

## EFEKTIVITAS METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK USIA DINI

Sri Indriani Harianja dan Achmad Juntika Nurihsan

Universitas Pendidikan Indonesia

indriani.harianja@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian diawali keprihatinan terhadap berkurangnya kepekaan nurani dan nilai moral seperti sikap sabar, tawakal, empati, menghargai dan jujur menjadi perilaku yang sulit ditemui. Berubah menjadi sikap arogan, egois, permisif dan nepotisme. PAUD berperan dalam tumbuh kembang anak, khususnya peningkatan kemampuan empati anak. Kemampuan empati mencakup kemampuan mendengarkan dengan baik, kemampuan menerima sudut pandang orang lain dan peka terhadap perasaan orang lain. Oleh karena itu, kemampuan empati menjadi bagian yang harus diperhatikan di sekolah-sekolah khususnya Pendidikan Anak Usia Dini. Banyak metode yang dapat digunakan untuk peningkatan kemampuan empati. Menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan empati anak. Selama bermain, anak memperhatikan cara temannya memberikan respon dan anak belajar mengendalikan keinginan sendiri. Saat itulah anak dapat meningkatkan kemampuan empatisnya dengan bantuan dan bimbingan dari guru.

**Kata Kunci:** *bermain peran, kemampuan empati anak usia dini*

### PENDAHULUAN

Peran manusia sebagai makhluk sosial akan menghubungkan dirinya secara langsung dengan lingkungan sosial. Selama manusia hidup, ia akan terus berinteraksi dengan sesamanya. Baik hubungan antara manusia satu dengan manusia yang lainnya, hubungan individu dengan individu, hubungan individu dengan kelompok dan hubungan kelompok dengan individu. Begitupula dengan anak. Hubungan anak dengan kelompoknya akan membentuk karakter karena manusia memiliki sifat tingkat sosialisasi yang tinggi. Zuchdi (2003) menyatakan hubungan dengan sesama membutuhkan tenggang rasa dan kepekaan yang tinggi. Jika seseorang memiliki perasaan tersebut akan memberikan dampak yang lebih baik dan berakibat orang tersebut dapat lebih mudah memahami orang lain dan dapat memberikan semangat atau motivasi untuk melakukan yang terbaik.

Hubungan yang terbentuk akan berjalan dengan baik bila manusia yang terlibat di dalamnya dapat mengikuti norma atau aturan yang berlaku dalam masyarakat. Sehingga, penting bagi kita untuk menyesuaikan diri dengan mengikuti norma atau aturan yang berlaku dimanapun dia berada. Dengan demikian, perlu kiranya

mengasah kemampuan EQ sedini mungkin karena hal ini sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual (IQ). Tanpa kecerdasan emosional (EQ), maka anak akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kepribadiannya.

Akhir-akhir ini marak terjadi fenomena yang menunjukkan kurangnya empati pada anak, khususnya di sekolah. Salah satu contohnya adalah tindakan *bullying*. Tindakan ini sering dijumpai di sekolah bahkan di pendidikan anak usia dini sekalipun. Data yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam Nurudin ([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)) menunjukkan bahwa jumlah kasus kekerasan pada anak semakin lama semakin meningkat dari tahun 2010 sebanyak 2.413 kasus menjadi 3.023 kasus di tahun 2013. Pada tahun 2014 laporan kasus kekerasan telah mencapai 252 kasus per Maret 2014. Bila hal ini dibiarkan secara terus menerus tidak menutup kemungkinan ke depannya makin sering kasus kekerasan terjadi pada anak. Tentu dampak kekerasan ini akan berkelanjutan hingga masa remaja dan dewasa anak nanti.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maston dan Ollendick (dalam Masitoh, 2011) menunjukkan bahwa sekitar 90%-98% dari

anak mengalami kesulitan dalam interaksi sosial seperti takut saat berbicara atau menyampaikan pendapat, tidak memperhatikan ketika teman berbicara atau menyampaikan pendapat, tidak memperhatikan ketika teman berbicara, mengambil barang tanpa ijin dan berkuasa. Hal ini disebabkan kurangnya empati anak. Kemampuan sosial yang rendah menunjukkan perilaku anti sosial, tidak mempunyai jiwa kerjasama, tidak memiliki rasa empati, pertengkaran serta menyendiri.

