapat terlihat ketika tiga orang anak bermain masak-masakan bersama. Pada saat itu hanya terdapat 2 orang anak yang mengambil mainan dari rak dan menata mainannya di atas meja sementara 3 anak melihat saja padahal mereka juga akan menggunakan mainan yang sama. 3 anak tersebut

masih memerlukan dorongan dari guru untuk bersedia memberikan bantuan kepada temannya. Kurangnya kepekaan anak terhadap perasaan teman juga ditunjukkan dengan belum munculnya keinginan untuk menolong.

## B. METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menggunakan jenis deskriptif, yaitu jenis penelitian yang mendeskripsikan tentang suatu gejala, kondisi dan situasi yang ada.

Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B dan guru dengan kode (G) di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah data dan informasi penunjang tambahan yang berasal dari berbagai sumber atau literatur, seperti teori dari buku teks, majalah atau publikasi ilmiah, hasil penelitian dari penelitian terdahulu, atau arsip serta dokumen resmi serta dokumen pribadi yang dimiliki sekolah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli-agustus tahun 2021. Tempat Penelitian ini dilaksanakan di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak, Kecamatan Biringkanaya, Makassar. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B usia 5-6 tahun, dengan jumlah anak 5 orang. Subjek penelitian diperoleh melalui Guru yang mengajar di kelompok B TK Rumah Belajar Nuryani Ishak. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan bahan-bahan lain, sehingga dengan mudah dipahami. Data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, sudah dilakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka akan dilanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, sehingga diperoleh data yang bisa dipercaya. Miles and Huberman sebagaimana dikutip oleh Imam Gunawan mengemukakan tiga tahapan yang harus dikerjakan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu :

### 1) Reduksi data

Mereduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan mencari tema pada polanya. Merekam data lapangan dalam bentuk catatan-catatan lapangan

### 2) Pemaparan data

Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus

dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Dalam hal ini pemaparan datanya mengenai Perubahan Perilaku Empati Anak Melalui Metode Bermain Peran

### 3) Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Verifikasi data atau mengambil kesimpulan yaitu analisis lanjutan dari reduksi data dan penyajian data, sehingga dapat disimpulkan dan peneliti masih berpeluang menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dapat diuji kembali dengan pihak-pihak terkait, ataupun orang-orang yang ahli dalam bidangnya. Hingga penelitian tersusun dalam sebuah laporan yang diuji keilmiahannya. Dalam hal ini penarikan kesimpulan didapatkan kesimpulan dari analisis reduksi data dan pemaparan data mengenai Implementasi Pengembangan Perilaku Empati Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak ditetapkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam terhadap responden. Jawaban responden terhadap perilaku empati yang difokuskan pada bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain. Dari jawaban-jawaban yang dikemukakan oleh responden yang terlibat diorganisir dan dianalisis. Hal yang akan menjadi hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi : bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak. Dapat dilihat dari langkah-langkah bermain peran yang dilakukan oleh guru dan indikator empati sebagai berikut :

#### 1. Guru memilih tema yang akan dimainkan

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok B diperoleh hasil bahwa, sebelum guru melakukan

kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

## **2. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan**

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok B, di peroleh hasil bahwa, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung guru menyiapkan naskah yang dibuat untuk jalan cerita bermain peran dengan tujuan agar cerita yang dimainkan dapat berjalan dengan tertib dan rapi.

## **3. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran**

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak-anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya. Contohnya ketika anak bermain peran tema profesi subtema dokter. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu membagikan peran yang dibawakan masing-masing. Ada yang bertugas sebagai dokter, perawat, penjaga apotek, loker, dan pasien. Pada saat bermain peran dokter, guru memberikan pengarahan dan peraturan disaat pemain berlangsung seperti harus melakukan perannya masing-masing dan tidak boleh keluar dari permainan sebelum selesai. Dari data diatas bahwasanya guru di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik yang sesuai diharapkan.

