

## MICRO ROLE PLAYING METHOD FOR EMPATHY OF CHILDREN AGED 5 TO 6 YEARS

*Diana Anisa Nurhasanah<sup>1)</sup>, Siti Wahyuningsih<sup>2)</sup>, Ruli Hafidah<sup>3)</sup>*  
*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret<sup>1), 2), 3)</sup>*  
[dianaanisa5@gmail.com](mailto:dianaanisa5@gmail.com)

### ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the micro role playing method on empathy for children 5-6 years. This research is a quantitative research with Quasi Experimental Design in the form of Nonequivalent Control Group. The study was conducted from April to December 2018. Sampling using saturated samples. The research sample of 36 children was taken from the Dharma Wanita 1 Banaran Kindergarten and Banaran Kindergarten, Kalijambe, Sragen. The technique of collecting data uses observation, interviews and documentation. The validity of the instrument uses expert judgment which is then tested by the instrument. Data analysis consisted of prerequisite tests and hypothesis testing. The prerequisite test in data analysis consisted of a normality test and a homogeneity test, while a hypothesis test used an independent sample t-test. The prerequisite test results show normal and homogeneous data. The results of the hypothesis test show that the difference in the average value of the posttest value of the experimental group and the control group is 24.33 and 20.33 with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . While the difference in the value of the pretest and posttest in the experimental group was 18.39 to 24.33. The conclusion of the study shows that there is an influence of the use of the micro role playing method on empathy for children aged 5-6 years

**Keywords:** *micro role playing, empathy, aged 5-6 years old*

### METODE MICRO ROLE PLAYING TERHADAP EMPATI ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Abstrak:** Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode micro role playing terhadap empati anak 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Quasi Experimental Design berbentuk Nonequivalent Control Group. Penelitian dilaksanakan bulan April sampai Desember 2018. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Sampel penelitian sejumlah 36 anak diambil dari TK Dharma Wanita 1 Banaran dan TK Banaran, Kalijambe, Sragen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Validitas instrumen menggunakan expert judgment yang kemudian dilakukan uji coba instrumen. Analisis data terdiri atas uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dalam analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil uji prasyarat menunjukkan data normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 24,33 dan 20,33 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sedangkan perbedaan nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen yaitu 18,39 menjadi 24,33. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode micro role playing terhadap empati anak usia 5-6 tahun

**Kata Kunci:** *bermain peran mikro, empati, usia 5-6 tahun*

### PENDAHULUAN

Manusia disebut juga sebagai makhluk social yang artinya manusia hidup membutuhkan orang lain dan tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Sebagai makhluk social manusia membutuhkan kecakapan emosional

untuk berhubungan dengan orang lain. Kecakapan emosional diperoleh anak sejak dini. Melalui kecakapan emosional tersebut anak akan lebih mampu mengelola emosinya sekaligus mampu menempatkan dirinya sesuai dengan kebutuhannya.

Kecakapan emosional yang dimiliki anak usia dini meliputi, perilaku prososial, toleransi, sopan santun, kooperatif, dan empati.

Empati adalah kemampuan seseorang untuk dapat merasakan apa yang orang lain rasakan (Goleman, 1995) [1]. Melalui empati, seseorang dapat merasakan yang dirasakan orang yang lain tanpa harus berada pada posisi orang tersebut. Empati anak sudah muncul sejak anak berusia beberapa bulan. Sebagai contoh seorang bayi yang melihat bayi lain menangis akan ikut menangis atau ada juga yang menarik-narik baju ibunya mengisyaratkan untuk menghibur bayi yang menangis tersebut. Akan tetapi terdapat beberapa bayi yang tidak memiliki perilaku empati tersebut, terdapat juga bayi yang berteriak serta memukul bayi lain yang sedang menangis.