Kurang diperhatikannya pendidikan budi pekerti akan menciptakan masyarakat yang penuh ketidakdamaian. Menurut Giri (2011) sebagai salah satu bagian dalam perkembangan sosial anak usia dini, perilaku prososial mempunyai peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat karena mampu membawa dampak positif bagi pengembangan diri serta seluruh aspek kehidupan masyarakat. Sejalan dengan Syaodih (2012) bahwa perilaku prososial juga perlu dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan karena jika tidak dikembangkan secara optimal, maka dapat menimbulkan masalah yang tidak hanya terjadi pada masa kanak-kanak, tetapi juga dikemudian hari. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di sekolah TK Braga dan sekolah Bhayangkari mendapatkan hasil bahwa sistem pembelajaran di kedua sekolah masih bersifat konvensional yang lebih mengarah kepada buku dan kertas. Setiap hari anak diajarkan menulis, membaca dan berhitung. Karena adanya tuntutan dari orang tua agar anak mampu untuk membaca dan berhitung pada saat memasuki bangku Sekolah Dasar. Kegiatan bermain seperti bermain peran belum pernah sama sekali diterapkan oleh kedua sekolah tersebut. Studi pendahuluan di atas bertentangan dengan pendapat Nazar (2010) bahwa anak perlu melakukan proses sosialisasi moral di sekolah dengan adanya proses pembelajaran atau kegiatan yang berbasis agama, budi pekerti dan memberikan kesempatan pada anak belajar memberikan *judgment* atas perilaku moral.

Berkurangnya kepekaan nurani dan nilai moral bangsa Indonesia seperti sikap sabar, tawakal, ulet, rasa empati yang tinggi, kemampuan menghargai orang lain, dan jujur menjadi perilaku yang jarang ditemukan di masyarakat. Sikap ini berubah menjadi sikap yang arogan, egois, permisif dan nepotisme yang menganggap kepentingan diri sendiri lebih tinggi dari kepentingan orang lain. Hal yang sama terlihat pada interaksi sosial anak-anak. Sebagian besar dari mereka sering menunjukkan sikap ketidakpedulian ketika ada teman yang mengalami musibah, tidak peduli ketika temannya terjatuh atau terluka dan tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan ketika mengerjakan sesuatu. Hal ini tentunya merupakan akan menjadi masalah yang semakin kompleks di masa yang akan datang.

Terdapat berbagai macam metode yang dapat digunakan untuk peningkatan kemampuan empati anak usia dini. Diantaranya melalui pembelajaran yang berpusat pada anak, melatih anak untuk bekerjasama serta kegiatan bermain. Salahsatu upaya peningkatan kemampuan empati anak dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran. Pada saat bermain, seorang anak akan memperhatikan cara temannya dalam memberikan respon. Anak juga akan belajar dalam mengendalikan keinginan sendiri sehingga tidak terjadi penolakan dari lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan pengungkapan dari Hetherington dan Parke (dalam Desmita, 2008, hal. 142) menyatakan salah satu fungsi permainan sosial dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dalam peran-peran yang akan dimainkan dan akan tumbuh menjadi pembentukan karakter yang baik khususnya kemampuan empati anak. Didukung oleh Poorman (2002) bahwa penggunaan metode bermain peran mengajarkan empati dan pemahaman pada berbagai perspektif yang berbeda. Metode ini

mengajak anak didik untuk memerankan berbagai peran atau karakter pada situasi yang ditetapkan.

## PEMBAHASAN

### A. Kemampuan Empati Anak Usia Dini

#### 1. Definisi Empati

Kemampuan empati erat hubungannya dengan keterampilan bergaul serta kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan empati merupakan kemampuan untuk dapat memahami perasaan dan pikiran orang lain serta memandang segala situasi dari cara pandang orang lain. Kemampuan ini yang mengajak untuk menciptakan dan mempertahankan hubungan yang saling menguntungkan dan ditandai oleh saling memberi serta menerima dan rasa kedekatan emosional. Davis (1983) menyatakan empati dibagi ke dalam beberapa aspek yaitu: *perspective taking* (mengambil sudut pandang orang lain), fantasi (kemampuan seseorang untuk mengubah diri secara imajinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter khayal seperti sandiwara, *empathy concern* (kecemasan pribadi yang berorientasi kepada diri orang lain dan perhatian terhadap kemandirian yang dialami oleh orang lain dan *personal distress* (kecemasan pribadi yang berorientasi pada diri sendiri serta kegelisahan dalam menghadapi *setting* interpersonal yang tidak menyenangkan).

Istilah empati berasal dari bahasa Jerman yaitu “*Einfühlung*”, yang artinya merasakan yang sama (Gribble, 1973; Engelen, 2012); *feeling into* (Kerem, 2001); *feelling as the other* (Eisenberg, Spinrad dan Sadovsky, 2006 dalam Reichl, 2011). Menurut Beaty (1998, hlm. 148) menyatakan “*empathy is the capacity to feel as someone else feels*”. Empati merupakan kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain. Hoffman (2000, hlm. 4) menyatakan “*empathy defined as an affective response more appropriate to another’s situation than one’s own*”. Empati merupakan respon afeksi yang ditunjukkan oleh seseorang pada orang lain dan respon tersebut lebih disesuaikan

dengan situasi orang lain daripada situasi diri sendiri.