## **4. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain**

Sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat yang digunakan peserta didik saat bermain peran, misalnya saat bermain peran tentang profesi dokter kemudian guru menyiapkan alat seperti stetoskop, obat-obatan, baju dokter, dll. Contohnya ketika bermain peran yang bertema profesi sub tema guru. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada saat bermain peran, seperti guru menyiapkan meja belajar, papan tulis, spidol, pakaian untuk guru, kacamata, buku tulis, pensil. Dari data diatas bahwasanya guru di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak selalu menyiapkan alat yang akan digunakan pada saat bermain peran sebelum anak-anak datang kesekolah

## **5. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain**

Sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan digunakan pada saat bermain peran nantinya. Contohnya ketika bermain peran dengan tema profesi sub tema dokter. Guru menjelaskan apa saja nama dan fungsi alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain dokter-dokteran misalnya stetoskop fungsinya untuk mendengar suara jantung atau pernapasan, jarum suntik untuk memasukkan obat kedalam tubuh, termometer untuk mengukur suhu tubuh,. Dalam hal ini guru hanya mengarahkan saja tidak ikut serta dalam membantu

## **6. Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran**

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan. Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung guru membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak bingung dan tidak berebut saat bermain peran. Berdasarkan analisis peneliti bahwasanya guru di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak sebelum melakukan kegiatan bermain peran terlebih dahulu mengumpulkan anak-anak untuk memberikan tugas yang sesuai dengan peran yang akan dimainkannya, dengan tujuan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik dan anak tidak berebut saat memainkan peran, seharusnya guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya misalnya pada saat anak bermain peran dengan tema profesi subtema guru anak dapat memilih sendiri peran yang diinginkan contohnya memilih sebagai guru, memilih sebagai murid. Namun berdasarkan observasi yang peneliti lakukan guru menentukan sendiri peran yang akan dimainkan oleh anak tanpa memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang dimainkannya.

### **7. Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran**

Pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dimainkannya. Contohnya ketika bermain peran subtema dokter pada saat itu seorang anak bernama raisa lupa akan peran yang akan dia jalani, saat itu guru mengarahkan anak-anak habis ke ruang periksa anak-anak ke apotik dulu untuk mengambil obat, namun ternyata raisa lupa untuk mengambil obat di apotik dan langsung pulang. Guru langsung memberitahukan/mendampingi raisa bahwa setelah dari ruang periksa raisa ambikan obat dulu untuk adeknya lalu setelah itu raisa pun mengulangi lagi ke ruang periksa dan setelah dari ruang periksa ke apotik untuk mengambil obat. Berdasarkan pernyataan di atas bahwasanya guru di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib.

### **8. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.**

Diakhir kegiatan setelah bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, misalnya pada saat bermain tentang petugas apotek yang memberikan obat, maka dengan bermain peran dokter anak-anak dapat mengerti tentang pentingnya berterimah kasih jika sudah diberikan sesuatu .

#### **Indikator Pengembangan Perilaku Empati :**

##### **1. Bermain dengan teman sebaya**

Ditemukan subjek 1 ketika anak mampu bekerja sama saat melakukan kegiatan bersama teman-temannya dengan baik sampai selesai, yaitu mengajak temannya untuk bermain bersama-sama, mengajari temannya yang kesulitan menggambar.

Subjek 2 ketika anak saat bermain dengan temannya tapi dengan perasaan terpaksa, misalnya bermain dengan temannya yang laki-laki, pada saat berkomunikasi dia membelakangi temannya saat temannya bicara dengannya,

lalu setelah guru menanyakan kepadanya mengapa dia tidak mau bermain dengan temannya yang bukan perempuan ternyata dia masih malu-malu untuk berinteraksi dengan temannya yang laki-laki.

Subjek 3 ketika anak ketika anak mampu bekerja sama membereskan alat permainan setelah bermain.

Subjek 4 ketika anak hanya ingin berteman dengan 1 orang temannya akrabnya saja (ririn) tidak mau bermain bersama temannya yang lain

Subjek 5 ketika anak mengajak temannya untuk bermain bersama setelah membereskan alat permainan setelah bermain.

##### **2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar**

Subjek 1 ketika anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena di jahili oleh temannya saat bermain

Subjek 2 terlihat ketika anak melihat temannya terjatuh tanpa ditolong dan hanya melihatnya saja

Subjek 3 ketika anak menanyakan ke arsyila "kenapa" melihat ada bekas goresan luka ditangannya lalu segera mengambil hansaplas untuknya

Subjek 4 ketika anak merasakan senang dalam hasil karya teman yang dapat hadiah berupa pensil dari guru.

