

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD IN DEVELOPING EMPATHES IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

¹Jane Gresia Akollo, ²Tiffany Adriana Wattilete, ³Delkia Lesbatta
¹*ezechiel.mom@gmail.com*
²*Tiffanywattilete2324@gmail.com*
³*delkialesbatta@gmail.com*

**Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini IAKN Ambon**

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan empati kepada anak usia dini (5-6 tahun) melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Tujuan penelitian untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan empati anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran (role playing). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan jumlah subjek 21 anak, pada kelas C dengan usia 5-6 tahun, di PAUD Rafflessia Arnoldy, Negeri Soya, Kecamatan Sirimau, Kota Ambon. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Dari hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus I dan siklus II ditemukan terjadinya peningkatan pada empati anak. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada anak usia dini (5-6 tahun) dapat berpengaruh dalam mengembangkan empati anak. Disarankan bagi guru agar empati anak dapat lebih dikembangkan lagi, baik dalam pembelajaran di kelas ataupun pelaksanaan kegiatan sekolah lainnya yang disesuaikan.

Kata kunci: metode bermain peran, empati

Abstract

This research focuses on the use of role play to enhance children' empathy. This research aims to get the description about the enhancement of children's empathy. It applies Classroom Action Research (CAR) method which uses two cycles for 21 students of Raflesia Arnoldy Kindergarten. The data is collected using observation, interview, field note and documentation. The result shows that there is an improvement on the children empathy. Therefore, it proves that the use of role play can effectively improve children's empathy. Moreover, it is suggested that the teacher can improve the children empathy by related not only to the classroom activity but also other school activities.

Keywords: role playing methods, emphaty

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak dengan rentan usia antara 0-6 tahun. Masa ini sering disebut dengan istilah *golden age*. Selama masa sensitif inilah, anak sangat mudah menerima stimulus-stimulus disekitarnya dan mulai peka dengan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Maka itu, apa yang diterima dan diajarkan kepada anak usia dini akan tetap membekas bahkan mempengaruhi anak dalam menentukan pilihan dan bersikap kelak. Menurut Hurlock (1999) kemampuan anak dalam berempati mulai muncul pada masa akhir kanak-kanak awal, ketika anak berusia sekitar 6 tahun.

Dengan begitu, empati menjadi salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran anak usia dini. Brehm dan Kassin (dalam Lesbassa, 2014) menjelaskan bahwa empati merupakan salah satu faktor yang penting dalam kehidupan individu untuk meningkatkan perilaku positif kepada orang lain. Sehingga dengan berempati anak diajarkan untuk tidak mementingkan diri sendiri, dapat membayangkan apa yang dialami pada diri orang lain dan juga dirinya sendiri serta ikut merasakan apa yang dialami oleh orang tersebut. Menurut Titchener

(dalam Wulandari, 2019) individu tidak akan dapat berempati bila tidak melakukan pemahaman yang mendalam serta membayangkan situasi yang dialami orang lain terjadi padanya.

Decety & Jackson (dalam Ramdhani, 2016) menyatakan bahwa empati memfasilitasi terjadinya proses berbagi dan mengkomunikasikan rasa yang dialami oleh seseorang, sehingga terjadi proses asimilasi terhadap rasa sedih yang di alami tersebut menjadi bagian dari perasaannya. Hal yang sama, Goleman (2011) mendefinisikan empati sebagai kemampuan individu untuk memahami perasaan orang lain, merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan memberikan respon belas kasihan terhadap kesusahan orang tersebut. Kemudian Dokmen (dalam Steffgen, Konig, Pfetsch & Melzer, 2011) bahwa empati merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menempatkan diri pada posisi orang lain, melihat peristiwa dari sudut pandang orang lain, memahami perasaan dari orang lain dengan tepat dan dapat mengekspresikan situasi yang dialami orang tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan individu untuk memahami, merasakan dan

menempatkan diri dengan kondisi, sudut pandang, dan perasaan orang lain dan kemudian mengekspresikan situasi dari orang tersebut dengan sikap yang tepat.

