

**PENGARUH DONGENG DAN BERMAIN PERAN  
DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI  
PADA ANAK USIA DINI**

**ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Profesi Psikologi  
Bidang Pendidikan



Oleh:

**TRENI FITRI MAHDIANI, S.Psi**

**T 100 090 123**

**PROGRAM MAGISTER PROFESI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012**

Surakarta, 22 Maret 2013

Kepada Yth.  
Ketua Program Studi  
Program Magister Profesi Psikologi  
Di tempat

Ass Wr. Wb.

Sehubungan dengan kewajiban publikasi tesis, maka dengan ini kami sampaikan bahwa tesis dengan judul Pengaruh Dongeng Dan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia Dini yang disusun oleh :

Nama : Treni Fitri Mahdiani, S.Psi

NIM : T 100 090 123

telah mendapat persetujuan untuk dipublikasikan jurnal HIMPSI melalui kegiatan Temu Ilmiah Nasional VIII IPPI November 2012 dengan atas nama Treni Fitri Mahdiani, S.Psi dan Dra. Juliani Prasetyaningrum, M.Si, Psi. Adapun korespondensi terkait penerbitan naskah yang dimaksud, saya lampirkan beserta surat ini.

Demikian pemberitahuan ini kami sampaikan.

Terima kasih.

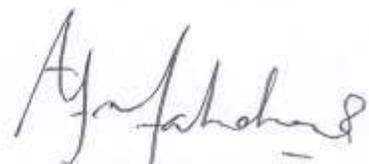
Wasaalamualaikum Wr. Wb

Mengetahui,  
Pembimbing Tesis,



Dra. Juliani Prasetyaningrum, M.Si, Psi.

Yang Menyatakan,



Treni Fitri Mahdiani, S.Psi

**PENGARUH DONGENG DAN BERMAIN PERAN  
DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI  
ANAK USIA DINI**

**Treni Fitri**

**Juliani Prasetyaningrum**

**Faculty of Psychology Muhammadiyah University of Surakarta**

**julie\_poespo2012@yahoo.com**

**Abstract**

This study aimed to analyze the influence of fairy tale and role play towards developing of empathy in early childhood. The hypothesis is: There is an influence of fairy tales and role-play towards developing of empathy in early childhood. The subjects of this research are students of B class in Al-Azhar Kindergarten Solo Baru (*TK Al-Azhar Solo Baru*).

Based on the results of data analysis using *Kruskall Wallis Test*, the students' empathy scale filled by their parents,  $\chi^2_{\text{value}}$  obtained 12.774,  $p = 0.002$  ( $p < 0.05$ ) and the mean score of children's empathy using fairy tale is 16.40; whereas role play method is 14.40, and the combination of fairy tale and role play is 21.00. Then, the results of the children's empathy scale completed by teachers,  $\chi^2_{\text{value}}$  obtained 6.463,  $p = 0.040$  ( $p < 0.05$ ) and the mean score of children's empathy using fairy tale 74.40; the role play method 68.80, and the combination of fairy tale and role play 81.40. The merger data filled by teachers and parents,  $\chi^2_{\text{value}} = 11.220$ ,  $p = 0.004$ . The average value of children's empathy level using fairy tale is 97.82; role play method is 82.75; while the average value of children's empathy after combining fairy tale and role play reached 119.41. In conclusion, both fairy tale and role-play methods effects on developing of empathy in early childhood, as for the combination of fairy tale and role-play is the most effective way to develop empathy in early childhood.

**Keywords: fairy tales, role play, empathy and early childhood**

## PERMASALAHAN

Kasus kekerasan yang terjadi di masyarakat akhir-akhir ini sungguh sangat memprihatinkan karena usia pelakunya semakin muda. Dulu kasus tawuran terjadi antar kampung yang dilakukan orang dewasa. Kemudian tawuran antar kampus dilakukan mahasiswa yang berada pada fase remaja akhir atau dewasa dini. Kasus yang terbaru dan masih hangat dibicarakan adalah penyerangan siswa SMK YK oleh siswa SMK KZ (September 2012). Dalam kejadian ini terdapat korban tewas yang merupakan salah satu siswa SMK YK. Dalam kejadian tersebut Mendiknas Muhammad Nuh sempat shock saat pelaku penyerangan diperiksa polisi mengaku puas telah membunuh salah satu siswa SMK YK (Kompas.com, 13 September 2012). Kejadian lain yang tidak kalah memprihatinkan berbagai pihak dan terjadi di Depok Jawa Barat yaitu kasus penusukan yang dilakukan oleh murid sekolah Dasar terhadap teman sekolahnya yang dilatar belakangi pencurian HP (Februari, 2012).