Subjek 5 ketika anak menanyakan temannya "kenapa" saat melihat temannya ada yang duduk dipojokan kelas saat pembelajaran sedang berlangsung

##### **3. Berbagi dengan orang lain**

Subjek 1 ketika anak membagikan rotinya ke bu guru tanpa dipaksa. Pada saat itu ia meminta tolong ke bu guru untuk dibukakan pembungkus rotinya, lalu setelah ditolong oleh bu guru, hafiz ucapkan terimakasih dan memotong sebagian rotinya untuk dibagikan ke bu guru

Subjek 2 ketika anak membagikan bekalnya ke raisa yang tidak membawa bekal tanpa disuruh oleh bu guru. Saat itu ririn memberitahu ke bu guru bahwa ada temannya yang tidak membawa bekal dan bercerita ke bu guru bahwa dia telah berbagi makanan ke temannya, saat itu dia terlihat sangat senang karena telah berbagi

makanan dengan temannya dan pada saat itu juga ririn mengatakan “kalau kita berbagi kita akan disayang oleh allah dan dapat banyak teman”.

Subjek 3 ketika anak diberitahu oleh guru untuk berbagi mainan dengan temannya.

Subjek 4 ketika anak diberitahu oleh guru untuk berbagi mainan dengan temannya.

Subjek 5 ketika anak diberitahu oleh guru untuk berbagi mainan dengan temannya.

### **Pembahasan**

Melalui proses analisis data yang ada diatas, maka bagian pembahasan ini peneliti uraikan implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak rumah belajar nuryani ishak :

Dalam implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran terdapat beberapa langkah-langkah metode bermain peran menurut Arfin Yudhi Aryani yang harus diperhatikan oleh guru yaitu (1) Guru memilih tema yang akan dimainkan, (2) Guru membuat rencana/skenario/naskah jalan cerita yang akan dimainkan, (3) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran, (4) Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, (5) Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, (6) Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, (7) Guru hanya / mendampingi peserta didik dalam bermain peran, (8) Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.

Dalam berproses kegiatan implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran terlebih dahulu memilih tema pembelajaran sebagai acuan, hal ini sejalan dengan landasan teori menurut Arfin Yudhi Aryani dan Winda Gunarti mengemukakan bahwa guru memang harus dituntut membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian agar mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dari rpph guru bisa memilih tema apa yang akan dimainkannya. Oleh karena itu sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan yang anak nanti perankan dalam bermain peran. setelah itu guru membuat rencana/ skenario/ naskah jalan cerita yang akan dimainkan dengan tujuan agar cerita yang akan dimainkan pada kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib dan rapi, misalnya membuat cerita dialog percakapan tentang tema bermain peran yang akan digunakan, misal menggunakan tema profesi dengan

subtema dokter, pedagang sayuran, guru dan lain-lain. dapat berjalan dengan tertib dan rapi. Pendapat peneliti ini didukung oleh teorinya Arfin Yudhi Aryani menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran sutradara dalam hal ini sebagai guru membuat skenario drama, dalam pembuatan skenario ini sutradara (guru) dapat meminta bantuan anak-anak yang lain. Setelah itu guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak-anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya. Setelah itu, guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain misalnya saat bermain peran tentang profesi pedagang sayuran kemudian guru menyiapkan alat seperti terong, kol, wortel dll.

Hal ini didukung oleh teori Luluk Asmawati bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran guru mempersiapkan benda-benda yang lebih nyata dalam merangsang imajinasinya untuk menciptakan perlengkapan bermain peran, lalu guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan gunakan pada saat bermain peran nantinya. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Winda Gunarti Dkk, untuk anak yang lebih besar 4-6 Tahun, menyatakan bahwa biasanya guru tidak terlibat menjadi tokoh dalam suatu drama, guru hanya menjadi narator yang secara tidak langsung membimbing anak-anak di dalam dramatisasi.