Indonesia telah memiliki standar perkembangan untuk setiap anak telah memiliki standar tingkat pencapaian perkembangan termasuk juga anak usia 5-6 tahun. Anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan empati dalam Peraturan Menteri nomor 137 tahun 2013 dijelaskan jika anak usia 5-6 tahun telah dapat mengetahui perasaan teman sekaligus mengekspresikan emosinya sesuai kondisi yang dialaminya. Peneliti telah melakukan observasi di TK Dharma Wanita 1 Banaran. Hasil yang diperoleh dari observasi tersebut yaitu masih terdapat beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengelola perasaannya dan memahami perasaan orang lain. Hal tersebut buktikan masih terdapat anak yang tidak mau membantu temannya, tidak mau menolong teman yang terjatuh, ada juga anak yang pilih-pilih dalam berteman serta ada anak yang masih suka memukul temannya sendiri.

Empati anak dapat dilatih ketika anak masih berusia dini melalui metode *role play* atau bermain peran. Metode

bermain peran yang peneliti gunakan yaitu metode *micro role playing*. *Micro role playing* adalah kegiatan bermain peran yang mana anak bertindak menjadi dalang atau sebagai dasar penggerak serta dapat membuat alat main yang digunakan menjadi seolah-olah hidup kemudian anak memainkan suatu adegan dengan skenario bermain peran, pendapat tersebut disampaikan oleh Erik Erikson (Syarbini, 2014) [2].

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti tentang pengaruh metode *micro role playing* terhadap empati anak. Kemudian peneliti merumuskan judul penelitian yaitu metode *micro role playing* terhadap empati anak usia 5-6 tahun”.

## Empati

Manusia terlahir sebagai makhluk social yang membutuhkan empati. Empati merupakan kemampuan untuk melihat lingkungan dari sudut pandang orang lain, kemampuan seseorang untuk dapat memahami perasaan serta pikiran orang lain (Uno, 2010) [3]. Papalia juga mengemukakan pendapatnya mengenai empati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk memposisikan dirinya pada posisi orang lain serta dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain tersebut. Empati sendiri adalah bagian dari kecerdasan emosi. Goleman (1995) [1] berpendapat bahwa kecerdasan emosional terdiri dari lima aspek antara lain pengaturan diri, kesadaran diri, empati, motivasi diri, serta keterampilan sosial

Empati memiliki beberapa aspek diantaranya *perspektive taking*, *personal distress*, dan sikap empati. Menurut Rahmawati (2013) [4] *perspektive taking* adalah kemampuan memahami permasalahan dari sudut pandang

orang lain, *personal distress* yaitu perasaan tidak nyaman yang dirasakan oleh seseorang ketika menghadapi situasi interpersonal yang tidak menyenangkan, sedangkan sikap empati merupakan sikap dan perhatian yang berorientasi kepada orang lain meliputi kehangatan, kelembutan, kepedulian serta kasih sayang.

### Bermain Peran Mikro

Bermain peran adalah sebuah permainan yang para pemainnya memerankan peran tokoh-tokoh khayalan serta mereka berkolaborasi untuk merangkai sebuah cerita secara bersama (Cahyo, 2011) [5]. Menurut Erik Erikson bermain peran dibagi menjadi dua yaitu yang pertama bermain peran makro (*macro role playing*) dan yang kedua bermain peran mikro (*micro role plying*) (Syarbini, 2014) [2].

Vygotsky berpendapat bahwa *micro role plying* merupakan kegiatan anak memegang maupun menggerakkan benda yang berukuran kecil kemudian memeragakan tokoh atau adegan tertentu, ketika anak melakukan *micro role plying* mereka belajar menghubungkan serta mengambil sudut pandang dari orang lain (Mutiah, 2012) [6].

