



## Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan

Nana Meliana<sup>1</sup>, Agus Kenedi<sup>2</sup>, M. Nur Lukman Irawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

<sup>2</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

<sup>3</sup>Universitas Islam An Nur Lampung

### Keywords:

Metode Bermain Peran, Empati Anak

### \*Correspondence Address:

[nanameliana22@gmail.com](mailto:nanameliana22@gmail.com)

[aguskenedi77@gmail.com](mailto:aguskenedi77@gmail.com)

[abualy5873@gmail.com](mailto:abualy5873@gmail.com)

**Abstract:** 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). Saat ini tingkat empati pada anak cukup rendah, penyebab merosotnya kemampuan berempati sangatlah kompleks. Lingkungan tempat anak-anak dibesarkan saat ini meracuni kecerdasan berempati mereka. Sejumlah faktor sosial kritis yang membentuk karakter berempati secara perlahan mulai runtuh seperti pengawasan orang tua lemah, kurangnya teladan perilaku berempati, pendidikan spiritual relatif sedikit, pola asuh yang jelek, dan sekolah yang kurang memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan empati. Setelah peneliti memberikan sumbangsih pemikiran dan dilakukan upaya maksimal dari kedua guru kelompok A TK Al Azhar 6 Jatimulyo dalam pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran, didapati perilaku empati anak yang berkembang optimal. Dari beberapa indikator pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran tersebut dalam kategori sangat baik dan layak untuk terus digunakan dan dikembangkan.

## INTRODUCTION

Pada hakikatnya setiap manusia diciptakan berbeda, oleh karena itu perbedaan pemikiran, persepsi, dan visi menjadi sebuah kemakluman. Kemampuan menerima dan menghargai perbedaan harus dikembangkan sejak dini. Dengan kata lain, seorang anak harus belajar menerima dan menghadapi perbedaan pada kehidupan sosial. Modal anak untuk mengatasi perbedaan ini adalah *social life skill*. Empati merupakan salah satu bagian penting dalam *social life skill*.

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 (Halifah 2020).

Pelaksanaan dalam sebuah Pendidikan merupakan sebuah kegiatan untuk merealisasikan sebuah rancana menjadi tindakan nyata dalam rangka mencapai suatu tujuan pendidikan islami yang efektif dan efisien, dan akan bernilai jika dilaksanakan dengan benar sehingga pelaksanaannya dapat terlaksana dengan efektif dan efisien (Warisno 2021).

Dengan terbentuknya empati menjadi salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran anak usia dini. Brehm dan Kassin 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 individu tidak akan dapat berempati bila tidak melakukan pemahaman yang mendalam serta membayangkan situasi yang dialami orang lain terjadi padanya (Mariskha and Umaroh 2017).

Saat ini tingkat empati pada anak cukup rendah, penyebab merosotnya kemampuan berempati sangatlah kompleks. Lingkungan tempat anak-anak dibesarkan saat ini meracuni kecerdasan berempati mereka. Sejumlah faktor sosial kritis yang membentuk karakter berempati secara perlahan mulai runtuh seperti pengawasan orang tua lemah, kurangnya teladan perilaku berempati, pendidikan spiritual relatif sedikit, pola asuh yang jelek, dan sekolah yang kurang memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan empati. Selain masalah tersebut, anak-anak juga secara terus menerus menerima masukan dari luar yang bertentangan dengan norma-norma. Tantangan semakin besar karena pengaruh buruk tersebut muncul dari

berbagai sumber yang mudah didapat anak-anak seperti televisi, film, video permainan, internet yang memberikan pengaruh buruk bagi kepribadian anak karena menyodorkan pelecehan, kekerasan, dan penyiksaan (Fitri 2021).

Ketidakhadiran orangtua secara emosional juga sangat berpengaruh dalam penurunan empati anak. Orangtua yang bisa menumbuhkan empati dalam diri anaknya adalah mereka yang secara aktif terlibat dalam kehidupan dan kondisi emosional anaknya. Itulah sebabnya kurangnya waktu untuk bersama antara orangtua dan anak selama beberapa dekade belakangan ini berpengaruh buruk. Berbagai macam alasan orangtua meninggalkan anaknya memang sangat beragam seperti kelelahan, kematian, perceraian, sakit, ataupun bekerja (Maryam 2019).

Decety & Jackson (Sitti Aisyah, Abd. Munir, and Arsyad Said 2021) menyatakan bahwa empati memfasilitasi terjadinya proses berbagi dan mengkomunikasikan rasa yang dialami oleh seseorang, sehingga terjadi proses asimilasi terhadap rasa sedih yang dialami tersebut menjadi bagian dari perasaannya. Hal yang sama, (Muryono, S. 2009) 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 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.

Empati dipandang mengandung dua aspek, yakni secara kognitif dan afektif. (Fitri 2021) 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 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.

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. Sedangkan 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 (Mariskha and Umaroh 2017).

Melihat kondisi tersebut, bangsa Indonesia harus cepat beradaptasi untuk dapat hidup, lepas dari segala tantangan, bahkan menunjukkan kehebatannya di kancah peradaban global. Sebagai bangsa yang besar, kita tidak bisa mengabaikan isu-isu terkini (Irawan, Yasir, and Hasan 2022). Dengan begitu dibutuhkan suatu pembaruan atau alternatif dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantuguru menyampaika nmateri pelajaran berupa multimedia interaktif (Kenedi 2019).

## **THEORETICAL SUPPORT**

Empati merupakan inti emosi moral yang membantu anak memahami

perasaan orang lain. Empati membuatnya menjadi peka terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, mendorongnya menolong orang yang kesusahan atau kesakitan, serta menuntutnya memperlakukan orang dengan kasih sayang. Empati yang kuat mendorong anak bertindak benar karena ia bisa melihat kesusahan orang lain sehingga mencegahnya melakukan tindakan yang dapat melukai orang lain. Kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk paham, tenggang rasa dan memberikan perhatian kepada orang lain.

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

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. Kemampuan berempati merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain. Semakin dalam rasa empati seseorang, semakin tinggi rasa hormat dan sopan santunnya kepada sesama. Biasanya orang yang memiliki sikap empati ini sangat peduli dan rela bertindak untuk memberikan bantuannya

kepada siapa saja yang memang benar-benar harus dibantu.

Bermain peran (role play) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau kebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya (Aan 2019).

Metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga anak dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan, begitu pula dengan *Vygostky* menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berfikir abstrak. Jadi pada saat situasi ini dimanfaatkan untuk menstimulan perkembangan pada diri anak secara optimal (Lusianti 2021).

Menurut (Maghfiroh and Usman 2020) *DR. Soegeng Santoso* metode mengajar bermain peran merujuk pada dimensi pribadi dan dimensi sosial pendidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (peer group) dapat juga dikatakan metode ini membantu memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama antara pribadi mereka.

Bermain peran dapat memberikan penyaluran emosi secara aman, misalnya

melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata, misalnya menjadi pencuri. Dalam dunia nyata tentunya perilaku semacam ini tidak diperbolehkan, anak tidak dapat berbuat hal-hal yang menentang peraturan. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat menyalurkan perasaan/emosi dengan sepuas-puasnya, tetapi tetap pada aturan yang telah ditentukan sebelum anak bermain (Jamilah 2019).

Dengan adanya penghayatan dalam kehidupan sehari-hari anak, berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak dan mengenalkan berbagai profesi. Misal: bila saki harus berobat kerumah sakit/puskemas, bila sakit gigi berobat kedokter gigi, bila mau memasak belanja dulu kepasar dan sebagainya (Ilvina 2021).

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ayah/ibu dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melakukan peran tersebut kelak.

Melalui kegiatan bermain peran membantu anak untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, tidak memaksakan kehendak, mengungkapkan perasaan kepada teman dll.

Bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa dan alat atau benda-benda (Priyanti 2022). Tentunya untuk menghidupkan suasana permainan diperlukan komunikasi antara pemain, sekalipun anak hanya bermain peran sendiri tetap pada pola komunikasi, misal anak berbicara denganbonekanya. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui pengucapan kosa kata yang banyak.

### **Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Empati Anak Usia 5-6 Tahun**

Selama di sekolah, guru mempunyai peran penting terhadap penyesuaian sikap anak. Sehubungan dengan perkembangan intelektual, pada semua jenjang pendidikan guru

merupakan kunci kegiatan belajar siswa yang berhasil guna. Seorang guru selalu berupaya melakukan yang terbaik untuk anak didiknya, agar proses perkembangan mereka tumbuh secara optimal. Pembelajaran di taman kanak-kanak memiliki dua bidang pengembangan, yaitu pengembangan pembiasaan dan kemampuan dasar (Nurnaningsih and Mansoer 2019).

Proses perkembangan Empati anak tidak terjadi begitu saja, banyak faktor-faktor yang mempengaruhinya. Soetomo berpendapat bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi Empati anak, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah. Kedua faktor tersebut dilengkapi oleh Hurlock dengan faktor ketiga, yaitu pengalaman sosial awal yang diterima anak (Dariah 2018).

Di antara faktor-faktor yang terkait dengan lingkungan keluarga ternyata dipengaruhi oleh faktor keadaan ekonomi, keutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua di rumah sangat mempengaruhi perkembangan Empati seorang anak. Sementara itu faktor yang terkait dengan faktor dari luar rumah antara lain, hubungan anak dengan orang dewasa atau masyarakat sekitar, hubungan anak dengan teman sebaya dan lingkungan sekolah sangat mendukung proses perkembangan Empati anak (Deska Julyasari 2017).

## **METHOD**

Jenis penelitian yang dimaksud adalah *field research*, yaitu jenis penelitian yang meneliti fakta di lapangan. Untuk memudahkan data dan informasi yang akan mengungkap permasalahan penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif analisis yang bersifat kualitatif. Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*. Metode ini

disebut juga sebagai metode artistik, karena penelitian lebih bersifat seni (Wahyudin Darmalaksana 2020).

Adapun objek penelitian yang dipilih adalah tentang Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan empati Anak Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara purposive sampling, yaitu memilih orang yang dianggap mempunyai pengetahuan terhadap objek yang diteliti, sehingga dapat membuka jalan untuk meneliti lebih dalam dan lebih jauh mengenai Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun.

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumentasi.

Adapun langkah-langkah yang harus dilalui dalam analisa data adalah *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

## **Data Reduction (Reduksi Data)**

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data

selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

### **Data Display (Penyajian Data)**

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah difahami.

Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut sehingga memudahkan penulis dalam menarik suatu kesimpulan.

Bila pola-pola yang ditemukan telah didukung oleh data-data selama penelitian, maka pola tersebut sudah menjadi pola yang baku yang tidak lagi berubah. Pola tersebut selanjutnya didisplaykan pada laporan akhir penelitian.

### **Conclusion Drawing/Verification**

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak dikemukakan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang

dikemukakan pada tahap awal, di dukung oleh bukti – bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif memungkinkan dapat menjawab rumusan masalah yang dikemukakan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Sebagaimana pada umumnya penelitian kualitatif, penelitian berdasarkan perspektif bersifat induktif, berangkat dari kasus-kasus berdasarkan pengalaman penelitian untuk kemudian kita rumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proporsi yang bersifat umum. Induksi adalah proses dimana peneliti mengumpulkan data dan kemudian mengembangkan suatu teori atau dengan kata lain *grounded theory*.

Setelah diolah sedemikian rupa, maka untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang terakhir dari hasil penelitian dalam penelitian ini penulis menggunakan cara berpikir induktif yaitu cara yang berangkat dari yang khusus berakhir pada yang umum dimana yang induktif ini berdasarkan fakta-fakta yang khusus peristiwa-peristiwa yang kongkrit, kemudian fakta-fakta tersebut ditarik dan digeneralisasikan secara umum.

## **RESULT AND DISCUSSION**

Implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran di TK Al Azhar 6 Jatimulyo ditetapkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam terhadap responden. Jawaban responden terhadap

perilaku empati yang difokuskan pada bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain. Dari jawaban-jawaban yang dikemukakan oleh responden yang terlibat diorganisir dan dianalisis. Hal yang akan menjadi hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi : bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain di TK Al Azhar 6 Jatimulyo.

**Guru mempersiapkan semua naskah dan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran.**

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok B diperoleh hasil bahwa, sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

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

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya. Contohnya ketika anak bermain peran tema profesi subtema dokter. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu membagikan peran yang dibawakan masing-masing. Ada yang bertugas sebagai dokter, perawat,

penjaga apotek, loker, dan pasien. Pada saat bermain peran dokter, guru memberikan pengarahan dan peraturan disaat pemain berlangsung seperti harus melakukan perannya masing-masing dan tidak boleh keluar dari permainan sebelum selesai. Dari data diatas bahwasanya guru di TK Rumah Belajar Nuryani Ishak mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik yang sesuai diharapkan.

Dalam implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran terdapat beberapa Langkah-langkan metode bermain peran menurut (Muryono, S. 2009) yang harus diperhatikan oleh guru yaitu (1) Guru memilih tema yang akan dimainkan, (2) Guru membuat rencana/skenario/naskah jalan cerita yang akan dimainkan, (3) Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran, (4) Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, (5) Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, (6) Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, (7) Guru hanya / mendampingi peserta didik dalam bermain peran, (8) Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.

Dalam berproses kegiatan implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran terlebih dahulu memilih tema pembelajaran sebagai acuan, hal ini sejalan dengan landasan teori menurut (Muryono, S. 2009) mengemukakan bahwa guru memang harus dituntut membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian agar mencapai tujuan

pembelajaran secara maksimal dari rpph guru bisa memilih tema apa yang akan dimainkannya. Oleh karena itu sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan yang anak nanti perankan dalam bermain peran. setelah itu guru membuat rencana/ skenario/ naskah jalan cerita yang akan dimainkan dengan tujuan agar cerita yang akan dimainkan pada kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib dan rapi, misalnya membuat cerita dialog percakapan tentang tema bermain peran yang akan digunakan, misal menggunakan tema profesi dengan subtema dokter, pedagang sayuran, guru dan lain-lain. dapat berjalan dengan tertib dan rapi. Pendapat peneliti ini didukung oleh teorinya Muryono menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran sutradara dalam hal ini sebagai guru membuat skenario drama, dalam pembuatan skenario ini sutradara (guru) dapat meminta bantuan anak-anak yang lain. Setelah itu guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak-anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya. Setelah itu, guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain misalnya saat bermain peran tentang profesi pedagang sayuran kemudian guru menyiapkan alat seperti terong, kol, wortel dll.

Dari keseluruhan langkah-langkah menerapkan metode bermain peran dalam pengembangan perilaku empati pada anak menunjukkan bahwasanya Terdapat beberapa langkah penerapan metode bermain peran yang belum maksimal dilakukan seperti pembuatan naskah cerita, pemberian arahan dan bimbingan pada anak sebelum

bermain peran dan pengulangan materi atau evaluasi. Dapat dikatakan dari langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran itulah yang akan sangat mempengaruhi hasil pengembangan perilaku empati anak agar dapat berhasil dengan maksimal dan membantu peserta didik mencapai standar penilaian yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

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

## CONCLUSION

Setelah dilakukan penelitian tentang implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Azhar 6 Jatimulyo mendapatkan hasil yang positif setelah melakukan metode bermain peran dalam penerapan empati pada anak.

Implementasi pengembangan perilaku empati sudah berjalan dengan baik, dengan melihat proses Langkah-langkah bermain peran yang telah dilakukan oleh guru dan juga perkembangan peserta didik sudah berjalan dengan baik dengan melihat keberhasilan indikator perilaku empati yang telah dicapai.

Faktor pendukung implementasi pengembangan perilaku empati melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6

tahun, meliputi, penataan tempat yang baik, sehingga guru mudah untuk menata tempat bermain dan anak didik juga leluasa untuk bermain. Sedangkan faktor penghambat ialah alat peraga yang belum memadai.

## REFERENCES

- Aan, Zandika. 2019. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI RA PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG."
- Dariah, Neneng. 2018. "PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN (Study Kasus di Kelompok Bermain Al-Munawar)." *Comm-Edu (Community Education Journal)* 1 (3): 154. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1592>.
- Deska Julyasari. 2017. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG."
- Fitri, Riskal. 2021. "Implementasi Pengembangan Perilaku Empati Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Nuryani Ishak."
- Halifah, Syarifah. 2020. "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak" 4 (3).
- Ilvina. 2021. "UPAYA GURU MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI TK KARUNIA CERIA SUKABUMI."
- Irawan, M Nur Lukman, Ahmad Yasir, and Shohib Hasan. 2022. "Strategi Lembaga Pendidikan Islam Dalam Menjawab Tantangan Pendidikan Kontemporer."
- Jamilah, Sri. 2019. "PENGEMBANGAN SOSIAL- EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DI KELOMPOK B ANAK USIA DINI." *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>.
- Kenedi, Agus. 2019. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM" 2 (02).
- Lusianti, Mia. 2021. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MELALUI PRAKTEK SHOLAT BERJAMAAH DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH KALIREJO LAMPUNG TENGAH."
- Maghfiroh, Anna Shihatul, and Jamiludin Usman. 2020. "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan." *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>.
- Mariskha, Silvia Eka, and Siti Khumaidatul Umaroh. 2017. "BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN EMPATI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR SD 'X' DI SAMARINDA (EXPERIENTIAL METHOD)."
- Maryam, Siti. 2019. "Meningkatkan Kemandirian Anak Menggunakan Metode Bermain Peran pada Kelompok A TK PGRI Jatisela."

- Muryono, S. 2009. *Empati, Penalaran Moral Dan Pola Asuh*. Yogyakarta: Gala Ilmu Semesta.
- Nurnaningsih, Syarifah, and Zahrati Mansoer. 2019. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kemandirian melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini."
- Priyanti, Nina Yuminar. 2022. "Upaya meningkatkan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8 (4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4034>.
- Sitti Aisyah, Abd. Munir, and Arsyad Said. 2021. "Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Kelompok A TK Alkhairat Balongga Kecamatan Dolo Selatan: Increasing Children Autonomy Through Role Play at Group A Children of Alkhairat Balongga Kindergarten, District of Dolo Selatan." *Jurnal Kolaboratif Sains* 4 (3): 137–45. <https://doi.org/10.56338/jks.v4i3.1797>.
- Wahyudin Darmalaksana. 2020. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan."
- Warisno, Andi. 2021. "Standar Pengelolaan Pendidikan Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Islam" 1.