

## **Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini**

**Aisyah Putri Rambe<sup>1</sup>, Hafifah Batu Bara<sup>2</sup>, Dinil Arifah Nasution<sup>3</sup>, Rhea Aquilla Fawas<sup>4</sup>, Rheina Meisya Siregar<sup>5</sup>, Nurul Azmi pasaribu<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

[aisyahrambe19@gmail.com](mailto:aisyahrambe19@gmail.com) · [batubarahafifah@gmail.com](mailto:batubarahafifah@gmail.com)

[dinilarifah2018@gmail.com](mailto:dinilarifah2018@gmail.com) · [rheaaquillafawazsitohang@gmail.com](mailto:rheaaquillafawazsitohang@gmail.com),

[meisyasiregar397@gmail.com](mailto:meisyasiregar397@gmail.com), [nurulazmipasaribu62@gmail.com](mailto:nurulazmipasaribu62@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*Humans are the most perfect creatures of God's creation among other God's creatures, humans are given eyes, hands, feet, nose, ears and everything is complete including reason and lust without exception Humans are creatures created by God whose aim is to worship him. and become the caliph on earth as a substitute for the previous inhabitants. Empathy is a process of positioning oneself to empathize with others and imagine oneself in their position. One of the triggering factors for the emergence of empathy in children is the teaching method used by their parents and teachers in training and teaching the child. The role playing method is a method that is carried out by demonstrating an activity briefly with the main emphasis on the character / nature of the person. The educational game tool used is a tool for children's play. The indicator of the Game Tool is called educative, if it is able to share certain aspects with children.*

**Keywords :Empathy, Method of role play , Educational Game Tool**

### **ABSTRAK**

Manusia adalah makhluk ciptaan tuhan yang paling sempurna diantara makhluk ciptaan-ciptaan tuhan lainnya, manusia diberi mata, tangan, kaki, hidung, telinga dan semuanya lengkap termasuk akal dan hawa nafsu tanpa terkecuali Manusia merupakan makhluk yang diciptakan tuhan bertujuan untuk diantaranya adalah untuk beribadah kepadanya dan menjadi khalifah di muka bumi sebagai pengganti penghuni sebelumnya. Empati merupakan proses memposisikan diri untuk berempati dengan orang lain dan membayangkan diri sendiri dalam posisi mereka. Salah satu faktor pemicu timbulnya rasa empati pada anak ialah metode pengajaran yang digunakan oleh orangtuanya ataupun gurunya dalam melatih dan mengajar anak tersebut. Metode bermain peran adalah metode yang dilakukan dengan memperagakan suatu kegiatan secara singkat dengan penekanan utama pada watak/sifat orang tersebut. adalah segala bentuk permainan yg bisa memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yg dipergunakan adalah alat buat bermain anak. Indikator dari Alat Permainan disebut edukatif, jika mampu membuatkan aspek tertentu pada anak.

**Kata Kunci : Empati, Metode bermain peran, Alat Permainan Edukatif**

### **PENDAHULUAN**

Manusia adalah makhluk ciptaan tuhan yang paling sempurna diantara makhluk ciptaan-ciptaan tuhan lainnya, manusia diberi mata, tangan, kaki, hidung, telinga dan semuanya lengkap termasuk akal dan hawa nafsu tanpa terkecuali Manusia merupakan makhluk yang diciptakan tuhan bertujuan untuk diantaranya adalah untuk beribadah kepadanya dan menjadi khalifah di muka bumi sebagai

pengganti penghuni sebelumnya .sesuai apa yang telah dijelaskan di dalam Al-Quran pada surah Al-An'am ayat 165 yang artinya : "Dan dia-lah menjadikan kamu penguasa-penguasa di bumi dan dia meninggikan sebahagian kamu atas sebahagian (yang lain)beberapa derajat,untuk mengujimu tentang apa yang diberikan-Nya kepadamu".Selain itu juga manusia diciptakan untuk hidup saling satu sama lain,tidak ada manusia yang bisa hidup sendirian di karenakan manusia adalah makhluk sosial.Pada hubungan antar insan tadi akan selalu ada hubungan buat memenuhi kebutuhannya masing-masing.Interaksi antar manusia ini akan terus terjalin satu sama lain sampai akhir hayat manusia tersebut.Supaya hubungan yang terjalin selalu harmonis dan damai,maka diharapkan saling berpengertian antar sesama insan,kepekaan buat tahu kebutuhan insan lain dan juga rasa empat pada manusia tersebut.