Dalam hal ini untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak dan imajinasi anak dalam percakapan yang dilakukan. Setelah itu, Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan. Namun seharusnya guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya misalnya pada saat anak bermain peran dengan tema profesi subtema guru anak dapat memilih sendiri peran yang diinginkan contohnya memilih sebagai guru, memilih sebagai murid. Hal ini sependapat dengan Musfiroh Tadkiroatun menyatakan bahwa

dalam pelaksanaan bermain peran guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya sendiri.

Dari keseluruhan langkah- langkah menerapkan metode bermain peran dalam pengembangan perilaku empati pada anak menunjukkan bahwasanya Terdapat beberapa langkah penerapan metode bermain peran yang belum maksimal dilakukan seperti pembuatan naskah cerita, pemberian arahan dan bimbingan pada anak sebelum bermain peran dan pengulangan materi atau evaluasi. Dapat dikatakan dari langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran itulah yang akan sangat mempengaruhi hasil pengembangan perilaku empati anak agar dapat berhasil dengan maksimal dan membantu peserta didik mencapai standar penilaian yang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Dalam perkembangannya setiap orang tua sangat berperan penting dimana pembiasaan dari rumah sangatlah penting, pihak sekolah hanya meneruskan pembiasaan yang sudah dilakukan dirumah sambil memperbaiki jika ada yang kurang ataupun kurang baik dan salah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Risky Ananda yang membuktikan bahwa peran orangtua sangat besar dalam membangun landasan moral dan agama anak anak mereka, peran guru anak usia dini tidak kecil dalam meletakkan dasar moral agama untuk seorang anak, karena biasanya anak usia dini cenderung mengikuti intruksi guru.

Setelah peneliti memberikan sumbangsih pemikiran dan dilakukan upaya maksimal dari kedua guru kelompok B TK Rumah Belajar Nuryani Ishak dalam pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran, didapati perilaku empati anak yang berkembang optimal. Dari beberapa indikator pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran tersebut dalam kategori sangat baik dan layak untuk terus digunakan dan dikembangkan. Untuk mengetahui lebih lanjut terkait implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari indikator pengembangan perilaku empati anak usia 5-6 tahun yang peneliti teliti. sebagai berikut :

#### **a.) Bermain dengan teman sebaya**

Dari pengamatan yang peneliti lakukan terdapat 2 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak bermain bersama dengan kemauannya sendiri dan merasa tidak terpaksa melakukannya, 1 anak sudah berkembang sesuai harapan terlihat dari anak bermain bersama dengan kemauannya sendiri, sedangkan 1 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak yang mau bermain jika dipaksa, dan 1 anak yang belum

berkembang terlihat dari anak tidak mau bermain bersama

#### **b.) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar**

Dari pengamatan yang peneliti lakukan terdapat 2 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak anak membantu menghibur temannya , 1 anak sudah berkembang sesuai harapan terlihat dari anak bertanya tentang perasaan yang dialami oleh temannya pada saat temannya mengalami luka gores di tangannya, sedangkan 1 anak belum berkembang terlihat dari kegiatan anak tidak merespon temannya (cuek), dan 1 anak yang mulai berkembang terlihat dari anak hanya mengetahui perasaan temannya tanpa membantu

#### **c.) Berbagi dengan orang lain**

Dari pengamatan yang peneliti lakukan terdapat 2 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak berbagi tanpa dipaksa, 3 anak berkembang sesuai harapan terlihat dari anak berbagi jika diberi tahu untuk berbagi.

### **1) Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Pembelajaran Bermain Peran**

#### **a.) Faktor Pendukung :**

##### **1.) Penataan tempat yang baik**

Penataan yang baik akan mempengaruhi proses bermainnya anak yaitu dengan APE dan pijakan yang tepat akan mempengaruhi kualitas bermain anak, kemampuan guru dalam menjelaskan atau menguatkan anak dalam bermain, memberi dukungan saat anak bermain, untuk penataan tempat juga perlu diperhatikan dalam menciptakan ruang yang baik, memberikan label pada alat bermain sehingga anak juga bisa mengetahui tulisan dari nama alat tersebut serta anak merasa senang dan nyaman.