Terdapat perbedaan antara bermain peran makro dan bermain peran mikro. Erik Erikson dalam Syarbini menjelaskan bahwa *micro role playing* adalah kegiatan bermain peran atau *role play* yang mana anak secara langsung bermain menjadi tokoh dalam cerita untuk memerankan peran tertentu sesuai tema, sedangkan *micro role playing* merupakan kegiatan *role play* dimana anak memainkan peran menggunakan alat-alat yang berukuran kecil atau mini (misalnya boneka atau orang-orangan kecil) (Syarbini, 2014) [2].

Penggunaan boneka dalam metode *micro role playing* dapat mempengaruhi empati anak. Ezell, et al (2014) [7]

menjelaskan bahwa dengan menggunakan boneka, anak dapat belajar tentang konsep pendidikan karakter atau perilaku-perilaku yang berharga yaitu kebaikan, kejujuran, kepedulian, belajar untuk menghormati orang lain dan tanggungjawab.

### METODE PENELITIAN

Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Grup Design*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *micro role playing* terhadap empati anak usia 5-6 tahun. Populasi yang digunakan penelitian ini yaitu anak-anak kelas B TK Dharma Wanita 1 Banaran serta anak kelas B TK Banaran. Sedangkan sampel penelitian diambil populasi yang terdiri dari 18 anak dari kelompok B TK Darma Wanita 1 Banaran sebagai kelompok eksperimen dan 18 anak dari kelompok B TK Banaran sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti untuk penelitian ini yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh yaitu teknik pengambilan yang mana semua populasi menjadi sampel [8]. Metode pengumpulan data menggunakan teknik *rating scale* dengan skala 1-4 yang mana empat merupakan nilai tertinggi dan satu nilai terendah. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas konstruk. Setelah *expert judgement* menyatakan valid terhadap instrumen penilaian, selanjutnya dilakukan uji coba instrumen pada kelompok uji coba instrumen menggunakan *SPSS 20 for windows*. Uji reliabilitas yang peneliti gunakan penelitian ini yaitu *Alpha Chronbach's* yang diuji menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows* guna melihat kestabilan

instrument. Uji hipotesis yang digunakan adalah statistik parametrik yang artinya dapat diukur setelah data dinyatakan normal dan homogen. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas dengan rumus *Levene test for Equality of Variance* yaitu data dinyatakan homogen jika  $\rho > 0,05$ . Selanjutnya data-data yang telah dikumpulkan lalu diuji menggunakan *independent sample t-test*. Analisis data tersebut kemudian digunakan untuk membandingkan hasil tes kelompok eksperimen dan kelompok control. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu perbedaan pada nilai signifikan yaitu  $\rho < 0,05$ . Data yang telah terkumpul kemudian diuji menggunakan SPSS 20 for windows.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji persyaratan analisis dilakukan dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogeny atau tidak yang kemudian digunakan sebagai syarat dilakukannya uji hipotesis.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Kolmogorof Smirnov menggunakan SPSS 20 for windows. Kemudian data dinyatakan normal apabila nilai  $\rho > 0,05$ . Hasil tersebut dapat di lihat pada Table 1 dibawah ini:

Table 1. Hasil Uji Normalitas

Test	P
<i>Pretest</i>	0,154
<i>Posttest</i>	0,162

Berdasarkan tabel uji normalitas tersebut dapat dilihat bahwa data yang diperoleh telah berdistribusi normal sehingga diambil kesimpulan bahwa sampel yang digunakan sudah dapat

mewakili populasi dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan *levene test for equality of variance* yang diukur oleh SPSS 20 for windows. Uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan homogen jika memiliki nilai signifikansi  $\rho > 0,05$ . Hasil uji homogenitas dapat di lihat pada Table 2 dibawah ini:

Table 2. Hasil Uji Homogenitas

Test	P
<i>Pretest</i>	0,091
<i>Posttest</i>	0,507

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diperoleh hasil data homogen dilihat dari nilai signifikansi yang lebih dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen dan dapat digunakan untuk uji selanjutnya.