Fakta-fakta di atas sangat mengusik hati masyarakat dan memunculkan pertanyaan kemanakah rasa kasih sayang, sensitivitas, dan empati masyarakat Indonesia, yang dulu terkenal sebagai bangsa yang ramah dan murah senyum? Penelitian tim Kompas Edukasi membuktikan bahwa generasi sekarang ini dinilai sebagai generasi manja yang menyebabkan mereka mudah tersulut emosinya, tidak sabaran, dan keras karakternya (Kompas, 2011). Psikolog Sarlito Wirawan (2010) berpendapat bahwa dunia yang semakin global dan ekonomi pasar yang penuh dengan persaingan ketat membuat tenggang rasa dan empati sosial masyarakat semakin rendah. Itulah yang menjadi salah satu faktor penyebab munculnya konflik sosial yang berdampak pada terbentuknya perilaku anti sosial di masyarakat. Lebih lanjut Wirawan (2012) menjelaskan bahwa salah satu upaya untuk mencegah meluasnya dampak negatif dari globalisasi adalah mengoptimalkan rasa empati sejak dini.

Empati merupakan bagian penting dari *social competency*. Empati terinci dan berhubungan erat dengan komponen-komponen lain, seperti empati dasar, penyelarasan, ketepatan empatik dan pengertian sosial. Empati dasar yakni memiliki perasaan tertentu dengan orang lain atau merasakan

isyarat-isyarat emosi non verbal. Penyelarasan yakni mendengarkan dengan penuh reseptivitas, menyelaraskan diri pada seseorang. Ketepatan empatik yakni memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dan pengertian sosial adalah mengetahui tentang bagaimana kondisi dunia sosial di sekitarnya (Goleman, 2007).

Setiap orang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam berempati. Reaksi empati terhadap orang lain seringkali berdasarkan pada pengalaman masa lalu. Seseorang biasanya akan merespon pengalaman orang lain secara lebih empatik apabila ia mempunyai pengalaman yang mirip dengan orang tersebut (Staub, 1978). Kemampuan berempati juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitif yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial. Ciri sifat empati dalam diri seseorang akan menentukan perilakunya dalam merespon suatu situasi. Beberapa penelitian Eisenberg dan Strayer (dalam Pandiangan, 2005) membuktikan bahwa empati memiliki peranan yang besar dalam menggerakkan perilaku positif kepada orang lain.

Empati pada dasarnya telah ada dalam diri anak, tetapi jika tidak diasah maka kemampuan ini akan hilang (Faridah, 2005). Oleh karena itu, empati sangat baik jika ditanamkan sejak dini. Dengan empati yang terasah, diharapkan anak mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan belajar bahwa tidak setiap keinginannya dapat terpenuhi.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan empati anak usia dini adalah dengan metode dongeng. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004) bahwa mendongeng dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dongeng mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, karena dengan dongeng guru atau orang tua dapat membantu mengembangkan nilai-nilai sosial yang didalamnya termasuk mengembangkan empati anak.

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan mendongeng adalah memberikan pengalaman belajar bagi anak untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam informasi

tentang pengetahuan, nilai, dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan metode mendongeng membuat anak mampu mengembangkan potensi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kegiatan mendongeng juga bermanfaat untuk menggetarkan perasaan dan membangkitkan semangat anak. Kegiatan mendongeng juga membuat anak terlatih untuk memiliki perasaan peka, sehingga dapat meningkatkan kepekaan empati anak (Elis, 2009).

Selain dongeng, empati pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode di antaranya, metode tanya jawab, karyawisata, dan bermain peran. Bermain peran adalah suatu proses pembelajaran, artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sebagaimana di kemukakan Rachmawati (2007), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut Moeslichatoen (2004) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai 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. Bentuk kegiatan bermain pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Apabila anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran atau bermain pura-pura, empati pada anak akan tumbuh dan masuk kedalam diri anak, karena anak akan melihat keadaan dari sisi orang lain, seolah-olah ia adalah orang itu.