Empati dipandang mengandung dua aspek, yakni secara kognitif dan afektif. Wulandari (2019) menjelaskan bahwa empati kognitif akan memudahkan individu dalam mengolah informasi terkait dengan emosi seseorang. Empati kognitif melibatkan proses *perspective taking*, yakni membayangkan dirinya berada pada situasi sama dengan yang dihadapi orang lain, untuk kemudian berusaha memahami apa yang dirasakan oleh orang itu. Lebih lanjut Wulandari (2019) menjelaskan tentang empati afektif, dapat membantu individu untuk merasakan emosi yang sama dengan yang dirasakan orang tersebut. Salah satu aspek penting di dalam empati afektif adalah kepekaan dalam merasakan emosi orang lain, tidak hanya sekedar mengetahui ataupun menyadari ada tidaknya emosi tersebut.

Kemudian Davis (1983) menjelaskan empati dengan membagikannya kedalam beberapa bagian. Menurut Davis, empati dari aspek kognitif yaitu kemampuan individu untuk memahami perspektif orang lain. Pada aspek kognitif ini

individu mampu membedakan emosi-emosi orang lain dan menerima pandangan orang tersebut. Sedangkan aspek afektif yaitu kemampuan individu untuk mengalami perasaan emosional orang lain. Selanjutnya Davis, (1983) membagi aspek empati menjadi empat, yaitu kemampuan memposisikan diri dalam perspektif orang lain (*perspective taking*), fantasi (*fantasy*), kemampuan untuk fokus dalam empati (*emphatic concern*) dan tekanan personal (*personal distress*). Davis, (1983) menguraikan aspek- aspek ini sebagai berikut: 1) *perspective taking* yakni, kemampuan individu untuk merasakan apa yang dirasakan, dialami oleh orang lain serta mampu menempatkan diri pada apa yang dirasakan oleh orang tersebut; 2) fantasi (*fantasy*) yakni, hasil imajinasi seseorang dengan mengubah diri mereka secara imijinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter-karakter fiktif yang terdapat dalam buku-buku, film, atau drama yang dilihatnya; 3) *emphatic concern* yakni, kepedulian empati yang mengacu pada respon emosional yang dialami individu dalam menyaksikan perasaan sakit yang dialami orang lain; dan 4) *personal distress* yakni, perasaan cemas dan perasaan gelisah yang dialami individu dalam situasi interpersonal. Reaksi individu atas penderitaan yang

dialami oleh orang lain lain, yaitu perasaan terkejut, takut, cemas, dan tidak berdaya.

Aspek-aspek empati di atas merupakan penjabaran dari dua aspek empati yaitu (a). aspek kognitif yang mencakup kemampuan memposisikan diri dalam perspektif orang lain (*perspective taking*) dan fantasi (*fantasy*); dan (b). aspek afektif, mencakup kemampuan untuk fokus dalam empati (*emphatic concern*) dan tekanan personal (*personal distress*), (Davis, 1983). Sehingga empati kognitif dan empati afektif merupakan dua dimensi yang berbeda, namun saling melengkapi. Maibon (dalam Wulandari 2019) mengungkapkan bahwa empati harus dipandang sebagai suatu konstruk yang bersifat multidimensional, dimana empati kognitif dan empati afektif memiliki hubungan saling melengkapi atau komplementer. Maka tulisan ini hanya akan membahas empati sebagai konsep multidimensi yang saling melengkapi.

Denham (dalam Nugraha, Aprilia, & Veronicha, 2017) menjelaskan bahwa terdapat sembilan faktor umum yang dapat mendorong kemampuan empati, antara lain:

- 1) *Usia*, kematangan dari aspek usia akan mempengaruhi kemampuan

empati anak, sehingga kemampuan untuk memahami perspektif orang lain akan meningkat sejalan dengan meningkatnya usia anak.

- 2) *Gender*, seseorang biasanya akan lebih berempati kepada teman yang memiliki kesamaan gender karena merasa memiliki lebih banyak kesamaan.
- 3) *Intelegensia*, anak yang lebih cerdas biasanya lebih dapat menenangkan orang lain karena lebih dapat memahami kebutuhan orang lain dan berusaha mencari cara untuk membantu menyelesaikan permasalahannya.
- 4) *Permasalahan emosional*, seseorang yang secara bebas mengekspresikan emosi biasanya lebih mampu memahami perasaan orang lain dengan tepat.
- 5) *Orang tua yang berempati*, anak mencontoh perilaku orangtuanya sehingga orangtua yang berempati akan membuat anak lebih berempati kepada orang lain.
- 6) *Rasa aman secara emosional*, seseorang yang mudah menyesuaikan diri cenderung suka membantu orang lain.