Uji hipotesis dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan *independent sample t-test* yang dihitung dengan bantuan SPSS 20 for windows. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini:

Table 3. Hasil Uji Hipotesis

Test	Kelompok	N	Mean	P
<i>Pretest</i>	Eksperimen	18	18,39	0,774
	Kontrol	18	18,22	
<i>Posttest</i>	Eksperimen	18	24,33	0,000
	Kontrol	18	20,33	

Berdasarkan dari hasil uji hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki perbedaan yang signifikan setelah dilakukan *treatment*. Perbedaan tersebut dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen

memiliki kenaikan nilai yang lebih banyak dibanding kelompok kontrol. Nilai kelompok eksperimen yaitu meningkat dari 18,29 menjadi 24,33.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan metode *micro role playing* berpengaruh terhadap perilaku empati anak yang ditunjukkan anak pada kehidupan sehari-hari. Nilai rata-rata *pretest* mengalami peningkatan saat *posttest* setelah diberikan *treatment*.

Analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama mengalami kenaikan. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol. Dengan adanya nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *micro role playing* lebih berpengaruh terhadap empati yang dimiliki anak usia 5-6 tahun. Perbedaan ini terjadi karena penggunaan metode *micro role playing* anak memerankan langsung tokoh-tokoh yang digunakan sehingga penyerapan informasi lebih mudah terserap.

Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa antara kedua kelompok terdapat perbedaan yang signifikan pada saat *posttest*. Terdapat beberapa hal yang dapat melandasi metode *micro role playing* memiliki pengaruh terhadap empati anak usia 5-6 tahun yaitu:

Pertama, metode *micro role playing* meningkatkan kepekaan anak terhadap orang lain, anak menegur temannya apabila mereka berebut sesuatu. Anak juga meminta maaf jika anak merasa melakukan kesalahan. Selain itu, anak belajar juga untuk mengelola emosi seperti belajar untuk bersabar dan mengantri untuk menunggu giliran bermain. Seperti yang dijelaskan Bergen (Papalia Feldman, 2014) [9] bahwa bermain pura-pura atau *role playing* mampu menjadikan anak melakukan coping

terhadap emosi yang tidak nyaman dalam dirinya serta anak membangun citra dunia sosial dan memperoleh pemahaman tentang sudut pandang oranglain.

Kedua, *micro role playing* atau bermain peran menggunakan boneka menjadikan anak lebih muda dalam penyerapan informasi yang di berikan guru maupun yang dilakukan secara langsung. *Treatment micro role playing* yang digunakan peneliti menggunakan media boneka. Semua boneka seolah-olah memiliki karakter dan sifat yang berbeda-beda saat kegiatan bermain peran. Seperti yang disampaikan oleh Çağanağa (2015) [10] bahwa boneka dapat berbagi suka maupun duka, boneka tersebut dapat memiliki karakter kurang ajar atau pemalu, nakal atau baik, dan pada saat anak bermain dengan boneka mereka mendapat pengetahuan baru tanpa sadar.

Ketiga, *micro role playing* memberikan pengamalan baru bagi anak termasuk juga pengamalan nilai moral yang termasuk didalamnya empati. Hal tersebut dapat dilihat pada anak yang dapat dengan cepat merespon cerita yang disampaikan oleh guru yang selanjutnya anak memainkan perannya. Menurut Ezell penggunaan boneka membuat anak belajar tentang konsep pendidikan karakter (perilaku) yang berharga bagi anak, seperti kebaikan, kepedulian, kejujuran, tanggungjawab dan belajar untuk menghormati satu sama lain (Ezell et al, 2014) [7].

Berdasarkan hasil observasi saat dilakukannya *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebagian besar anak tidak mau menolong teman yang terjatuh maupun teman yang mengalami kesulitan, anak tertawa kemudian lari saat ada teman yang terjatuh, terdapat juga tidak mau bermain



dengan anak tertentu serta ada anak yang tidak mau berbagi dengan anak lain. Setelah dilakukan *treatment* pada kelompok eksperimen perilaku empati anak mengalami peningkatan seperti berbagi alat tulis, menolong teman, anak mau bermain dengan semua teman serta dapat peduli dengan teman yang menangis. Empati pada anak tersebut dapat dikategorikan mengalami peningkatan dan ada juga sebagian yang mengalami penguatan empati.

Penggunaan metode *micro role playing* di dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan yang dapat digunakan anak untuk menunjang perilaku empati anak. Penemuan ini diperkuat dengan akan yang mengikuti kurang dari dua kali *treatment* dari lima kali *treatment* yang dilakukan menggunakan metode *micro role playing* anak tidak menunjukkan pengaruh terhadap empati anak. Kehadiran anak merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pengetahuan baru anak dan perolehan informasi, termasuk juga dalam kemunculan perilaku empati pada anak.

Anak pada kelompok eksperimen yang lebih sedikit mengikuti *treatment* cenderung mengabaikan perilaku anak lain yang mulai mempraktekkan pengetahuan dari penggunaan metode *micro role playing* yang telah dilakukan. Contohnya setelah dicerita dan anak melakukan bermain peran mikro tentang perilaku menolong teman terdapat kecenderungan perubahan perilaku anak yaitu yang awalnya tidak menolong teman yang kesulitan mengerjakan tugas menjadi saling membantu dalam pembelajaran maupun dalam merapikan kelas setelah pembelajaran. Tetapi bagi anak yang tidak mengikuti kegiatan *micro role playing* pada saat kegiatan tersebut, ada kecenderungan anak untuk mengabaikan situasi yang terjadi.

Peneliti menemukan temuan lain yaitu visualisasi media yang digunakan pada saat penelitian. Kemiripan media yang digunakan penelitian dengan keasliannya dalam kehidupan sehari-hari harus diperhatikan. Kelengkapan peralatan juga berpengaruh terhadap penerjemahan informasi anak. Temuan peneliti yang selanjutnya yaitu pengulangan cerita yang telah dilakukan dalam bermain peran mikro dapat juga digunakan sebagai bagian dari kegiatan awal. Sehingga cerita yang telah disampaikan dalam kegiatan bermain peran mikro dapat disampaikan kembali pada kegiatan awal maupun kegiatan akhir pada pembelajaran dihari-hari selanjutnya.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh metode *micro role playing* terhadap empati anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *micro role playing* terhadap empati anak usia 5-6 tahun. Pengaruh tersebut dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu dari nilai 18,39 menjadi 24,33. Selain itu nilai signifikan saat *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu 0,000. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap perilaku empati anak usia 5-6 tahun pada kelompok eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan metode *micro role playing* dan anak yang tidak mendapatkan metode *micro role playing*

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Goleman, D. (1995). Daniel Goleman's five components of emotional intelligence.

- [2] Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [3] Uno, H. B. (2010). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- [4] Rahmawati, A. (2013). *Empati Anak Usia Dini*. Surakarta: UNS Press.
- [5] Cahyo, A. N. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan Dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- [6] Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [7] Ezell, Colleen K., Ezel, D., Stanley, Shalanda P., & Powell, S. E. (2014). Character Education Using Children's Literature, Puppets, Magic Tricks and Balloon Art. *International Journal of Humanities and Social Science*, 14(4). Retrieved from [http://www.ijhssnet.com/journals/Vol\\_4\\_No\\_14\\_December\\_2014/1.pdf](http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_4_No_14_December_2014/1.pdf)
- [8] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [9] Papalia, E. D. dan Feldman, R. T. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia ;. Experience Human Development*. Jakarta: Salemba Humanika.
- [10] Caganaga, C. K., & Kalmis, A. (2015). The Role of Puppets in Kindergarten Education in Cyprus. *OALib*. <https://doi.org/10.4236/oalib.1101647>