## **RUMUSAN MASALAH**

1. Apakah dongeng dan bermain peran berpengaruh dalam pengembangan empati anak usia dini?

2. Manakah diantara dongeng, bermain peran dan penggabungan dongeng dengan bermain peran yang paling efektif dalam pengembangan empati anak usia dini?

## **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh dongeng dan bermain peran dalam mengembangkan empati anak usia dini.
2. Perbedaan efektifitas antara dongeng, bermain peran, dan penggabungan keduanya dalam mengembangkan empati anak usia dini.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. Membantu anak untuk mengembangkan empatinya.
  - b. Memberikan masukan kepada guru dan orangtua dalam menentukan metode untuk mengembangkan empati anak.
  - c. Membantu guru dan orangtua dalam membangun empati anak agar dimasa yang akan datang anak dapat diterima dengan baik di lingkungannya.
2. Manfaat Teoritis adalah untuk menambah khasanah ilmu psikologi, khususnya psikologi perkembangan dan psikologi anak usia dini.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **EMPATI**

Hurlock (2006) mengemukakan empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri sendiri dalam keadaan psikologis orang lain dan untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang orang lain. Menurut Batson (dalam Saraswati, 2008) empati yaitu pengalaman menempatkan diri pada keadaan emosi orang lain seolah-olah ia mengalaminya sendiri. Empati inilah yang menurut Batson akan

mendorong orang untuk melakukan pertolongan altruistis. Altruisme adalah tindakan sukarela untuk menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun atau disebut juga sebagai tindakan tanpa pamrih (Sears dalam Adi, 2007).

Stein (dalam Ibrahim, 2003) mengatakan empati adalah “menyelaraskan diri” (peka) terhadap apa, bagaimana dan latar belakang perasaan dan pikiran orang lain sebagaimana orang tersebut merasakan dan memikirkannya. Titchener (dalam Goleman, 2002) menyatakan bahwa empati berasal dari semacam peniruan secara fisik atas beban orang lain, yang kemudian menimbulkan perasaan yang serupa dalam diri seseorang.

Setiawati, dkk.. (2007) mengungkapkan bahwa empati berkenaan dengan sensitivitas yang bermakna sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal-hal yang berkaitan secara emosional. Kepekaan rasa ini adalah suatu kemampuan dalam bentuk mengenali dan mengerti perasaan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, sensitivitas terdapat pada kemampuan bertenggang rasa. Sikap empati akan muncul, ketika tenggang rasa ada pada diri seseorang.

Empati menurut Borba (2008) adalah kemampuan memahami perasaan dan kekhawatiran orang lain. Begitu juga Zuriah (2007) empati adalah kemampuan untuk mengetahui dan dapat merasakan keadaan yang dirasakan orang lain. Selanjutnya Ibung (2009) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain, untuk mengerti dan merasakan pemikiran serta perasaan orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan diri sendiri dalam keadaan psikologis orang lain dan untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang serta mengerti dan merasakan pemikiran serta perasaan orang lain.

Empati memiliki 3 komponen mendasar yaitu: **Pertama** adalah komponen kognitif yang menimbulkan pemahaman mengenai empati. **Kedua**, komponen afektif yang merupakan penyaluran

dari pengalaman emosional pada orang lain. **Ketiga**, komponen komunikatif yang merupakan pengikat dan ekspresi dari komponen sebelumnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan empati adalah faktor internal dan eksternal. Usia, gender, inteligensia, asertivitas, temperamen merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) yang akan mempengaruhi perkembangan empati, sedangkan faktor yang berasal dari luar individu antara lain pola asuh orang tua, lingkungan yang aman, persamaan kondisi dan ikatan kedekatan.

## **DONGENG**

Dongeng sering diidentikkan sebagai suatu cerita bohong, bualan, khayalan, atau cerita yang mengada-ada dan tidak ada manfaatnya. Bahkan ada yang menganggap dongeng sebagai cerita yang tidak masuk akal. Benar memang dongeng merupakan cerita rekaan namun menurut Moeslichatoen (2004) dongeng merupakan salah satu alat belajar bagi anak yang disampaikan secara lisan.