- 7) *Temperamen*, seseorang yang ceria dan mudah bergaul lebih dapat berempati terhadap anak yang sedang stress.
- 8) *Permasalahan kondisi*, biasanya seseorang akan lebih mudah berempati dengan orang yang mengalami kondisi atau pengalaman yang sama.
- 9) *Ikatan*, seseorang akan lebih mudah berempati kepada orang atau teman yang lebih dekat dengannya dibandingkan yang tidak terlalu dekat.

Menurut Wulandari (2019), terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan empati pada anak usia dini yakni faktor internal dan eksternal. 1) faktor internal mencakup karakteristik-karakteristik yang ada pada diri anak, seperti usia dan jenis kelamin serta ikatan-ikatan emosional dan kelekatan yang ada pada anak dengan orang-orang di sekelilingnya; dan 2) faktor eksternal meliputi interaksi yang terjadi di dalam keluarga. tidak hanya orang tua, interaksi anak dengan saudara terbukti juga memiliki pengaruh terhadap perkembangan empati anak usia dini.

Selain faktor yang mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini, Hoffman (dalam Lesbassa, 2014)

mengemukakan lima tahap perkembangan empati, yaitu:

- 1) Tahap 1: Empati umum (bulan-bulan pertama kelahiran). Anak tidak dapat membedakan dengan tegas antara dirinya dan lingkungannya, sehingga ia tidak dapat memahami penderitaan orang lain karena menganggap penderitaan itu sebagai bagian dari dirinya.
- 2) Tahap 2: Empati egosentris (usia 1 tahun). Reaksi anak kepada anak lain yang sedang menderita perlahan-lahan mulai berubah. Anak pada masa ini mulai memahami ketidaknyamanan orang lain sebagai bukan bagian dari dirinya.
- 3) Tahap 3: Empati emosional (tahun pertama prasekolah). Pada usia sekitar 2-3 tahun, anak mulai mengembangkan kemampuan memerankan orang lain. Anak mengenali bahwa perasaan seseorang mungkin berbeda dari perasaannya. Anak mulai dapat mengetahui sumber penderitaan orang lain, dan menemukan cara sederhana memberikan bantuan atau menunjukkan dukungan.
- 4) Tahap 4: Empati kognitif (tahun pertama sekolah dasar. Mulai

usia 6 tahun). Pada tahap ini anak dapat memahami persoalan dari sudut pandang orang lain, sehingga ada peningkatan dalam usahanya mendukung dan membantu kebutuhan orang lain. Kemampuannya menggunakan bahasa untuk membantu orang lain juga meningkat.

- 5) Tahap 5: empati abstrak (tahap akhir masa kanak-kanak: usia 10-12 tahun)

Pada tahap ini seorang anak dapat memperluas empatinya melampaui hal-hal yang ia ketahui secara pribadi dan mengamati langsung kelompok masyarakat yang belum pernah ia temui.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa empati pada dasarnya telah ada dalam diri anak sejak masih bayi, kemudian meningkat dan berkembang seiring pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Setiap anak memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda. Itu berarti bahwa masing-masing anak istimewa dan unik. Dalam keistimewaan dalam usia dini, empati pada anak perlu diasah agar kemampuan ini tidak hilang. Penanaman empati yang dilakukan pada anak usia dini mempunyai tujuan untuk menumbuhkan empati anak agar tidak

mementingkan diri sendiri, dapat membayangkan apa yang dialami pada diri orang lain dan diri sendiri serta ikut merasakan apa yang dialami oleh orang tersebut.

Tentu saja dibutuhkan metode yang tepat untuk mengembangkan empati kepada anak usia dini. Metode yang tepat dan sesuai karakter anak usia dini ini bertujuan agar manfaat dan pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh anak. Salah satu metode yang dapat diberikan adalah bermain peran (*role playing*). Ginsburg, 2006; Blatner, 2002; Landreth, 2001 (dalam Mariskha & Umaroh, 2019) menjelaskan bahwa melalui bermain, anak akan belajar berkomunikasi, mengenal dan mengungkapkan emosinya, terlebih bermain dinilai sebagai cara yang paling efektif untuk mengungkapkan dirinya tanpa perlu dinilai. Salah satu caranya adalah dengan bermain peran (Langley 2009, dalam Mariskha & Umaroh, 2019:3).

Menurut Moeslichatoen (dalam Mahdiani & Prasetyaningrum, 2012) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang

tertentu yang dalam dunia nyata tidak terjadi. Selanjutnya Supriono & Sapari (2001) bahwa bermain peran (*role playing*) adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya. Kemudian Zaini (2008) berpendapat bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan secara spesifik.

Maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran atau (*role playing*) adalah metode pembelajaran yang di lakukan dengan menggunakan akting atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau makhluk tertentu, situasi, peristiwa, kejadian atau orang tertentu dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap apa yang ingin dicapai atau disampaikan melalui peran yang diperankan.

Uno (dalam Aida & Rini, 2015) menguraikan proses bermain peran dapat

memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk: 1) menggali perasaannya; 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; dan 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Keunggulan metode bermain peran dijelaskan Rahmawati (2014), antara lain:

- 1) Siswa menjadi tertarik pada topik yang akan dipelajari. Poorman (dalam Rahmawati, 2014:385) menjelaskan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa penggabungan aktivitas belajar melalui pengalaman (*experiential*) di dalam kelas akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan;
- 2) Adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Keterlibatan siswa secara aktif ini akan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran;
- 3) Menurut Poorman (dalam Rahmawati, 2014:385) penggunaan metode bermain peran mengajarkan empati dan

pemahaman pada berbagai perspektif yang berbeda. Metode bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertindak laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain;

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

Dapat disimpulkan dari uraian diatas, bahwa keunggulan bermain peran adalah: 1) adanya ketertarikan siswa pada topik yang akan dipelajari; 2) keterlibatan siswa menjadi meningkat; 3) adanya kepekaan dan empati siswa terhadap orang lain; dan 4) kebebasan siswa dalam berekspresi

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hanifah (2014) dalam pengantar bukunya¹ mengatakan bahwa penelitian

tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pendidikan pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Menurutnya tujuan ini dapat dicapai dengan cara melakukan berbagai tindakan untuk memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran di kelas, baik disadari atau mungkin tidak disadari. Hal ini ditambahkan dalam penjelasan Wiriaatmadja (dalam, Hanifah 2014:3) penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara profesional.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi meliputi aktivitas bermain peran yang dilakukan oleh anak kelas C serta perilaku empati anak. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas, kepala sekolah dan anak. Catatan lapangan antara lain menulis apa yang dilihat, didengar dan dialami oleh anak selama penelitian berlangsung. Sedangkan dokumentasi dalam bentuk rekaman

¹ Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasi*. Bandung: UPI Press

video aktivitas bermain peran dari anak dan hasil penilaian kemampuan empati anak.

Sebelum penerapan metode bermain peran, peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam pembuatan rancangan kegiatan. Dalam setiap siklus yang dilakukan, tema disesuaikan dengan tema pembelajaran di kelas, sehingga tidak mengganggu proses belajar anak. Guru kelas yang terlibat harus mempelajari aspek dan indikator perilaku empati yang akan dikembangkan.

Penelitian ini dinyatakan mencapai hasil yang baik apabila empati pada anak meningkat setelah dilakukan eksperimen. Meningkatnya empati anak diketahui melalui aspek-aspek empati yang tunjukkan dalam perilaku anak. Aspek-aspek empati yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek-aspek yang diungkapkan oleh Davis (1983) yaitu aspek kognitif yang terdiri dari *perspective taking* dan *fantasy*; dan aspek afektif yang terdiri dari *empathy concern* dan *personal distress*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama 40 hari terhitung sejak 13 Januari 2020 sampai dengan 21 Februari 2020. Tempat penelitian

di PAUD Rafflesia Arnoldy, Negeri Soya, Kecamatan Sirimau, Kota Ambon.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak PAUD kelas C Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 21 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini didasarkan pada observasi yang dilakukan dan hasilnya menunjukkan bahwa metode yang digunakan oleh guru dalam pelajaran untuk mengembangkan empati anak adalah ceramah. Metode ini dipandang oleh peneliti kurang efektif dalam mengembangkan empati anak pada anak usia dini (5-6 tahun).