Empati merupakan proses memposisikan diri untuk berempati dengan orang lain dan membayangkan diri sendiri dalam posisi mereka **Papalia, Old, dan Felman (2008)**.Pendapat ini sejalan dengan **(Hurlock,1950)** yang menegaskan bahwa empati adalah kapasitas untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain dan membayangkan diri sendiri dalam posisi mereka.

**(Hurlock, 1950)** Mengatakan bahwa kemampuan empati mulai muncul pada masa akhir kanak-kanak awal,ketika anak berusia sekitar 6 tahun **(Hurlock, 1950)**.Sedikit berbeda pendapat dengan **Papalia et al (2008)** mengatakan bahwa empati muncul pada tahun kedua dan akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya umur.Seiring dengan semakin meningkatnya kemampuan pada anak pula untuk dapat memilah kondisi mentalnya sendiri,mereka dapat merespon penderitaan anak lain layaknya penderitaan tersebut milik mereka.

Menurut saya sebagai pembuat jurnal ini ialah,empati adalah suatu keadaan mental dimana si pelaku merasakan suatu keadaan yang sama,dimana yang menurutnya apa yang dirasakan orang lain,sama seperti apa yang dirasakan olehnya.

Empati akan terus berkembang namun taraf perkembangannya tidak akan sama pada setiap insan sebab adanya disparitas individual dalam kepekaan dan cara mengaktualisasikannya.Empati pada anak usia dini harus terus diajarkan karena empati merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang anak sejak dari kecil Kegagalan anak dalam menjalin pertemanan akan berakibat pada hilangnya rasa percaya diri dan harga diri anak.**(Rahmawati, 2015)**

Pemberian rasa empati pada anak usia dini harus dilakukan berbagai tahap dan cara yang membuat anak tersebut menjadi senang.Karena dengan cara itulah anak menjadi tertarik untuk ikut dalam pelatihan ataupun dalam pembelajaran tersebut.**Piaget (dalam Papalia et al dkk,2008)** Mengatakan bahwa jenis permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah permainan sandiwara (*Pretend Play* ) yaitu suatu permainan pura-pura atau bersandiwara yang menggunakan daya imajinasi pada anak,begitu untuk melatih anak agar mudah berkembang,dan juga melatih anak agar bisa terampil dan aktif pada kegiatan-kegiatan yang anak senang.

Teknik yang dikenal sebagai “Bermain Peran atau *Role Playing*” adalah teknik dimana seseorang berpura-pura atau bersandiwara menjadi orang yang akan mereka jiwai dalam peran tersebut, dengan terlibat dalam suatu kegiatan atau demonstrasi kegiatan tersebut menggunakan teknik teatral. (Ibrahim & Syaodih, 2003) menambahkan bahwa metode bermain peran ialah metode yg sering digunakan pada mengajarkan nilai-nilai kehidupan serta memecahkan suatu dilema persoalan yg dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat. Dalam kegiatan tersebut, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tertentu dan melaksanakan kegiatan peran tersebut, serta mendiskusikannya di kelas. (Ibrahim & Syaodih, 2003)

Dari penjelasan tadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode pembelajaran yg dilakukan menggunakan cara memperagakan suatu situasi berikut dengan karakter orang yg terlibat pada situasi pembelajaran tadi.

Penggunaan Alat Permainan Edukatif sangat bermanfaat sekali bagi perkembangan anak, dikarenakan mereka menjadi lebih mudah untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh gurunya. Selain itu penyebab penggunaan metode ini ialah pada fase ini anak belum dapat berpikir secara abstrak pada usianya. Piaget (dalam Papalia dkk, 2008) menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahapan perkembangan kognitif fase preoperasional. Pada fase ini pula anak belum bisa berpikir selayaknya seperti orang dewasa dengan cara berpikir logis. Pada masa ini pula anak masih berpikir imajinasi, dan pada fase ini pula imajinasi menjadi pemegang peran penting dalam perkembangan berpikir anak.