Pendapat di atas mendapat dukungan Eisenberg (2001, hlm. 518-534) bahwa “*...empathy is an emotional response that stems from another’s emotional state or condition, is congruent with the other’s emotional state or condition, and involves at least a minimal degree of differentiation between self and other*”.

Goleman (2005) menyebutkan beberapa bentuk kualitas emosional yang dinilai penting bagi keberhasilan, yaitu: (a) empati, (b) mengungkapkan dan memahami perasaan, (c) mengendalikan amarah, (d) kemandirian, (e) kemampuan menyesuaikan diri, (f) disukai, (g) kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, (h) ketekunan, (i) kesetiakawanan, (j) keramahan dan (k) sikap hormat.

Hoffman (dalam Smith, 2011, hlm. 6) menyatakan *empathy* merupakan cara seseorang dalam memberikan respon seperti, saat menerima informasi mengenai keadaan di sekitar, mengekspresikan wajah, bersikap kepada orang lain dan manfsirkan berbagai perasaan diri sendiri atau orang lain. Dia mengatakan bahwa

*Empathy, then, may be defined as any experience that is a response (a) to information about circumstances presumed to cause acute emotions in another individual and/or (b) to the facial and bodily expression of emotional experiences of another individual and/or (c) to another individual’s behaviors presumed to be precipitated by acute emotional experiences, that (d) is associated with an appreciable increase in excitation, and that (e) respondents construe as feeling with or feeling for another individual.*

Dari beberapa pandangan di atas, maka empati dapat dipahami dari berbagai macam konsep yaitu cara mengamati, cara memahami, cara merasakan, cara menjadi,

cara menghubungkan, sifat, pengalaman, keadaan dan proses berhubungan dengan orang lain. Ini merupakan hal yang dapat mencegah perbuatan yang tidak baik untuk memperlakukan orang lain dengan baik. Empati juga berperan meningkatkan sifat kemanusiaan, keadaban dan moralitas. Empati mengusik hati nurani ketika melihat kesusahan orang lain. Membuat individu dapat menunjukkan sikap tenggang rasa, toleransi, memahami kebutuhan orang lain dan mau membantu orang lain.

## 2. Proses Terbentuknya dan Perkembangan Empati

Empati dibangun berdasarkan kesadaran diri, semakin kita terbuka kepada emosi diri sendiri, semakin terampil kita membaca perasaan. Kemampuan berempati yaitu kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain, ikut berperan dalam pergulatan dalam arena kehidupan. Ketiadaan kemampuan empati terlihat pada psikopat, pemerkosaan dan pemerkosaan anak. Menurut Goleman (2005, hlm. 136) emosi jarang diungkap dengan kata-kata, emosi jauh lebih sering diungkapkan melalui isyarat dan hasil studi menemukan bahwa akar empati dapat dilacak hingga masa bayi.

Perkembangan empati dipengaruhi juga oleh faktor kematangan dan juga faktor lingkungan yang mempengaruhi terbentuknya empati secara sempurna. Menurut beberapa ahli mengenai aspek terbentuknya empati dalam Siregar (2013, hlm. 18) sebagai berikut:

- a. Carltedge & Milburn (1995)
  - 1) Rekognisi dan diskriminasi dari perasaan, yaitu kemampuan menggunakan informasi yang relevan untuk memberi nama dan mengidentifikasi emosi.
  - 2) Pengambilan perspektif dan peran, yaitu kemampuan memahami bahwa individu lain melihat dan menginterpretasikan situasi dengan cara yang berbeda.

- 3) Kemampuan mengambil dan mengalami sudut pandang orang lain, yaitu kemampuan untuk berpikir tentang sesuatu yang dipikirkan orang lain dan menyimpulkan perasaan orang lain.
  - 4) Responsitas emosional, yaitu kemampuan untuk mengalami dan menyadari emosinya sendiri.
- b. Davis (1980)
    - 1) Kemampuan individu untuk melakukan *perspective taking* secara kognitif.
    - 2) Kepedulian secara empatik. Kemampuan untuk merasakan simpati terhadap hal buruk yang dialami oleh orang lain.
    - 3) *Personal distress* kemampuan untuk mengalami kesulitan dan ketidaknyamanan yang dialami oleh orang lain.
    - 4) Kemampuan membayangkan merupakan kemampuan berimajinasi mengenai diri sendiri dalam situasi fiktif yang terjadi.

Pendapat di atas mendapat dukungan dari Kurnites dan Gerwitz (dalam Mashar, 2013, hlm. 296) mengemukakan terdapat empat tahap perkembangan empati pada anak yaitu:

1. Respon empati bersifat global pada anak yang berusia sekitar satu tahun yang ditandai penghayatan secara samar mengenai penderitaan orang lain akan berbaur dengan perasaan tidak nyaman dalam diri sebagai empati. Anak belum dapat membedakan dirinya secara jelas dengan orang lain.
2. Usia 18 bulan, respon empati global sudah mengalami perubahan, beralih menjadi suatu gambaran diri sendiri dan gambaran tentang orang lain yang sudah mulai muncul pada diri anak.
3. Usia 2-3 tahun, menyadari perasaan orang lain berbeda dengan apa yang dirasakannya karena anak mulai

berbahasa, anak dapat menangkap makna dari tanda simbolik yang dinyatakan oleh afeksi sehingga anak dapat menunjukkan empati.