Kusumo Priyono dalam bukunya Terampil Mendongeng (2003) mengemukakan pengertian mendongeng yang terbagi ke dalam beberapa kelompok, yaitu :

- a. Dongeng yang berhubungan dengan legenda, yaitu tentang kepercayaan masyarakat terkait asal mula terjadinya sesuatu. Misalnya Gunung Tangkuban perahu, dll.
- b. Fabel, yaitu dongeng yang berkaitan dengan dunia binatang yang digambar-kan dan bersifat seperti manusia. Cocok untuk menyindir, penanaman nilai, dan pembelajaran. Misalnya kancil, dll.
- c. Mite, yaitu dongeng tentang kepercayaan spiritual. Misalnya tentang dewa-dewa, dll.
- d. Dongeng pelipur lara yang berfungsi sebagai selingan saat istirahat.
- e. Cerita-cerita rakyat

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dongeng adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini seperti di Taman Kanak-kanak.

Dongeng merupakan alat pembelajaran yang mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak. Penyampaian dongeng bisa memberikan pengalaman bagi anak yang bersifat unik dan menarik, yang dapat menggetarkan perasaan anak, dan memotivasi anak. Apabila dalam menyampaikan dongeng menarik, maka pesan moral yang ada didalam isi dongeng dapat tersampaikan dengan baik kepada anak.

Majid (2005) mengungkapkan bahwa, tujuan dalam setiap jam pelajaran mendongeng, mencakup dongeng dan peragaan, dengan tujuan antara lain sebagai berikut:

- 1) Menghibur anak dan menyenangkan mereka dengan ide dan imajinasi
- 2) Menambah pengetahuan anak secara umum.
- 3) Mengembangkan imajinasi.
- 4) Mendidik akhlak.
- 5) Mengasah rasa.

Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan metode mendongeng memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Kegiatan mendongeng juga bermanfaat untuk menggetarkan perasaan dan membangkitkan semangat anak. Melalui dongeng anak dilatih untuk memiliki perasaan peka sehingga dapat meningkatkan kepekaan empati anak (Elis, 2009).

Musfiroh (dalam Elis, 2009), mengungkapkan bahwa mendongeng menjadi sesuatu yang penting bagi anak karena beberapa alasan, yaitu:

- 1) Merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak disamping teladan yang dilihat anak setiap hari.
- 2) Memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati terhadap peristiwa yang menimpa orang lain. Hal tersebut mendasari anak untuk memiliki kepekaan sosial.

- 3) Memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik, bagaimana melakukan pembicaraan yang baik, sekaligus memberi pelajaran pada anak bagaimana cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.
- 4) Mendongeng memberikan ruang gerak, pada anak kapan sesuatu nilai yang berhasil ditangkap akan diaplikasikan.

## **BERMAIN PERAN**

Bermain peran adalah suatu proses pembelajaran, artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan metode bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sebagaimana di kemukakan Rachmawati (2007), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut Moeslichatoen (2004) bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, orang tertentu atau binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak ditemukan.

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe* atau simbolik. Bermain peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali ke masa lalu dan mengembangkan keterampilan khayalan. Menurut Hurlock (2006) bermain peran adalah bentuk bermain aktif di masa anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain. Rosalina (2008) mengungkapkan bahwa permainan ini sangat bagus untuk anak-anak, sebab di usia dini kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah proses pembelajaran yang menggunakan daya khayal. Dalam bermain peran anak diperbolehkan

memproyeksikan dirinya ke masa depan atau kembali ke masa lalu. Anak dapat memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda atau hewan tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan

## **PENGARUH DONGENG DAN BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ruth Novita Respati (2009) menunjukkan bahwa dongeng dalam bentuk permainan panggung boneka telah memberikan hasil dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Selain itu hasil penelitian Rani Melani (2009) juga membuktikan bahwa dongeng dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak, serta menyegarkan suasana dan memberikan penanaman nilai-nilai moral yang baik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004) bahwa mendongeng dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Mendongeng bagi anak adalah untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif lainnya dalam kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah. Dengan demikian dongeng mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, karena dengan dongeng guru atau orang tua dapat membantu mengembangkan nilai-nilai sosial pada anak yang didalamnya termasuk mengembangkan empatinya..