Oleh karena itu, alat permainan edukatif sangat penting untuk dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini. Alat Permainan Edukatif memainkan peran yang sangat penting bagi perkembangan anak, termasuk pula (1) membuat proses pembelajaran lebih menarik dan juga tidak membosankan. (Alat permainan) yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan dirasakan anak. (2) memfokuskan pusat perhatian anak (memfasilitasi konsentrasi pada anak selama proses pembelajaran). (3) Memastikan bahwa, mendapatkan pemahaman yang serius, selama proses ngajar-mengajar yang ia dapatkan dari gurunya.

## METODE PENELITIAN

Jadi Artikel ini disusun dengan menggunakan metodologi dasar fenomenologis, khususnya didalamnya bisa menggambarkan keadaan sosial. semua hal bisa dipertimbangkan dan bisa dan ikut komentar dasar sebagai hasil membaca dengan teliti sudut pandang seorang analisis, eksplorasi semacam ini bisa memanfaatkan pemeriksaan suatu ilmiah dengan basis informasi esensial, didapat melalui website dan lain sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini menurut undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang disebut dengan anak usia dini adalah anak usia 0- 6 tahun, sedangkan menurut para ahli adalah anak usia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini merupakan pembahasan yang sangat luas dan sangat menarik untuk dikaji, karena usia dini merupakan awal dari pertumbuhan dan perkembangan anak . Untuk lebih jelas lagi tentang pembahasan anak usia dini maka dipaparkan beberapa pendapat menurut para ahli tentang anak usia dini. **(Dhieni et al., 2020)**

Dengan melihat sebutan yang mengatas namakan anak usia dini, maka pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Teori lama mengatakan bahwa yang disebut anak usia dini adalah anak usia dewasa mini masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berpikir **(Hartati, 1998)**. Pengetahuan ini berpengaruh pada bagaimana anak-anak diperlakukan ; misalnya, anak-anak sering diperlakukan seperti orang dewasa atau sebagai orang dewasa kecil. Mungkin kenangan masa kecil kita tentang mereka berbusana kebaya, memakai sanggul, berdandan seperti orang dewasa, dan sebagainya. Dikarenakan pada anak usia dini memiliki pikiran yang masih segar untuk berpikir karena pada masa ini anak berpikir secara imajinasi, pada fase ini pula lah imajinasi sangat berperan penting dalam perkembangannya. **(Hartati, 1998)**

Menurut Prof. Marjorrry Ebbeck (1991) seorang pakar anak usia dini dari australia menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun. Sedangkan menurut undang-undang tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pendidikan lebih lanjut. **(Rahman, 2002)**

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan banyak dilakukan studi tentang anak maka semakin diketahui bahwa anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Adapun pendapat yang berbeda dari teori lama mereka menganggap anak merupakan manusia yang memiliki potensi yang harus dikembangkan (Hartati, 2007) ia memiliki karakteristik tertentu yang khas yang berbeda tentunya dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya. **(Hartati, 1998)**

Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah

anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Atri, 2012).

### **Alat Permainan Edukatif**

Permainan edukatif dapat merujuk pada metode atau penggunaan alat permainan yang edukatif serta menjadikan kegiatan tersebut yang sangat menghibur bagi anak tersebut. Belajar berpikir kritis, dapat meningkatkan kemampuan Bahasa seseorang, dan menjadi lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pada tahun 1972, Dewan Nasional Kesejahteraan Sosial Indonesia memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukasi (APE). Sebenarnya APE ini merupakan pengembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Peranan Perempuan. Karena keberhasilan proyek, APE digunakan di seluruh Indonesia melalui program BKKBN dan PKK. (Hijriati, 2017)

(Suyadi, 2009) mendefinisikan alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala bentuk permainan yg bisa memberikan pengetahuan dan kemampuan anak. Alat Permainan Edukatif yg dipergunakan adalah alat buat bermain anak. Indikator dari Alat Permainan disebut edukatif, jika mampu membuat aspek tertentu pada anak. (Suyadi, 2009)

Menurut saya sendiri sebagai pembuat jurnal tentang alat permainan edukatif ini ialah, Alat Permainan Edukatif adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan alat bantu visual untuk mengembangkan perkembangan linguistik, kognitif, fisik, mental anak, dan juga agama untuk meningkatkan moral mereka.