4. Di atas 3 tahun Anak mulai dapat memberikan respon empati terhadap apa yang langsung diderita temannya saat itu dan respon empati tersebut mungkin akan langsung lebih diintensifkan lagi, manakalah penderitaan temannya tidak mudah hilang begitu saja.

### 3. Karakteristik Empati

Empati memberikan penekanan kepada pentingnya memahami perasaan orang lain sebagai dasar untuk membangun hubungan sosial yang sehat dan dapat diterima di lingkungan masyarakat. Empati lebih di arahkan kepada diri sendiri. Dengan demikian empati dapat dipahami sebagai kemampuan mengindera perasaan dari perspektif orang lain. Menurut Golleman (dalam Kusminar, 2013, hlm. 37) mengemukakan tiga ciri-ciri kemampuan empati yang harus dimiliki oleh setiap manusia antra lain:

- a. Mendengarkan dengan baik saat orang lain berbicara, artinya setiap individu mampu memberikan perhatian dan menjadi pendengar yang baik dari segala permasalahan yang diungkapkan orang lain kepadanya.
- b. Menerima sudut pandang orang lain, artinya individu mampu memandang permasalahan dari titik pandang orang lain sehingga akan menimbulkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan
- c. Peka terhadap perasaan orang lain, artinya individu mampu membaca dan merasakan perasaan orang lain dari isyarat verbal dan nonverbal seperti nada bicara, ekspresi wajah dan gerak tubuh.

### 4. Faktor yang Mempengaruhi Empati

Menumbuhkan dan mengembangkan empati perlu diupayakan sedini mungkin.

Eisenberg (dalam Kurnia, 2014, hlm. 19) menambahkan hal-hal yang dapat dilakukan individu untuk menumbuhkan empati, yaitu:

- a. Menyadari bahwa sepenuhnya emosi, semakin terbuka seseorang terhadap emosinya maka akan semakin ia mampu membaca perasaan orang lain.
- b. Belajar mendengarkan pendapat orang lain atau menjadi pendengar yang baik, memberikan kesempatan kepada orang lain atau anak didik untuk menyelesaikan pembicaraan dan mengajukan pertanyaan sebelum memberikan penilaian.
- c. Memperhatikan orang yang berada di jalan yang dijumpai. Perhatikan raut wajah mereka.
- d. Melalui pembicaraan dan tanya jawab.
- e. Menyaksikan film pendek yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
- f. Role Playing atau bermain peran. Teknik bermain peran dinilai sebagai teknik yang efektif dan akan membantu seseorang membentuk pemahaman yang lebih mendalam.
- g. Bertanyalah pada diri sendiri alasan bertindak sesuatu dan latar belakang tindakannya.
- h. Mencoba sebanyak mungkin keterangan mengenai seseorang sebelum melakukan penilaian terhadap orang tersebut.
- i. Pengembangan empati dapat dilakukan melalui interaksi dengan teman sebaya.

## B. Metode Bermain Peran

### a. Definisi Bermain Peran

Bermain peran mempunyai arti bermain dengan melakukan sesuatu untuk bersenang-senang, sedangkan peran berarti pemain dalam bagian sandiwara. Bermain peran dari pengertian tersebut adalah memainkan atau berperan melakukan sesuatu dalam sandiwara. Menurut Sagala (2008, hlm. 213) berpendapat metode bermain peran merupakan cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan

mempertontonkan atau mendramatisirkan cara, tingkah laku dalam hubungan sosial. Jenis permainan ini memungkinkan anak-anak untuk secara intelektual dengan beberapa aspek yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari. Bermain peran merupakan saat-saat yang penting dalam perkembangan kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial.

Bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan yang akan digunakan. Dahlan (1984, hlm. 123) yang menyatakan bermain peran berakar pada dimensi pribadi. Metode ini berusaha membantu anak didik menemukan makna dari lingkungan sosialnya yang bermanfaat bagi dirinya. Adapun menurut Gintings (2008, hlm. 56) berpendapat bermain peran atau *role playing* sangat efektif digunakan untuk mensimulasikan keadaan nyata dan diantara kegiatan yang dapat diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran seperti kegiatan keagamaan, sopan santun dalam bertamu, mengunjungi teman yang sakit dan kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa empati anak.

Menurut Mulyasa (2004), terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial yang kedudukannya sejajar dengan model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut adalah:

- a. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi. Anak didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
- b. Bermain peran memungkinkan para anak didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.

- c. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, melainkan bisa saja muncul dari reaksi pengamatan terhadap masalah yang diperankan.
- d. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologi yang tersembunyi berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilai dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah

Carpendale dan Lewis ( dalam Rogers & Julie, 2008) mencatat bahwa bermain peran merupakan pengalaman kolektif dan pengalaman intersubjektif dan dapat membantu anak-anak baik untuk mengembangkan wawasan ke dalam sudut pandang orang lain untuk memperkuat atau menantang perspektif mereka sendiri mengenai fenomena. Kemampuan untuk membayangkan posisi menarik dari diri sendiri yang berbeda dari apa yang mereka miliki. Melalui bermain peran, anak-anak mengeksplorasi hubungan dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama dengan mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Dalam bermain peran, anak mengeksplorasi masalah-masalah tentang hubungan antara manusia dengan cara memainkan peran dalam situasi permasalahan kemudian mendiskusikan peraturan-peraturan. Secara bersama-sama, anak didik dapat mengungkapkan perasaan, tingkah laku, nilai dan strategi pemecahan masalah. Berdasarkan asumsi-asumsi diatas menyatakan bahwa bermain peran merupakan bentuk gambaran perasaan anak didik baik perasaan yang

dipikirkan maupun perasaan yang diekspresikan sehingga anak mengenali dan memahami perasaannya masing-masing serta menyadari bahwa mereka dapat memberikan pengaruh dari perilaku yang dimunculkan.

#### **b. Tujuan Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini**

Keberhasilan proses pengajaran banyak dipengaruhi oleh faktor yang datang dalam individu dari peserta didik maupun luar peserta didik. Sedangkan keberhasilan pembelajaran ditinjau dari segi usaha untuk menciptakan kondisi dalam proses pembelajaran.

Selain itu menurut Sudjana (2001, hlm. 56), tujuan penggunaan metode bermain peran sebagai berikut (a) sebagai motivasi anak, (b) untuk menarik minat dan perhatian anak, (c) memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengeksplorasi situasi dimana anak mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial, (d) menarik anak didik untuk memberikan pertanyaan, (e) mengembangkan kemampuan komunikasi anak dan (e) melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Bermain peran menurut Maurine Ecloff (dalam Sa'adah, 2011, hlm. 49) bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada seseorang untuk memperdalam kepekaan dan wawasan ke dalam masalah sosial sehingga tujuannya dibagi menjadi tiga yaitu; (1) meningkatkan pemahaman sosial, (2) meningkatkan pengetahuan tentang keikutsertaan, (3) meningkatkan hubungan emosional atau mengkatarsis peran banyak orang dengan mengekspresikan perasaan seseorang atau orang lain

Dengan demikian, bermain peran memiliki tujuan yang sangat berpengaruh bagi anak, sesuai dengan pernyataan di atas. Bermain peran akan membantu anak dalam menumbuhkan kemampuan empati anak dan memiliki sikap yang tepat ketika menemukan masalah dengan orang lain. Dengan begitu anak akan menyadari peran yang berbeda

sehingga anak akan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain atau perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya atau justru perilaku yang mengakibatkan dijauhkan dari lingkungannya.

#### **c. Manfaat Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini**

Bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa: sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Para anak didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para anak didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya. Bermain menjadi kebutuhan yang esensi bagi anak, karena melalui kegiatan bermain anak dapat mengeluarkan potensi yang dimiliki anak. Menurut Hartle, Frank & Goldenson (dalam Moeslichatoen, 2004, hlm. 38) mengungkap manfaat bermain peran yaitu ; (1) menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, (2) dapat melakukan berbagai peran yang ada dalam kehidupan, (3) mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata bagi anak, (4) sebagai penyalur perasaan anak yang kuat, (5) mencerminkan pertumbuhan anak dan (6) memecahkan masalah dan mencoba penyelesaian masalah.

Bruice, Joyce & Marsha Weill (2009, hlm. 325), mengemukakan bermain peran merupakan model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model bermain peran dapat membantu anak diri untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Model ini akan memberikan kemudahan kepada individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar sesama manusia dan memberikan cara kepada anak didik bagaimana mengembangkan sikap

sopan, empati dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Melalui pengalaman bermain peran anak akan mendapatkan manfaat bagi perkembangannya, antara lain: kosa kata anak akan lebih banyak, pengungkapan kata akan lebih baik, penyampaian bahasa lebih terstruktur, melakukan percakapan yang lebih banyak, meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan melihat sudut pandang orang lain, anak dapat belajar bekerjasama dengan orang lain, mampu menyelesaikan masalah dengan berbicara, ego menurun, lebih sabar dan bisa mengontrol diri, empati lebih banyak, menghargai keberadaan orang lain, lebih imajinasi dan kreatif dan memiliki rentang konsentrasi yang panjang. Bermain peran menawarkan pada anggota beberapa kesempatan, pertama untuk merasakan perasaan dan mencoba untuk memahami pengalaman orang lain, kedua untuk memantau apa yang terjadi di dalam diri mereka sendiri dan ketiga untuk mengubah persepsi dan wawasan mereka ke dalam kemampuan merespon, yang dapat memfasilitasi eksplorasi dan perkembangan dari para anggota kelompok ( Arriyani & Wiarniarti, 2010; Tolan, 2001).

Manfaat yang dimiliki oleh bermain peran jika diterapkan terhadap anak di dalam kelas adalah: pertama, minat anak akan meningkat terhadap topik yang diangkat karena hal ini juga akan meningkatkan pemahaman anak terhadap topik, kedua, terjadinya peningkatan keterlibatan anak atau anak mengambil peran aktif. Ketiga mengajarkan empati dan pemahaman anak dari perspektif yang berbeda. Melalui bermain peran, anak dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai diri sendiri dan perasaan orang lain, mereka dapat belajar perilakuyang baik untuk menangani situasi sulit, dan mereka dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah (Poorman, 2002; Joice dan Weil, 2009)

#### d. Jenis-Jenis Bermain Peran

Pengungkapan jenis bermain peran oleh Erickson (dalam Masitoh, 2004, hlm. 189), menyatakan bahwa terdapat dua jenis bermain peran yaitu:

- a. Bermain peran kecil (mikro), yaitu kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahan-bahan main berukuran kecil, yang memerlukan peralatan tiruan (mainan). Bermain peran mikro mempunyai sifat yang berbeda dengan bermain peran makro, yaitu awal bermain kerjasamanya dilakukan hanya dua orang saja bahkan sendiri. Menurut Tarigan, berpendapat bahwa *micro play* adalah anak bermain peran dengan menggunakan dua boneka. Bermain peran makro sering dimainkan oleh anak-anak usia prasekolah, karena pada usia ini anak memiliki daya imajinasi yang kuat dan terkadang anak masih memiliki teman khayal.
- b. Bermain peran besar (makro), yaitu salah satu jenis bermain perandengan menggunakan alat-alat yang berukuran sesungguhnya dan anak dapat menggunakannya untuk menciptakan serta memainkan peran-peran. Bermain peran makro dapat melatih imajinasi dan membangun sendiri cerita yang dikehendaki sesuai dengan pengalaman panca inderanya.

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan menurut Sudjana (2001, hlm. 136). Berikut ini adalah kelebihan dari penggunaan metode bermain peran:

1. Peran yang ditampilkan dengan menarik, akan segera mendapat perhatian dari anak didik.
2. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil.
3. Dapat membantu anak didik mempelajari pengalaman.

4. Dapat membantu anak didik belajar menganalisa dan mengalami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam peranan diperankan

Kelemahan dari penggunaan metode bermain peran sebagai berikut:

- a. Tidak menutup kemungkinan terdapat anak didik yang tidak menyukai peran yang dimainkan.
- b. Mungkin akan terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan.
- c. Membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar mengajar.

#### **f. Hubungan Bermain Peran terhadap Kemampuan Empati Anak**

Menurut Esti (2002, hlm. 78-79), menyatakan bahwa sepanjang masa kanak-kanak, bermain saat dipengaruhi oleh penyesuaian pribadi dan sosial anak. Melalui bermain bersama anak lain, mereka belajar membentuk sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, memiliki kemampuan empati dan disukai teman.

Menurut Nichols & Svetlova (dalam Decety & Jason, 2014, hlm. 529) menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kemampuan empati yang tinggi dapat merasakan kesedihan dan penderitaan orang lain, tetapi terkadang mereka menginginkan untuk menguasai lingkungan sekitar. Dia mengatakan bahwa

*In Naturalistic studies, young children with high empathic disposition are more readily aroused vicariously by other's sadness, pain or distress but at the same time, they possess greater capacities for emotional regulation such that their own negative arousal*

*motivatives rather than overwhelms their to alleviate the other's distress (hlm. 529).*

Secara teoritis dipilihnya ruang lingkup bermain terhadap interaksi sosial anak yang sejalan dengan dikemukakan Erik Erikson (dalam Jalal, 2013) menyatakan bahwa, bermain peran berfungsi memelihara ego anak-anak. Hal ini dikarenakan, anak yang sedang bermain merasakan berbagai perasaan, seperti perasaan senang sehingga anak memelihara egonya secara proporsional. Anak akan belajar menjaga perasaan lawan mainnya (menumbuhkan sikap tenggang rasa). Anak akan belajar mengendalikan perasaannya di lingkungan sekitar (tidak bereksresi berlebihan). Jika pengalaman ini semakin sering dialami anak, maka semakin kuat interaksi sosial dalam proses sosialisasi. Anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Melalui bermain anak akan mengenal dan dikenal beserta berinteraksi/berhubungan dengan bahasa mereka sendiri. Melalui bermain anak juga akan belajar tentang kehidupan, melatih keberanian sehingga menumbuhkan rasa kepercayaan diri, serta belajar menghargai teman-temannya dengan menaati peraturan yang telah disepakati bersama.

Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi anak didik. Walaupun dilakukan dengan sederhana, anak didik sangat menikmati kegiatan ini. Sesuai dengan tujuan dari kegiatan ini, upaya untuk menanggulangi perilaku dari beberapa anak didik yang suka mengganggu temannya yang lain dapat dilakukan dengan baik. Selain itu, dari kegiatan ini juga dapat menyampaikan pesan moral dan nilai yang dianut dengan efektif dan menarik.

#### **g. Bermain Peran dapat Meningkatkan Kemampuan Empati**

Bermain peran merupakan permainan yang memainkan peran-peran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Bermain peran memiliki

fungsi sebagai bantuan dalam mendiagnosa ketegangan dan akibat dari sumber kerenggangan kelompok. Apabila kegiatan bermain peran dapat disusun secara terampil maka dapat menjadi sebuah layanan utama sebagai sarana untuk membantu individu menjadi lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta lebih percaya diri dalam mempertahankan apa yang dia percaya.

Shaftel & Shaftel (dalam Nuraini, 2013, hlm. 54) mengemukakan terdapat empat asumsi yang mendasari metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan empati anak, yaitu:

1. Bermain peran mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi “di sini pada saat ini”.
2. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, tujuan mengungkapkan perasaan adalah mengurangi beban emosional.
3. Bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan masalah tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa juga muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan.
4. Bermain peran, memiliki asumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan.

Shaftel & Shaftel (1967. hlm. 12) menyebutkan bahwa ketika anak-anak bermain peran dapat membantu anak dalam mengungkapkan pikirannya dengan jelas dan cenderung dilakukan untuk memecahkan masalah. Sehingga anak didik dapat belajar bahwa mereka bertindak (membuat keputusan) atas dasar nilai-nilai yang

dipegang. Selain itu, bermain peran akan membantu mengembangkan kepekaan terhadap perasaan dan kebaikan orang lain dan untuk memperjelas nilai-nilai mereka sendiri dalam hal perilaku etis

#### **h. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran**

Melalui kegiatan bermain peran, anak didik mencoba mengekspresikan hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama anak didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan metode bermain peran menurut Basyirudin (dalam Nuraini, 2013, hlm. 55) adalah:

- a. Mempersiapkan situasi untuk memulai drama
- b. Memberikan penjelasan kepada anak didik mengenai apa yang diharapkan dari hasil bermain peran yang dilakukan.
- c. Mengajak anak untuk memegang peranan tertentu.
- d. Mengadakan konsultasi atau koordinasi dengan para peserta didik lainnya.
- e. Menilai drama secara bersama-sama antara guru dan peserta didik.

Menurut Shaftel & Shaftel (dalam Nuraini, 2013, hlm. 55) langkah-langkah dalam kegiatan metode bermain peran, adalah :

- a. Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran.
- b. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
- c. Guru menetapkan permainan yang akan terlibat dalam simulasi peranan yang dimainkan oleh para pemeran serta waktu yang disediakan.
- d. Guru memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bertanya khususnya

pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

## SIMPULAN

Teori kajian tentang tuntutan kehidupan globalisasi dan implikasinya pada kehidupan individu dalam meningkatkan kemampuan empati anak. Implementasi kompetensi dasar yang pada akhirnya berimplikasi pada bagaimana guru menerapkan metode bermain peran dalam peningkatan kemampuan empati anak usia dini. Pada saat ini, lembaga-lembaga pendidikan lebih mengarah kepada hasil pembelajaran tanpa memperhatikan tingkat kebutuhan anak sehingga pembelajaran dirasakan monoton dan membosankan bagi anak didik. Faktor penentu proses pembelajaran ditentukan oleh metode pembelajaran yang relevan dengan kemampuan empati anak. Sehingga metode bermain peran merupakan metode yang sangat efektif digunakan untuk menstimulasikan keadaan nyata. Dalam metode ini disusun sebuah skenario pembelajaran berdasarkan pada prosedur operasional atau kegiatan tertentu yang diajarkan. Dalam metode bermain peran, anak dilatih pada kemampuan empati sehingga anak dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arriyani & Wiarniarti. (2010). *Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD: Sentra Main Peran*. Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- Beaty, Janice J. (1998). *Observing Development of The Young Child*. New Jersey: Prantice-Hall, Inc
- Bruce, Joyce & Weil, M. (2009). Terjemahan Achmad F. & Atteila M. *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahlan. (1984). *Model-Model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro
- Davis, M. H. (1983). Measuring Individual Differences in Empathy. *Evidence For A Multidimensional Approach: Journal Of Personality And Social Psychology*, 44, hlm. 113-126
- Decety & Jason. (2014). Friends or Foes: Is Empathy Necessary For Moral Behavior. *Sage Journal: Perspectives on Psychological Science*, 9 (5), hlm. 525-537.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.
- Eisenberg, N., & Mussen, P.M. (2001). *The Roots of Prosocial and Related Behavior*. New York: Cambridge University Press.
- Engelen, E. & Birgitt, R. (2012). Current Disciplinary and Interdisciplinary Debates on Empathy. *Emotional Review*, 4 (1), hlm 3-8.
- Esti, Sri. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Gintings, A. (2008). *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniori
- Giri, Putra. (2011). *Efektivitas Bimbingan Kelompok melalui Teknik Permainan untuk Meningkatkan Perilaku Prosocial Siswa*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia
- Goleman, Daniel. (2005). *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Gribble, J. & Graham O. (1973). Empathy and Education. *Studies in Philosophy and Education*, 8 (1), hlm 3-29.

- Hoffman, M.L. (2000). *Empathy and Moral Development; Implication for Caring and Justice*. New York: Cambridge University Press.
- Jalal, Sabab. (2013). *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain Bagi Anak*. [Online]. Dikases dari <http://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi-bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/> [12 Oktober 2015]
- Joice, B & Weil, M. (2009). Terjemahan Achmad F& Ateila M. *Models of Teaching: Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kerem, E., Fishman, N. & Ruthellen J. (2001). The Experience of Empathy in Everiday Relationship: Cognitive and Affective Elements. *Journal of Social and Personal Relationships*, 18 (5), hlm 709-729.
- Kurnia, Rina. (2014). *Efektifitas Bimbingan Kelompok Melalui Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Peserta Didik*. Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kusminar, Mimin. (2013). *Program Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Empati Anak Melalui Media Permainan*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Mashar, Riana. (2011). *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Magelang: Kencana.
- Masitoh, dkk. (2004). *Strategi Pembelajaran TK. (edisi pertama)*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Masitoh, I. (2011). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Penerapan Metode BCCT (Beyond Centres and Circle Time)*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Mulyasa. (2004). *Implementasi Kurikulum 2004: Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nazar, F. (2001). Moral judgement of preschool children of the state of Kuwait. *International Education Journal*, 2 (2), 116-122).
- Nuraini. (2013). *Efektifitas Teknik Role Playing untuk Mengembangkan Self-Esteem Peserta Didik*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurudin, Rahmat. (2014). *Mentoring, Strategi Efektif Mendidik Remaja Jauh dari Budaya Kekerasan*. [Online]. Diakses dari [http://www.kompasiana.com/rahmat\\_nurudin/mentoring-strategi-efektif-mendidik-remaja-jauh-dari-budaya-kekerasan.htm](http://www.kompasiana.com/rahmat_nurudin/mentoring-strategi-efektif-mendidik-remaja-jauh-dari-budaya-kekerasan.htm). [7 Oktober 2015]
- Poorman, P. B. (2002). Biography and Role Playing. *Fostering Empathy In Abnormal Psychology: Teaching Of Psychology*, 29 (1), 32-36.
- Reichl, K. (2011). *Promoting Empathy in School-Aged Children: Current State of the Field and Implications for Research and Parctice*. Early Preventive Interventions. New York: Routledge.
- Rogers, S. & Wvan, J. (2008). *Inside Role Play in Early Childhood Education*. New York: Routledge.
- Sa'adah, Munjiati. (2011). *Efektivitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa*. (Skripsi).

Universitas Pendidikan Indonesia,  
Bandung.

- Sagala, S. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Afabeta.
- Shaftel, F.R. & shaftel, G. (1967). *Role-Playing for Social Values: Decision Making in Social Studies*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentic-Hall, Inc.
- Siregar, Ernie. (2013). *Efektifitas Program Bimbingan Keterampilan Sosial untuk Meningkatkan Empati dan Disability Awareness Peserta Didik Non ABK (Anak Berkebutuhan Khusus)*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Smith's, Stacy. (2011). *Empathy in Theory and Practice*. [Online]. Diakses dari [http://www.laurelfelt.org/wp-content/uploads/2011/06/Empathy-Smith.LaurelFelt.Quals\\_.May2011.pdf](http://www.laurelfelt.org/wp-content/uploads/2011/06/Empathy-Smith.LaurelFelt.Quals_.May2011.pdf)
- Sudjana S. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Syaodih, Ernawulan. (2012). *Pengembangan Perilaku Sosial-Emosional Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Layanan Bimbingan Konseling Perkembangan*. Makalah Psikologi Pendidikan dan Bimbingan UPI: Tidak diterbitkan.
- Tolan, Janet & Lendrum, Susan. (2001). *Case Material and Role Play in Counseling Training*. New York: Routledge.
- Zuchidi, D. (2003). Empati dan Keterampilan Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*: 1, hlm. 49-64