Selain dongeng, empati pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode di antaranya, metode tanya jawab, karyawisata, dan bermain peran. Bermain peran adalah suatu proses pembelajaran, artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sebagaimana di kemukakan Rachmawati (2007), bermain peran yaitu permainan dalam bentuk memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap kegiatan yang dilakukan.

Menurut Moeslichatoen (2004) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai 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. Bentuk kegiatan bermain pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Apabila anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran atau bermain pura-pura, empati pada anak akan tumbuh dan masuk kedalam diri anak, karena anak akan melihat keadaan dari sisi orang lain, seolah-olah ia adalah orang itu. Kesimpulan tersebut memperkuat hasil penelitian Stotland (Borba, 2001) yang menemukan bahwa bermain peran mendukung anak untuk membayangkan perasaan orang lain atau menempatkan diri menjadi orang lain. Bermain peran adalah suatu proses pembelajaran artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melakukan bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sementara itu penelitian lain yang dilakukan oleh Dewi Yuliasari (2009) menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif, teknik mencari pasangan dan teknik keliling kelas (bermain peran), kemampuan berempati anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk meminta izin ketika meminjam sesuatu pada orang lain, senang memuji teman, suka menolong teman, suka menghibur teman yang sedang menangis, menghargai hasil karya teman, bersikap sabar dan disiplin menunggu giliran, anak suka membantu teman yang membutuhkan pertolongan, suka meminta maaf jika melakukan kesalahan, suka memberi maaf kepada orang lain yang bersalah, menghormati orang lain, anak tidak memaksakan kehendak pada orang lain, anak meminjam mainan pada temannya, menunggu teman menyelesaikan tugas, dan mau berbagi dengan teman.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut di atas diperoleh kesimpulan bahwa kemampuan berempati anak dapat dikembangkan melalui dongeng dan bermain peran.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *true experiment* dengan desain yang digunakan adalah *randomized pretest-posttest design*, sebagaimana terlihat dalam Gambar 1.

Gambar 1  
*Randomized Pretest-Posttest Design* (Fraenkell dan Wallen, 1993)

Treatment Group 1	R	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>
Treatment Group 2	R	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>
Treatment Group 3	R	O <sub>1</sub>	X <sub>3</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>

Keterangan:

- R : Pemilihan kelompok yang dilakukan secara random dengan memperhatikan homogenitas antar kelompok.
- O<sub>1</sub> : Tes awal (*pre test*).
- X<sub>1</sub> : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen pertama dng metode dongeng.
- X<sub>2</sub> : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen kedua dengan metode Bermain peran.
- X<sub>3</sub> : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen ketiga dengan kombinasi metode dongeng dan Bermain peran.
- O<sub>2</sub> : Tes akhir (*post test*).
- O<sub>3</sub> : Tes tindak lanjut (*follow up*).

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan sebagai tindakan kontrol dalam pelaksanaan tahapan-tahapan penelitian, sehingga peneliti dapat mengamati dan mengevaluasi pelaksanaan metode penelitian yang dilakukan.

### 2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebagai data pendukung dari kegiatan observasi dan angket. Wawancara digunakan dalam penelitian ini sebagai *cross ceck* antara hasil observasi dengan angket kegiatan anak.

### 3. Skala Empati

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala empati yang diadopsi dari teori komponen-komponen empati dari Eisenberg (1987), Batson (1991), Davis (1996), Feshbach, 1997, dan Hoffman, 2000 (Taufik, 2012). Aspek yang digunakan untuk menyusun skala ini adalah: a) komponen kognitif; b) komponen afektif; dan c) komponen komunikatif.

## **MODUL PENELITIAN**

Dalam dongeng dan bermain peran ini dipilih cerita yang memiliki pesan moral jelas dan dekat dengan dunia anak. Di pilih cerita fabel, karena menurut Kusumo Priyono dalam bukunya Terampil Mendongeng (2003), dongeng fabel paling cocok untuk menyindir dan menanamkan nilai moral dan karena fabel memiliki tokoh binatang yang dekat dengan dunia anak.