#### **b.) Faktor Penghambat :**

##### **1.) Alat Peraga yang belum memadai**

Alat peraga yang memadai dengan sesuai tema maka anak akan semakin banyak pengalaman yang didapat karena dapat memerankan sesuai dengan tokoh. Berdasarkan hasil analisis peneliti, bahwa alat peraga salah satu yang sangat penting dalam menyempurnakan proses pembelajaran, dengan alat peraga anak dapat memerankan tokoh yang diperankannya sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya. Anak-anak sudah bosan dengan alat peraga yang sudah disediakan oleh sekolah.

Dengan adanya alat peraga yang baru serta lengkap maka akan membuat anak lebih senang dan nyaman dalam bermain serta keadaan tersebut tentunya dengan keterbatasan alat peraga tidak boleh menjadikan penghalang bagi guru untuk tetap memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan bahan alam ataupun bahan bekas yang ada di sekitar.

Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfah dan Rachmawati dalam naskah publikasi yang berjudul "Pengaruh Permainan Sosiodrama dalam Menumbuhkan Kemampuan Empati Anak". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan empati pada anak yang diberi permainan sosiodrama dengan anak yang tidak diberi permainan sosiodrama. Berdasarkan hasil uji statistik pada kelas eksperimen, rerata skor empati post test lebih tinggi dari pada rerata skor empati pre test sedangkan pada kelas kontrol tidak ada perubahan yang signifikan. Permainan sosiodrama yang diberikan kepada subjek dapat menumbuh kembangkan kemampuan empatinya sehingga subjek dapat merasakan pentingnya kemampuan empati.

#### D. SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian tentang implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak, dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Implementasi pengembangan perilaku empati sudah berjalan dengan baik, dengan melihat proses langkah-langkah bermain peran yang telah dilakukan oleh guru dan juga perkembangan peserta didik sudah berjalan dengan baik dengan melihat keberhasilan indikator perilaku empati yang telah dicapai.
2. Faktor pendukung implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun, meliputi, penataan tempat yang baik, sehingga guru mudah untuk menata tempat bermain dan anak didik juga leluasa untuk bermain. Sedangkan faktor penghambat ialah alat peraga yang belum memadai.

#### Daftar Rujukan

Asmawati, L. (2010). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ayuni.R.D, R. (2013). Pengaruh Storytelling Terhadap Perilaku Empati Anak. *Jurnal Psikologi UNDIP* .
- Aryani, E. Y. (2014). *Pendampingan Kegiatan Anak*. Yogyakarta: Naaafi Book Media.
- Astuti, Y. (2014). Hubungan Antara Empati dengan Perilaku Prosocial Pada Karang Taruna di Desa Jetis. *Jurnal Doctoral Dissertation Universitas Muhammadiyah Surakarta*
- Arianja, S. I. (2016). Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia* , 2-3.
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai Moral Agama Pada Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .
- Esti, S. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasind.
- Fadillah, M. d. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini : Konsep & Aplikasinya pada PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Howe. (2015). *Empati Makna dan Pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gadjra Mada* , 12.
- Ibung, D. (2009). *Mengembangkan Nilai Moral Pada Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindu Kelompok Gramedia.
- Jalal, S. (2013, Maret 15). Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain Bagi Anak. diakses pada tanggal 15 februari 2021 pada halaman web <https://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi-bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/>
- Lesbassa, J. (2014). Peran Empati dan Selfesteem dalam memprediksi kecenderungan menjadi pelaku cyberbullying pada remaja. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gadjra Mada* .
- Mahdiani, T. &. (2012). *Pengaruh Dongeng dan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia Dini*. Surakarta: Publikasi Ilmiah.
- Mariskha, S. E. (2019). Bermain Peran Untuk Meningkatkan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Samarinda (Experiental Method). *Motiva Jurnal Psikologi* , 16.

- Meidina, P. (2018). Pengembangan Empati Anak Usia Dini. *skripsi bandar lampung universitas bandar lampung*, 23.
- Muryono, S. (2009). *Empati, Penalaran Moral dan Pola Asuh*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal PG PAUD FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- RI, D. A. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Pustaka Amani Jakarta.
- Sigiono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tadkiroatun, M. (2008). *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta.
- W. G., Dkk (2010). *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta.