

BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN EMPATI PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR SD “X” DI SAMARINDA (EXPERIENTIAL METHOD)

ROLE PLAY TO IMPROVE EMPATHY IN SD "X" BASIC SCHOOL CHILDREN IN SAMARINDA (EXPERIENTIAL METHODS)

SILVIA EKA MARISKHA (1), SITI KHUMAI DATUL UMAROH (2)

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email : mariskha87@gmail.com (1), sitikhumaidatulumaroh@yahoo.co.id (2)

Abstrak: Empati memegang peranan penting dalam pembangunan perilaku prososial dan kompetensi social pada fase anak. Anak yang memiliki tingkat empati yang tinggi akan mampu menyesuaikan diri dengan baik di lingkungannya dan menunjukkan rasa kasih sayang terhadap sesama. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen sebanyak lima (5) sesi, 120 menit setiap sesinya. Penelitian ini melibatkan 20 anak usia 9-12 tahun di SD “X” Samarinda, dengan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku empati. Alat ukur yang digunakan adalah Skala Empati untuk Anak (SEA) yang disusun oleh peneliti dan memperoleh nilai koefisien alpha sebesar 0.899. Uji-t menemukan bahwa ada peran signifikan metode bermain peran dalam meningkatkan empati pada anak yang terlibat dalam penelitian ($t = 4.884, p < .005$).

Kata kunci: Bermain peran, Empati, Anak SD, Eksperimen

Abstract: Empathy has an significant role to develop prosocial behavior and social competence in the childhood. Children who have a high level of empathy will be able to adjust well in the environment and show affection towards each other. This research had an experiment method with five (5) sessions, 120 minutes each session. The study involved 20 children aged 9-12 years of Elementary student in SD "X" Samarinda, with role playing methods to improve empathy behavior. Empathy Scale for Children (SEA) had been used to measure empathy phase, and at get value of alpha coefficient equal to 0.899. Test-t found that there was a significant role playing role method in improving empathy in the children involved in the study ($t = 4.884, p < .005$).

Keywords: Role Playing, Empathy, Elementary Children, Experiments

PENDAHULUAN

Masa sekolah merupakan masa anak mengalami perubahan peran dan kewajiban baru. Anak menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain dan berinteraksi dengan rekan sebayanya di sekolah. Interaksi dengan teman sebayanya dapat menimbulkan kondisi popular, penolakan ataupun pengabaian (Santrock, 2002). Lebih lanjut, Kupersmidt dan Patterson menyatakan bahwa anak yang ditolak maupun doabai akan beresiko mengalami berbagai permasalahan dalam

pergaulannya seperti menjadi lebih agresif, suka mengganggu orang lain bahkan melakukan tindak kekerasan terhadap teman sebaya (Santrock, 2002). Pergaulan anak dengan temannya akan ditentukan oleh keterampilan anak dalam menempatkan diri dalam lingkungan bermainnya. Hal ini ditandai dengan kepedulian terhadap orang lain, mengenali perasaan orang lain dan keinginan untuk membantu orang lain. Keterampilan untuk mengenali perasaan orang lain yang diikuti dengan keinginan membantu merupakan

wujud dari empati (Thomson & Gullone, 2003).

Empati memegang peranan penting dalam membangun perilaku prososial dan kompetensi social pada individu, terlebih pada fase anak (Eisenberg & Morris, 2001; Miller, 2009). Anak yang memiliki empati akan memiliki pengertian dan rasa kasih sayang terhadap sesama. Empati juga membantu anak memamgetahui dan memahami emosi orang lain sehingga mampu berbagi perasaan dengan orang lain. Dengan empati, anak belajar untuk mengubah perilaku yang rigid menjadi lebih fleksibel, pola pikir yang egosentris menjadi lebih toleran (Setyawan, 2008).

Anak yang memiliki empati yang tinggi akan mudah mengembangkan rasa toleran dan kasih sayang sehingga tidak akan melakukan tindakan yang merugikan orang lain. Huneck (2010) mengungkapkan bahwa 10%-16% siswa Indonesia melaporkan bahwa diri mereka mendapatkan ejekan, cemoohan, pengucilan, gangguan fisik (pemukulan, tendangan ataupun di dorong) sedikitnya satu kali dalam satu minggu. Kejadian ini berulang di setiap tahunnya dengan anak sebagai pelaku maupun korbannya. Tindakan kekerasan tersebut sejatinya merupakan wujud dari perilaku agresi (Baron & Byrne, 2005). Salah satu factor yang menyebabkan munculnya perilaku agresi adalah hilangnya empati pada korban (Baron & Byrne, 2005; Passer & Smith, 2009).

Anak terdorong untuk melakukan tindakan yang menyakiti orang lain dikarenakan anak tidak dapat mengerti dan menempatkan diri pada kondisi orang lain dengan tepat (Perrault, 2009). Penelitian yang dilakukan oleh Lutjemeier (2005) dan Broidy dkk.(2011) membuktikan bahwa anak yang melakukan kenakalan dan terlibat kriminal memiliki skor empati yang rendah. Sementara itu, Irianto (2010) membuktikan bahwa rendahnya empati yang dimiliki oleh anak-anak membuat mereka cenderung bertindak agresif, membayakan jiwa sendiri dan orang lain

serta apatis terhadap lingkungannya. Empati perlu dilatih dan dikembangkan agar anak dapat beradaptasi dan diterima di lingkungannya secara sehat. Selain itu, anak yang berempati akan melakukan tindakan yang berguna, fungsional dan tindakan agresi yang lebih rendah.

Empati diartikan sebagai kapasitas kognitif dan afektif untuk memahami dan membagi emosi, merasakan dan mengalami jiwa orang lain (Hunter, 2003; Perrault, Lepage, & Theoret, 2009). Empati dapat pula diartikan sebagai respon atau tanggapan individu atas emosi (Carr & Lutjemeier, 2005), kebutuhan dan penderitaan orang lain (Chaplin, 2004) yang diikuti dengan perilaku prososial (Dadds, dkk., 2008). Sementara itu, Broidy dkk. (2003) menilai empati sebagai interaksi antara proses afektif dan proses kognitif pada situasi emosional yang melibatkan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Aspek kognitif dalam empati meliputi fungsi intelektual untuk mengidentifikasi dan mengenali perasaan orang lain dan memiliki perspektif orang lain secara spontan (*perspective taking*) serta kemampuan untuk membayangkan ataupun memprediksi situasi yang mungkin terjadi (Hunter, 2003). Factor kognisi ini ditenggarai menyumbang peningkatan skor empati pada anak usia 9-12 tahun. Anak yang memiliki kapasitas kognitif yang tinggi ternyata memiliki skor empati yang lebih tinggi dibanding dengan teman sebayanya (Hay, 2008). Sementara aspek afektik dinilai sebagai kemampuan untuk mengalami dan berbagi perasaan dengan orang lain (Eisenberg & Morris, 2011). Davis (dalam Hunter, 2003) membagi aspek empati menjadi dua bagian, yaitu : a) *emphaty concern* yang dimaknai sebagai sebuah bentuk kepedulian terhadap perasaan yang dirasakan orang lain disertai dengan keikhlasan dan kerelaan untuk membantu orang tersebut. b) *personal distress*, sebagai bentuk penghayatan

terhadap perasaan orang lain dan pemahaman untuk merasakan seolah-olah penderitaan orang lain tersebut.

Aspek lain yang ikut berpengaruh terhadap empati individu yaitu gender dan lingkungan. Wanita dinilai lebih emosional ketimbang laki-laki (Broidy dkk., 2003; Hunter, 2003), sementara lingkungan dinilai sebagai media yang sangat mempengaruhi terbentuknya perilaku anak (Swick, 2005). Orang tua dan lingkungan yang mengembangkan empati dalam pola pengasuhannya akan cenderung menghasilkan anak-anak yang berempati tinggi. Pada masa sekarang, peran ini setara dengan peran media masa dalam pembentukan perilaku anak, Media yang menampilkan perilaku empatik akan membuat anak mencontoh perilaku tersebut. Swick, 2005; Nichols, Svetlova & Brownell, 2009).

Temuan di atas memaparkan bahwa empati memiliki peran cukup signifikan dalam pergaulan sebaya yang sehat. Sayangnya, belum ada usaha khusus untuk menjadikan sikap empati sebagai bagian dari pengembangan perilaku adaptif pada anak sekolah. Pengamatan yang peneliti lakukan di Salah satu sekolah negeri di wilayah Samarinda pada periode Oktober-Desember 2015 lalu memperlihatkan bahwa mengolok, menendang, mendorong dan mengumpat masih sering ditemui dalam interaksi keseharian anak, bahkan cenderung dianggap sebagai perilaku normal. Padahal, jika dibiarkan perilaku ini bias mengarah pada perilaku agresif yang berujung pada perilaku bullying. Untuk itu diperlukan program khusus yang bertujuan untuk mengembangkan perilaku empati pada anak usia dasar tersebut.

Program yang dikembangkan haruslah program ramah anak. UNESCO dan diknas sejatinya telah lama menyoroti pentingnya pengembangan empati untuk mengembangkan budaya damai pada anak, namun sayangnya program tersebut tersendat karena faktir tidak siapnya banyak sekolah dalam menjalankan

program tersebut (Irianto, 2001). Beberapa program berbasis aktivitas telah dikembangkan untuk meningkatkan perilaku empati pada anak, diantaranya melalui gubahan puisi, melukis, dan menampilkan foto pembantaian etnis tertentu pada subjek penelitian (Garnell, 2000). Thomson & Gulone (2003) mengembangkan perilaku empati dengan merawat hewan, sementara itu Swick (2005) melalui program promosi perilaku empatik dalam keluarga menekankan pentingnya interaksi antar anggota keluarga dalam membentuk dan mengembangkan perilaku empati pada anak. Ditahun 2009, Schandt, mencoba mengaplikasikan teori Piaget melalui proses bermain dalam mengembangkan perilaku empati pada anak.

Kajian pada beberapa penelitian terdahulu, menyebutkan bahwa pada usia sekolah dasar anak sedang menikmati fase sosialisasi melalui aktivitas bermain untuk menemukan pengalaman baru. Maka, metode belajar yang dapat dilakukan untuk mengajarkan empati pada anak adalah model belajar eksperimental (*experiential learning model*). Model belajar ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan aktivitas yang membangkitkan rasa ingin tahu tanpa berhubungan dengan aktivitas belajar apapun. Sehingga tugas guru dan orang tua lebih pada memberi kesempatan kepada anak untuk belajar menginterpretasikan dan menggeneralisasi pengalaman yang telah di dapat sesuai dengan tahap perkembangannya (Kumara, 2004). Model belajar akan disukai anak jika di dalamnya terdapat proses bermain. Melalui bermain, anak akan belajar berkomunikasi, mengenal dan mengungkapkan emosinya, terlebih bermain dinilai sebagai cara yang paling efektif untuk mengungkapkan dirinya tanpa perlu dinilai (Ginsburg, 2006; Blatner, 2002; Landreth, 2001). Salah satu caranya adalah dengan bermain peran (Langley, 2009).

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti melihat adanya permasalahan di

Sekolah Dasar X, yaitu memiliki pola perilaku yang kurang empati di kalangan siswanya. Dilakukan intervensi bermain peran untuk meningkatkan empati pada siswa sekolah tersebut.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD X, sejumlah 20 orang yang berusia 9-12 tahun, tidak memiliki keterbatasan fisik (Buta, tuli, bisu, cacat tubuh). Pada usia ini anak telah mampu menilai maksud dan tujuan perilaku, menempatkan diri ditempat orang lain sehingga mampu memandang individu lain secara timbal balik dan serentak sebagai subjek (Santrock, 2002). Memiliki skor empati dalam kategori sedang hingga rendah.

Instrument Penelitian

Modul. Modul disusun oleh peneliti yang merupakan modifikasi dari modul yang dikembangkan oleh Langley (2006) berdasarkan pendekatan model belajar ekperimental (Enfield, McQuitty & Smith, 2007). Termasuk di dalamnya adalah lembar observasi yang digunakan oleh observer mencatat kejadian penting pada subjek penelitian sepanjang penelitian berlangsung.

Skala empati untuk anak (SEA)

Disusun oleh peneliti berdasarkan komponen empati berupa aspek kognitif dan aspek afektif dan telah dilakukan uji reliabilitas, sehingga diperoleh skor koefisiensi Alpha sebesar 0,889. Adapun *blue print* SEA adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Blue Print Skala Empati Anak (SEA)

Komponen	Aspek	Jenis dan Nomer aitem		Total aitem
		Sahih	Gugur	
Kognitif	<i>Perspective taking</i>	5, 7, 11,	1, 9, 10, 17	7

		16, 25, 26,27		
	<i>Fantasy</i>	8, 14, 24, 29,31	2, 18, 30	8
		34,40		
Afektif	<i>Empatic Concern</i>	3, 13, 19, 28, 21,37	5, 15, 22, 39	7
	<i>Personal Diststress</i>	4, 12, 20, 23, 32, 36, 38	6, 21, 33, 35	8
Total				30

Desain penelitian. Penelitian ini didesain dengan menggunakan rancangan *Quasi Experiment* karena pemilihan subjek didasarkan pada skor skala empati (bukan randomisasi). Desain tersebut di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Desain penelitian

Kelompok	Pre tes	Intervensi	Pos tes
Eksperimental (KE)	O1	X	O2
Kontrol (KK)	O1	-	O2

Keterangan :

O1 : Skor empati sebelum perlakuan/intervensi bermain peran (pengukuran pertama)

X : perlakuan (bermain peran)

O2 : skor empati setelah bermain peran (pengukuran kedua)

Intervensi berupa bermain peran dengan alur: pemanasan (*icebreaking*), *Action* (bermain peran: pengenalan skenario, penunjukan peran dan pementasan), *Debriefing* (diskusi mengenai peran yang telah dimainkan). Jalannya perlakuan/intervensi dipandu oleh seorang

trainer. Intervensi dilakukan sebanyak 5 (lima) sesi yang berjalan selama 5 (lima) minggu, dengan durasi 90 menit hingga 120 menit di setiap minggunya. Sementara itu, kelompok kontrol tidak mendapatkan intervensi apapun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan sebanyak 5 (lima) sesi dengan rata-rata durasi 120 menit. selama proses intervensi diberikan, anak-anak tampak antusias dan terlibat aktif. Dipertemuan pertama, terlihat masih malu-malu, berjarak dan perlu dimotivasi agar mau bermain sesuai dengan perannya. Namun pada pertemuan kedua hingga terakhir, motivasi hanya diberikan oleh trainer di awal pertemuan saja, selanjutnya peserta bermain sesuai dengan peran yang mereka ambil. Berikut berolehan skor masing-masing kelompok penelitian

Tabel 3. Perolehan Skor Pada Kelompok Eksperimen (KE) dan Kelompok Kontrol (KK)

Kelompok eksperimen						
Na ma	Sex	Usi a	Pret es	Kateg ori	P os te s	Kat ego ri
KE 1	Perempuan	9 tahun	57	Sedang	60	Sedang
KE 2	Laki-laki	10 tahun	49	Sedang	62	Tinggi
KE 3	Perempuan	10 tahun	53	Sedang	65	Tinggi
KE 4	Perempuan	11 tahun	60	Sedang	75	Tinggi
KE 5	Laki-laki	9 tahun	55	Sedang	70	Tinggi
KE 6	Perempuan	10 tahun	55	Sedang	77	Tinggi

KE 7	Perempuan	10 tahun	54	Sedang	65	Tinggi
KE 8	Laki-laki	11 tahun	47	Sedang	55	Sedang
KE 9	Laki-laki	11 tahun	50	Sedang	63	Tinggi
KE 10	Perempuan	10 tahun	43	Sedang	52	Sedang

Kelompok Kontrol						
Na ma	Sex	Usi a	Pret es	Kateg ori	P os te s	Kat ego ri
KK 1	Perempuan	10 tahun	50	Sedang	45	Sedang
KK 2	Laki-laki	11 tahun	58	Sedang	58	Sedang
KK 3	Laki-laki	11 tahun	56	Sedang	59	Sedang
KK 4	Laki-laki	10 tahun	58	Sedang	56	Sedang
KK 5	Laki-laki	11 tahun	58	Sedang	54	Sedang
KK 6	Perempuan	11 tahun	60	Sedang	54	Sedang
KK 7	Perempuan	11 tahun	60	Sedang	58	Sedang
KK 8	Perempuan	10 tahun	56	Sedang	61	Tinggi
KK 9	Perempuan	11 tahun	45	Sedang	48	Sedang
KK 10	Perempuan	10 tahun	56	Sedang	63	Tinggi

Pada kedua kelompok penelitian tersebut, terapat dinamika yang tampak berbeda. pada kelompok eksperimen, semua peserta mengalami kenaikan skor yang bergerak antara 3 hingga 15 poin,

dengan rata-rata kenaikan sebesar 11,3 poin. Sementara dalam kelompok

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	gainKE - gainKK	1.22000	7.89937	2.49800	6.54913	17.85087	4.884	9	.001

kontrol, sebanyak 4 orang mengalami kenaikan skor, satu orang tanpa kenaikan skor dan 6 orang mengalami penurunan skor, dengan rata-rata perubahan skor sebesar 0,1 poin.

Sebelum dilakukan uji hipotesa, dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat, berikut hasil uji normalitas pada data penelitian yang tampak pada tabel 4 berikut:

Tabel. 4. Hasil Uji Normalitas

		pre tes KE	post tes KE	gain KE	pre tes KK	Post tes KK	gain KK
N		10	10	10	10	10	10
Normal Parameters ^a	Mean	52.300	63.400	12.1000	55.700	55.6000	-.1000
	Std. Deviation	5.05635	6.75278	5.64604	4.71522	5.60159	4.43346
Most Extreme Differences	Absolute	.155	.118	.237	.325	.188	.166
	Positive	.097	.106	.237	.181	.113	.166
	Negative	-.155	-.118	-.134	-.325	-.188	-.158
Kolmogorov-Smirnov Z		.490	.373	.748	1.029	.593	.525
Asymp. Sig. (2-tailed)		.970	.999	.630	.240	.873	.946

Pada tabel tampak nilai Z pre tes kelompok eksperimen sebesar 0.630, Zkelompok kontrol 0.946. Hal ini bermakna bahwa sebaran data adalah normal ($p > 0.005$). Hasil uji hipotesa dilakukan dengan menggunakan analisa statistika dengan uji t berpasangan. Hasil uji hipotesa tersebut tampak pada table 5 berikut:

Tabel. 5 Uji Hipotesa.

Uji statistika dengan uji t berpasangan, menunjukkan nilai t sebesar 4.884 dengan taraf signifikansi $p < 0.005$. Hal ini bermakna bahwa ada perbedaan skor secara signifikan pada kedua kelompok penelitian. Kelompok yang dikenakan intervensi berupa bermain peran memiliki skor empati yang lebih tinggi ketimbang kelompok yang tidak dikenakan intervensi berupa bermain peran. Kondisi ini bermakna bahwa bermain peran signifikan untuk meningkatkan empati pada anak usia SD dalam penelitian ini.

Adapun aspek empati yang diungkap dalam permainan peran tersebut adalah; **a. Perspective taking**, pada aspek ini subjek dalam kelompok eksperimen cukup mampu mengenali emosi dan perasaan orang lain. Hal ini dibuktikan dengan mengambil alih peran yang di distribusikan kepada mereka. masing-masing peserta mampu berperan sebagai kakak, adik, ayah, ibu dan nenek dalam tim masing-masing (pada pertemuan 1). Masing-masing peserta cukup mampu mengungkapkan perasaan ketika memainkan peran mereka, misalnya perasaan kesal seorang kakak ketika memiliki adik yang bandel, atau perasaan sedih ketika perkataan ibu tidak didengarkan oleh anak-anaknya. **b. Fantasy**. Aspek ini menekankan kemampuan individu untuk membayangkan atau meramalkan kemungkinan yang terjadi, baik perasaan maupun tindakan yang akan diambil

berkaitan dengan kondisi tertentu. pada fase ini, sebagian besar peserta cukup mampu untuk berperan sesuai dengan peran mereka. Hanya saja, mereka masih butuh untuk dimotivasi saat harus meneruskan cerita saat seorang teman terluka ketika diganggu oleh teman yang lainnya (Sesi 2,4 dan 5). **c. *Emphatic concern***. Pada fase ini individu diharapkan mampu peduli dengan emosi/perasaan orang disekitarnya dan disertai dengan kerelaan serta keikhlasan untuk membantu individu lainnya. Pada sesi ini, peserta perlu memainkan perannya hingga dua kali untuk bisa membangun inisiatif membantu dan menunjukkan kepeduliannya terhadap teman yang lain. Kondisi ini ditunjukkan oleh beberapa subjek ketika harus memberikan buku pelajaran yang dimilikinya untuk dipinjamkan kepada teman yang membutuhkan (sesi 3). **d. *personal distress***. Fase ini ditandai dengan penghayatan perasaan orang lain dan pengendalian ketidakberdayaan ketika melihat penderitaan orang lain. Dengan bermain peran, anak diharapkan mampu menghayati perasaan yang dirasakan oleh orang lain. Hal ini ditunjukkan oleh subjek penelitian dalam sesi debriefing. sebagian besar peserta menyatakan mampu merasakan apa yang dirasakan oleh tokoh lain dalam peran mereka, misalnya menyatakan perasaan sedih saat nenek diacuhkan oleh cucunya atau perasaan kesal seorang ibu saat anaknya tidak mau mendengar nasihatnya.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan skor empati pada kelompok yang diberi intervensi berupa bermain peran dengan kelompok yang tidak diberi intervensi. Hal ini bermakna bahwa pada subjek penelitian, metode bermain peran dengan pendekatan *experiential learning method* efektif dalam meningkatkan empati.

Hasil uji hipotesa (kuantitatif) juga didukung dengan hasil yang peneliti

temukan langsung pada subjek penelitian. Dari *self report* (catatan harian anak), ditemukan bahwa aspek empati tersebut berhasil mereka pelajari. Hal ini ditunjukkan anak dengan menuliskan perasaan mereka ketika bermain peran dan bagaimana seandainya mereka berada dalam posisi tersebut. Kondisi ini juga didukung dengan laporan dari guru kelas. Masing-masing guru kelas menyatakan bahwa ada perubahan sikap anak didiknya. Anak didik yang berpartisipasi dalam penelitian tampak lebih tenang dan mudah diatur, mudah menerima nasehat dan mulai jarang mengganggu teman.

Ungkapan perasaan yang dituliskan ataupun dikemukakan oleh subjek tersebut, merupakan bentuk dari pencapaian aspek kognitif empati, yaitu kemampuan intelektual untuk mengidentifikasi dan mengenali perasaan orang lain (Eisenberg & Morris, 2001; Hunter, 2003). Peningkatan aspek kognitif tersebut diikuti dengan peningkatan aspek afektif, ditunjukkan dengan kemampuan untuk seolah olah mengalami dan membagi perasaannya kepada orang lain.

Selain aspek yang berhasil dibuktikan dalam penelitian ini, perlu dievaluasi pula beberapa aspek yang berperan serta dalam penelitian, yaitu peran serta trainer sebagai motivator dan sosok lekat subjek penelitian serta pengaruh lingkungan dalam mempertahankan perilaku yang telah terbentuk. Dinamika yang terjadi dalam kelompok tersebut turut menjadi hal yang menarik untuk ikut dibahas. Beberapa subjek mengalami peningkatan skor yang tidak cukup signifikan (tetap berada dalam kategori sebelum diberikan perlakuan), namun beberapa lagi mengalami perubahan skor hingga 15 poin. Hal ini menunjukkan bahwa empati merupakan kebutuhan individu sebagai sebuah keterampilan sosial yang akan berkembang jika individu memperoleh kesempatan dan respon positif dari lingkungannya (Perrault, 2009).

Pemasangan subjek dalam kelompok mereka memiliki peran yang tidak kalah penting. Walaupun teman dalam tim bukanlah orang asing, masing-masing subjek penelitian membutuhkan waktu setidaknya sepanjang sesi pertama untuk bisa membangun keakraban yang akan berimbas pada kelancaran dalam memainkan peran. Hal ini menjadi penting sebab karakter teman bermain akan memberikan pengaruh pada anak (Garaigordobil, 2009).

Walaupun secara statistika, penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan, tetap ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar efek intervensi ini mampu bertahan dalam jangka panjang, yaitu bagaimana menjaga interaksi anak dengan lingkungannya. Hal ini menjadi faktor yang tidak dapat diprediksi oleh peneliti sekalipun, sebab pengaruh dari luar, lingkungan dan orang-orang di lingkungan anak akan memberikan pengaruh yang kuat terhadap perilaku anak. Salah satunya adalah katekter teman bermain (Garaigordobil, 2009). Teman bermain yang memberikan respon/tanggapan positif dan menerima perilaku empati anak akan mengembangkan empati yang lebih baik dibanding dengan teman bermain yang tidak mendukung dan mengabaikan perilaku empati anak (Dekovic & Gerris, dalam Garaigordobil, 2009). Selain teman sebaya, faktor lingkungan lain yang akan turut mempengaruhi empati anak adalah lingkungan tempat tinggal. Anak yang tinggal dalam lingkungan yang memberikan respon berupa emosi positif yang jauh lebih banyak ketimbang emosi negatif akan memiliki tingkat empati yang baik, sebaliknya anak yang diremehkan, dikucilkan dan diejek cenderung akan menghilangkan nilai empati dalam dirinya karena kecewa dengan respon yang diterima dari lingkungannya (Moreno, Klute & Robinson, 2007).

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain; 1) tidak diberlakukannya randomisasi sehingga

kurang mampu mengontrol variable lain di luar penelitian 2) kurangnya jumlah observer dan fasilitator sehingga kurang memperoleh informasi secara mendetail mengenai masing-masing subjek penelitian. 3) Variable empati merupakan variabel yang bernilai sosial tinggi, sehingga ada kecenderungan untuk mengisi skala tidak sebenarnya. Hal ini dikarenakan pemahaman moral yang telah terbentuk mengenai nilai objektif baik-buruk, bukan pada kondisi yang sebenarnya ada pada masing-masing subjek. Kondisi ini ditunjukkan dengan skor empati yang diperoleh pada populasi bergerak diantara kategori sedang hingga tinggi, sehingga skor yang tinggipun akan cenderung turun ke arah mean saat dilakukan pengukuran secara statistika (Myers & Hansen, 2002).

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan :

- a. ada perbedaan skor empati pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kelompok yang diberikan intervensi bermain peran, memiliki peningkatan skor empati dibanding dengan kelompok yang tidak diberikan intervensi bermain peran.
- b. Intervensi bermain peran memberikan pengaruh signifikan meningkatkan (skor) empati pada subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R.A., & Byrne, D. 2005. Psikologi sosial (Jilid 2 edisi kesepuluh, Alih bahasa Ratna Djuwita). Jakarta: Erlangga.
- Broidy, L., Cauffman, E., Espelage, D.L., Mazerolle, P., & Piquero, A., 2003. Sex Differences in empathy and its relation to juvenile offending.

- Violence and Victim, 18 (5), 503-516. @2003 Springerlink. 247-275. Doi: 10.1007/s11098-007-9185x.
- Carr, M.B., & Lutjemeiner, J. A. 2005. The relation of facial affect recognition and empathy to delinquency in youth offenders. *Adolescence, Proquest Sociology*, 40, 601-619.
- Daads, M.R., Hunter, K., Hawes, D.J., Frost., A.D.J., Vassalo, S., Bunn, P., Merz, S., Masry, Y. 2008. A measure of cognitive and affective empathy in children using parent rating. *Children Psychiatry Human Development*, 49, 111-122. Doi: 10.1007/510578.007.00754.
- Eisenberg, N. & Morris, A.S., 2011. The origin and social significance of empathy-related responding. A review of empathy and moral development: implication for caring and justice by M.L. Hoffman. *Social Justice Research*, 14, 95-120. Doi: 0885-7466/01/0300-0095/0.
- Hay, P. 2008. Prosocial reasoning and empathy in gifted children. Doctoral Dissertation University of New South Wales. Diakses dari <http://search.engineer.or.id>
- Hunneck, A. 2006. *Bullying Bikin Anak Depresi dan Bunuh diri*. Okezone.com
- Kumara, A. 2004. model pembelajaran "Active Learning" mata pelajaran sains tingkat SD Kota Yogyakarta sebagai upaya peningkatan life skill. *Jurnal Psikologi*, XXXI (2), 63-91.
- Miller, C.B. 2009. Empathy, social psychology and global helping traits. *Philos Study @Springer Science+Business Media*, 142, 247-275. Doi: 10.1007/s11098-007-9185x.
- Moreno, A.J., Klute, M.M. & Robinson, A.L. 2007. Relation and individual resources as predictor of empathy in early childhood. *Journal Social Development*, 17, 3, 613-637.
- Passer, M.W & Smith, R.E. 2007. *Psychology the science of mind and behaviour third edition*. New York: Mc.Grow-Hill.
- Perrault, R. Lepege, J.F & Theoret, H. 2009. Motor resonance empathy in children. *Cognition, Brain, Behavior and Interdisciplinary Journal*, XIII (4), 415-428.
- Santrock, J.W. 2002. *Life Span Development (Edisi Jilid 1, alih bahasa: Shinta B, Adelar & Sherly Saragih)*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, I. 2008. Kemampuan empati anak sekolah dasar pada sekolah alam dan sekolah reguler (Tidak diterbitkan) (Tesis Pasca Parana Universitas Gadjah Mada)