Dalam penelitian ini dipilih tema “berbagi”. Karakteristik psikologi anak usia Taman Kanak-kanak termasuk dalam masa reaktif dan egosentris (Suyanto, 2003). Dari hasil observasi menunjukkan sikap berbagi masih jarang ditemui pada anak-anak usia dini. Sedangkan di dalam penilaian perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini, sikap ini merupakan salah satu item yang dinilai dalam aspek sosial

## **PROSEDUR PENELITIAN**

Penelitian dengan metode dongeng dan bermain peran dalam mengembangkan empati anak usia dini ini dilaksanakan selama 5 kali pertemuan (5 hari). Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti memberikan briefing/penjelasan teknis pelaksanaan eksperimen kepada para guru yang akan dilibatkan sebagai fasilitator, observer dan/atau trainer. Hari berikutnya guru diberi lembar *pretest*, yang berisi penilaian terhadap taraf empati responden/anak usia dini sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah ketiga kelompok responden terbentuk, ditentukan jadwal pelaksanaan *treatment* atau perlakuan pada anak. *Treatment/Perlakuan* masing-masing

dilaksanakan selama 1 kali pertemuan, Satu hari setelah perlakuan akan diberikan *posttest* dan satu minggu kemudian diberikan amatan ulang (*follow-up*). Waktu yang digunakan untuk setiap kegiatan adalah sekitar 20 menit dengan pertimbangan waktu 20-30 menit cukup untuk memberikan intervensi kepada anak-anak usia dini (Tilman dan Hus dalam Hastuti, 2007). Properti yang digunakan antara lain gambar, boneka tangan, topeng, kostum serta properti yang digunakan dalam bermain peran.

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan penelitian metode dongeng dan bermain peran ini menggunakan penilaian *performance*. Penilaian *performance* menggunakan metode *checklist* yang dikombinasikan dengan observasi. Masing-masing Guru diberi lembar *performance* untuk memberikan penilaian terhadap respondennya. Guru akan memberikan poin untuk setiap aktivitas yang dilakukan responden dengan melihat tujuan yang akan dicapai dari aktivitas tersebut.

Metode analisis data yang digunakan adalah triangulasi, yaitu metode kuantitatif dan kualitatif yang dipadukan, sehingga diharapkan hasil penelitian dapat lebih menggambarkan kondisi psikologis subjek penelitian. Selain itu, metode analisis data dilakukan dengan analisis non parametrik *Kruskall Wallis* dengan bantuan program komputer SPSS 18.0 *for windows*.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisis *Kruskall Wallis Test* dari penggabungan nilai T Score (pembobotan) skala yang diisi guru dan orang tua, diperoleh besarnya nilai  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 8,355 dengan  $p = 0,015$ . Rata-rata tingkat empati anak yang menggunakan metode Dongeng adalah 62,17; metode Bermain peran adalah 60,31; kombinasi antara Bermain peran dan Dongeng diperoleh nilai rata-rata empati anak adalah 66,50.

Dari deskripsi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan skor terjadi pada kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan yaitu diberi dongeng atau bermain peran, atau kombinasinya. Hal ini menunjukkan bahwa dongeng, bermain peran, serta kombinasinya memberikan pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan empati anak usia dini. Rata-rata skor tertinggi

dimiliki oleh kelompok yang diberi metode kombinasi dongeng dan bermain peran. Hal ini berarti Metode kombinasi dongeng dan bermain peran paling efektif untuk mengembangkan empati anak

## **DISKUSI**

Empati merupakan salah satu kecakapan seseorang dalam memahami pikiran dan perasaan orang lain sedemikian pula sehingga seseorang itu biasa tahu apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain, dan selanjutnya seseorang tersebut dapat bersikap bijak sesuai dengan pikiran, perasaan dan keinginan orang lain tersebut tanpa mengorbankan emosi atau perasaan diri sendiri.

Empati merupakan bagian penting *social competency* (kemampuan sosial). Empati juga merupakan salah satu dari unsur-unsur kecerdasan sosial. Ia terinci dan berhubungan erat dengan komponen-komponen lain, seperti empati dasar, penyelarasan, ketepatan empatik dan pengertian sosial. Empati dasar yakni memiliki perasaan dengan orang lain atau merasakan isyarat-isyarat emosi non verbal. Penyelarasan yakni mendengarkan dengan penuh reseptivitas, menyelaraskan diri pada seseorang. Ketepatan empatik yakni memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dan pengertian sosial yakni mengetahui bagaimana dunia sosial bekerja (Goleman, Daniel, 2007).

Kegiatan mendongeng memberikan pengalaman belajar bagi anak untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan, nilai, dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan metode mendongeng memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Musfiroh, 2008 dalam Elis, 2009).

Hasil penelitian Rani Melani (2009) menunjukkan bahwa metode dongeng merupakan salah satu metode untuk mendidik anak, berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kegiatan dongeng di Rumah Pensil bertujuan untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak, menyegarkan suasana serta memberikan penanaman nilai-nilai moral yang baik. Sementara manfaat metode mendongeng bagi

anak menurut Rachmawati (2007) adalah untuk menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap-sikap positif yang lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah, dan luar sekolah. Kegiatan mendongeng juga memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan.

Selain metode dongeng, empati pada anak dapat dikembangkan melalui metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu proses pembelajaran artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan metode bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sebagaimana di kemukakan Rachmawati (2007), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut Ryokai dan Cassel (1999) kolaborasi dongeng dan bermain peran adalah aktivitas ketika anak-anak memahami dunia batin mereka dan dunia sekitarnya. Dongeng dan bermain peran merupakan alat pendidikan bagi anak usia dini. Pendapat Alam dan Manaf (2005) bermain peran akan memberikan potensi intelektual, jasmani, rohani dan sosial kepada anak. Situasi bermain peran juga menyediakan peluang yang sangat baik untuk pertumbuhan sosial anak-anak kecil. Dongeng merupakan salah satu cara yang membolehkan guru menyampaikan isi pelajaran dengan baik terutama pada anak-anak. Selain itu, dongeng dapat menanamkan akhlak murid. Oleh karena itu, menurut Ryokai dan Cassel (1999), kolaborasi dongeng dan bermain peran akan memberikan efek pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotor yang baik untuk anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan dongeng dan bermain peran berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan sosial khususnya empati. Dongeng dan bermain peran juga erat kaitannya dan merupakan metode yang apabila digabungkan akan lebih efektif. Dongeng dan bermain peran adalah aktivitas dimana anak berorientasi pada diri dan lingkungan yang merupakan dasar makna

aktivitas empati. Dongeng dan bermain peran juga merupakan aktivitas yang membawa pesan moral dan norma (Bredikyte 2000).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Dongeng, bermain peran dan kombinasi dongeng dan bermain peran berpengaruh dalam pengembangan empati anak
2. Dari hasil uji ketiga kelompok eksperimen yaitu kelompok dongeng, bermain peran, dan kelompok kombinasi dongeng dan bermain peran, didapatkan hasil bahwa penggunaan metode kombinasi dongeng dan bermain peran lebih efektif dalam mengembangkan empati anak usia dini.
3. Dari hasil analisis individual dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap anak memiliki tingkat empati yang berbeda, namun semua anak mengalami peningkatan setelah diberikan dongeng atau bermain peran atau kombinasi keduanya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, E. Z. 1999. *Cermat Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Akademi Pressindo.
- Arismantoro. 2008. *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Bacal, R. 1999. *Performance Management*. New York USA : McGraw-Hill Companies
- Bierhoff, H. W. 2002. *Prosocial behaviour*. New York: Psychology Press
- Borba, M. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Brooks J.B. 2001. *Parenting. United State of America*. Mayfiled Publishing. Company.
- Carruthers, S. G., Hoffman, B. B., Melmon, K.L., Nierenberg, D.W. 2000. *Melmon and Morrelli's Clinical Pharmacology. Fourth Edition*. London: McGraw-Hill.
- Depdiknas. 2003. *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi, Mata Pelajaran Kelas. V Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta.
- Depdiknas. 2004. *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat PADU