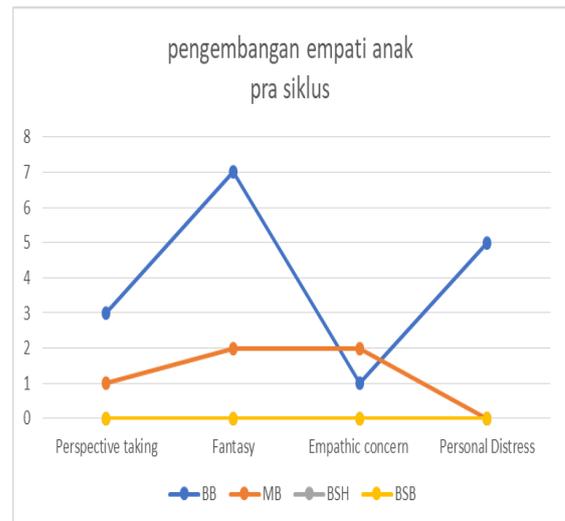
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum bermain peran dilakukan, guru memberikan gambaran singkat tentang peran-peran yang akan diperankan oleh anak, disini guru menekankan pada fokus pengembangan kemampuan empati yang harus dilakukan anak dengan memberikan umpan balik agar anak lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan empatisnya. Guru juga melakukan apersepsi dengan menggali pengalaman-pengalaman empati yang pernah dilakukan anak di sekolah, keluarga ataupun lingkungan sosialnya. Setelah bermain peran selesai, guru mengajukan

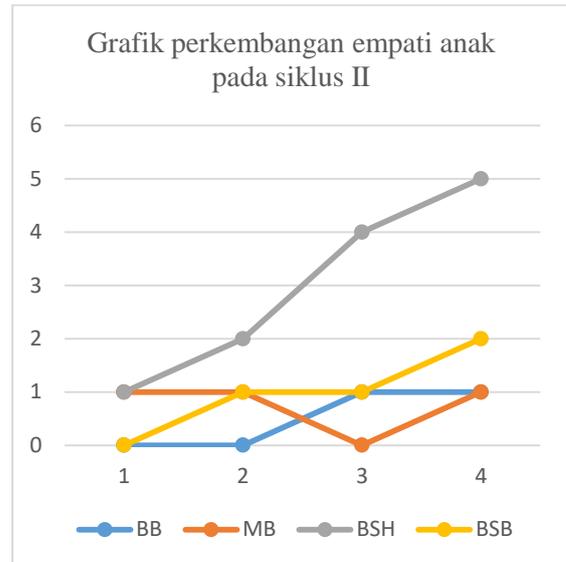
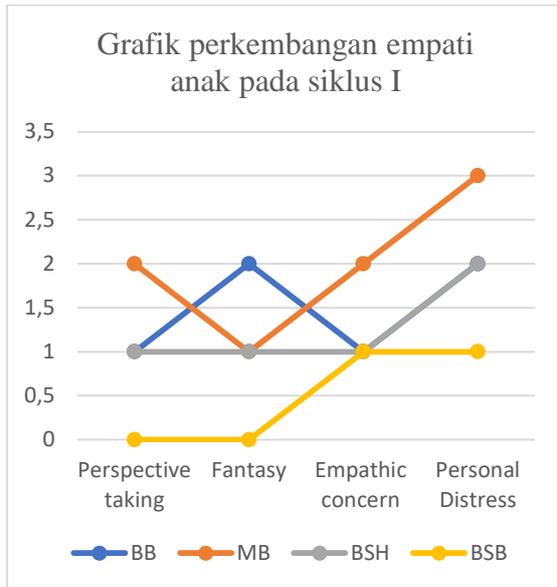
pertanyaan seputar apa yang dirasakan oleh anak selama terlibat dalam bermain peran, apa yang harus dilakukan jika pengalaman itu dialami oleh dirinya sendiri dan apa reaksi anak jika itu terjadi bagi orang terdekatnya atau orang lain yang tidak dikenalnya.

Penerapan metode bermain peran yang dilakukan dalam dua siklus menemukan adanya perkembangan empati anak yang cukup baik. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian berupa observasi, catatan lapangan dan hasil wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan adanya perubahan perilaku empati anak.

Pada pra siklus ditemukan bahwa empati anak hampir secara keseluruhan berada pada kategori Belum Berkembang (BB) yakni sebanyak 16 orang atau 76,2%, kategori Mulai Berkembang sebanyak 5 orang atau 23,8% sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada. Hal ini dapat dilihat pada grafik perkembangan empati anak pra siklus di bawah ini:



Setelah dilakukan penerapan metode bermain peran pada siklus I, terjadi peningkatan pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 5 orang atau 23,8%, kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 2 orang, kategori Belum Berkembang berkurang menjadi 6 orang atau 28,6%, dan kategori Mulai Berkembang menjadi 8 orang atau 38,1% . Hal ini dapat dilihat pada grafik perkembangan empati anak pada siklus I. di bawah ini:



Pada siklus II empati anak mengalami peningkatan yang cukup baik dan dibuktikan dengan tercapainya kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 4 orang atau 19,05%, peningkatan juga terjadi pada kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 12 orang atau 57,1%, selanjutnya untuk kategori Belum Berkembang berkurang menjadi 2 orang atau 9,5%, dan kategori Mulai Berkembang menjadi 3 orang atau 14,3%. Hal ini dapat dilihat pada grafik perkembangan empati anak pada siklus II di bawah ini:

Keseluruhan hasil penelitian mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II ditemukan bahwa penerapan metode bermain peran cukup efektif untuk dapat mengembangkan serta meningkatkan kemampuan empati anak di PAUD Rafflesia Arnoldy, Negeri Soya, Kecamatan Sirimau, Kota Ambon. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan secara baik pada setiap siklus yang dilakukan. Hal lainnya terlihat pada kegiatan anak di sekolah seperti bermain bersama teman, anak mau untuk mengalah dan bergilir mainan, berbagi makanan dengan teman pada saat waktu makan di sekolah, mau menolong teman yang membutuhkan alat tulis/buku, mau memberi sumbangan kepada teman yang sedang sakit, mencoba menenangkan teman dengan cara memeluk teman yang sedang bersedih/menangis. Disini terlihat tentang kemampuan anak untuk

menempatkan diri pada posisi orang lain, memahami orang lain (teman) dari sudut pandang temannya, mampu merasakan apa yang dirasakan oleh temannya, memiliki kepedulian, membantu teman yang mengalami kesusahan, dan memiliki simpati kepada temannya. Empati anak inilah yang harus dipertahankan dan juga perlu ditingkatkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di PAUD Rafflesia Arnoldy, Negeri Soya, kecamatan Sirimau, kota Ambon tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat digunakan untuk mengembangkan empati pada anak usia dini (5-6 tahun). Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan, Selain itu, saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini adalah:

- 1) Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber masukan dalam rangka melakukan pengembangan kurikulum yang juga dapat membantu guru untuk dapat

mengevaluasi metode belajar yang digunakan di kelas.

- 2) Bagi guru agar empati anak dapat lebih dikembangkan lagi, baik dalam pembelajaran di kelas ataupun pelaksanaan kegiatan sekolah lainnya yang dapat disesuaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, M.H. (1983). Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach. *Journal of Personality and Social Psychology*.44 (1), 113-126.
- Goleman, Daniel. (1997). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasi*. Bandung: UPI Press.
- Hurlock, E.B. (1999). *Perkembangan Anak (terjemahan: Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Lesbassa, J. (2014). Peran empati dan selfesteem dalam memprediksi kecenderungan menjadi pelaku cyberbullying pada remaja. *Tesis*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Mahdiani, T F & Prasetyaningrum, J. (2012). Pengaruh dongeng dan bermain peran dalam mengembangkan empati pada anak usia dini. *Publikasi Ilmiah*: Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Mariskha, S E & Umaroh, K S. (2019). Bermain peran untuk meningkatkan empati pada anak usia sekolah dasar sd “x” di samarinda (experiential method). *Motiva Jurnal Psikologi*. DOI: <https://doi.org/10.31293/mv.v1i1.4016>.
- Nugraha D, Apriliya S, & Veronicha R K. (2017). Kemampuan empati anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1 No. 1 Juni 2017, 30-39.
- Ramdhani, N. (2016). Emosi moral dan empati pada pelaku perundungan-siber. *Jurnal Psikologi Vol 43, No 1*, 66-80
- Rahmawati, A. (2014). Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuk meningkatkan empati anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol III, Edisi 1, Juni 2014.
- Steffgen, G., Konig, A., Pfetsch, J., & Melzer, A. (2011). Are cyberbullies less empathic? adolescents' cyberbullying behavior and empathic responsiveness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 14 (11), 643-648.
- Supriono & Sapari. (2001). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Surabaya: SIC.
- Zaini, dkk. (2008). *Strategi Belajar Aktif*. Jakarta: PT. Pustaka Insan Mudani.
- Wulandari, P Y, dkk (2019). *Memahami empati anak usia dini dari perspektif multimedia*; (dalam buku: Bunga Rampai Psikologi Perkembangan. Memahami Dinamika Perkembangan Anak). Sidoarjo: Zifatama Jawara.