- Elis, R, A. 2010. Implementasi Metode Bercerita dalam Mengembangkan Empati Anak Usia Taman Kanak-kanak. *Skripsi*: tidak diterbitkan.
- Esterbauer, H, Rotheneder D.M and Striegel G. 1987. Vitamin E and Other lipophilic Antioxidants Protect LDL Against Oxidation. *Journal Fat Science. Technol.* 316-324.
- Feshbach, N.D., et. all. 1997. *Big World, small screen: the role of television in American Society*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Fraenkel, J. R. dan Wallen, N. E. 1993. *How to Design and Evaluate. Research in Education*. Singapura: McGraw-Hill Inc.
- Goleman, D. 2002. *Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional, Mengapa EI lebih penting dari IQ*. Alih Bahasa: T. Hermaya. Jakarta: Gramedia
- . 2007. *Kepemimpinan Berdasarkan Kecerdasan Emosi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan. A.W. 2007. Helping without selfish. *Jurnal Altruisme* : [www.psychemate.blogspot.com](http://www.psychemate.blogspot.com). Akses:14 Mei 2011.
- Hurlock.E.B 2002. *Perkembangan Anak* (jilid 1, terjemahan). McGraw-Hill.Inc.
- Ibrahim, Y. 2003. Menumbuhkan rasa empati pada anak-anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1, 61-68.
- Ibung, D. 2009. *Nilai Moral pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kenny B.Corbett B, 2002. Appraisal and Learning in a government agencies. *The Learning Organizations*. Vol 8:No 1: 21-35.
- Laksana, N. dkk. 2009. Studi Pada Pendidikan Anak Usia Dini Rumah Citta Yogyakarta. *Laporan Penelitian* (Tidak diterbitkan). Salatiga : Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Moleong, L. 1997. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Luchan. 2008. *Gaya Asuh Dan Empati Pada Anak*, From <http://keluargasehat.wordpress.com/2008/03/31/gaya-asuh-dan-empati/>. Diakses tanggal 14 Januari 2011.
- Majid, A. dan Azis, A. 2005. *Mendidik dengan Cerita*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: DepDikNas.
- Rachmawati, E N. 2010. *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Natural pada Siswa Kelompok B di RA. Persis Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan*. [online]<http://karya-ilmiah.um.id.ad>.
- Rani Melani, 2009. *Penerapan Pendidikan Moral untuk Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita (Studi Kasus Terhadap Proses Pembelajaran di Rumah Pensil Bandung)*. *Skripsi*. PLS FIP UPI Bandung.

- Respati, R. N. 2009. Peningkatan Keterampilan Menyimak pada Anak dengan Menggunakan Metode Bercerita melalui Permainan Panggung Boneka. *Penelitian Tindakan Kelas* di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ridley M& Lingle. 1996. *Masalah-masalah evolusi*. Universitas Indonesia.
- Romawati, N. 2007. Metode Cerita Sebagai Penanaman Pendidikan Agama Islam pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Bait Al-Falah Pondok Ranji. *Skripsi*. UIN Malang.
- Rosalina, Dini. 2008. *Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*, FP UMS Surakarta: tidak diterbitkan.
- Pandiangan, 2005, Pengaruh Pendidikan Kesehatan Reproduksi Melalui Metode Ceramah, Media Audio Visual, Ceramah Plus Audio Visual pada Pengetahuan dan Sikap Remaja SLTP di Tapanuli Utara, *Tesis*, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- Prihartanti, N. dkk. 2009. Pendidikan Kepribadian Berbasis Psikologi Indigenous, *Laporan Penelitian* (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi UMS.
- Saraswati, W. 2008. Altruisme, menolong tanpa pamrih. *Jurnal Psikologi*. <http://72.14.234.104/search?q=cahce:wVmNMUxxEAMJ:klipingut.wordpress.com/2008/01/04/altruisme-menolong-tanpa+pamrih/+altruisme&hl=id &ct=clnk&cd=6&gl=id> 26 Februari 2008.
- Setiawati dkk. 2007. *Social Life Skill untuk Anak Usia Dini, Empati*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Soedarsono, Soemarno. 2009. *Karakter Mengantar Bangsa dari Gelap Menuju Terang*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Staub, E. 1978. *Positive Sosial Behaviour and Morality* Vol 1. New York. Academy Press.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Tarigan, H. G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Taufik. 2012. *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. RagaGrafindo Persada.
- Wang, Q. 2003. *Structur Basic for Receptor Spesificity*. PNAS 104 (43): 16874-16879.
- Yuliasari, D. 2009. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Empati Anak Taman Kanak-kanak. *Skripsi*. Program Studi PGPAUD UPI. Tidak diterbitkan.
- Zuriah, N. 2007. *Pendidikan Moral dan Budi Pekerti dalam Perspektif Perubahan*. Jakarta: Rineka Cipta