### **Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif**

Adapun ciri-ciri Alat Permainan Edukatif, ialah sebagai berikut ini :

- a) Dapat dipakai dan dipergunakan dalam berbagai situasi yang terjadi, maksudnya dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dengan bermacam-macam situasi yang ada.
- b) Digunakan terutama untuk anak-anak usia pra-sekolah alias Anak usia dini, tujuannya ialah untuk mengembangkan berbagai perkembangan pada diri anak tersebut dari mulai kecerdasan, dan juga kemampuan pada diri anak tersebut.
- c) Segi keamanan sangat perlu diperhatikan baik dari bentuknya, penggunaannya maupun bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan tersebut
- d) Membuat anak menjadi tertarik dan semangat dalam pembelajarannya, serta aktif dalam proses belajarnya.
- e) Sifatnya Membangun atau bisa dibilang konstruktif (Rhea Aquila Fawaz, 2022)

Pendapat lain dikemukakan oleh Mitsuki Kobayashi (2012) yang menyatakan bahwa Alat permainan edukatif yang digunakan dalam aktivitas belajar-mengajar hendaknya pula memenuhi persyaratan berikut ini :

- a) Alat permainan yang telah disiapkan berfungsi dan sesuai dengan ketentuan yang telah berlaku.

- b) Dapat memberi suatu pengertian atau memberi penjelasan suatu entitas tertentu.
- c) Dapat membuat anak menjadi lebih kreatif,serta membuat anak membuat anak diberi kesimpatan dalam melakukan suatu percobaan dan melakukan eksplorasi tanpa bantuan dari orang lain
- d) Alat permainan harus memenuhi kriteria dan persyaratan dari ukuran,bentuk,dan bahan dalam membuat mainan tersebut.Hal ini bertujuan untuk keamanan dan kesehatan pada anak tersebut
- e) Alat permainan seharusnya dapat menarik minat anak dan tidak membuat anak tidak cepat jenuh. **(James otter et al,2013)**

### **Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran adalah metode yang dilakukan dengan memperagakan suatu kegiatan secara singkat dengan penekanan utama pada watak/sifat orang tersebut. Bermain peran juga dikenal sebagai bermain pura-pura atau imajinasi.Hal ini sesuai dengan penjelasan **Papalia et al (2008)** yang mengatakan bahwa *pretend play* atau permainan pura-pura merupakan permainan yang mengandung orang atau situasi imajiner.

**(Ibrahim & Syaodih, 2003)** menjelaskan bahwa metode sosiodrama, juga dikenal sebagai bermain peran, adalah teknik yang sering digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah dalam hubungan sosial dengan orang-orang di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketika Anda memainkan peran ini dan membicarakannya di kelas.**(Ibrahim & Syaodih, 2003)**.

Seperti yang dapat dilihat dari penjelasan sebelumnya, metode pembelajaran melibatkan demonstrasi situasi dan karakter orang-orang yang terlibat.

### **Tujuan Bermain Peran**

Saya sendiri menjelaskan bahwa tujuan dari bermain peran dalam pembelajaran adalah anak-anak agar mampu :

1. Dapat mengetahui potensinya sendiri lewat dari perasaan-perasaan yang ia rasakan
2. Memperoleh wawasan tentang kepribadiannya sendiri
3. Mengembangkan bakat dan sikap kepribadian sehingga mudah untuk memecahkan dan menghadapi masalah yang ia hadapi nanti di masa depan
4. Menjelajah masalah yang sedang ia jiwai melalui berbagai metode-metode yang ia praktekkan
5. Mengembangkan keberaniannya agar ia dapat mudah berkembang dan menyesuaikan diri pada lingkungan ia berada.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan bakat dan kepribadiannya,agar memudahkannya dalam menghadapi atau memecahkan masalah yang sedang ia hadapi.**(Rhea Aquila Fawaz,2022)**.

### **Kelebihan-Kelebihan Dalam Menggunakan Metode Bermain Peran**

Metode bermain peran mempunyai kelebihan-kelebihan yang sangat berguna sekali bagi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut :

- a) Anak menjadi tertarik akan suatu hal baru yang unik, yang baru pertama ia lihat. Dia akan menjadi tertarik dan mencoba untuk mempelajarinya dengan cara meraba, dan mendengarkan. Selain itu juga dengan cara ini dapat meningkatkan daya pikir anak dan menambah pemahaman pada anak tersebut
- b) Adanya sebuah peningkatan keterikatan anak dalam pembelajaran dengan mencoba dan menggunakan metode bermain peran. Anak tidak hanya pasif yang ia dapatkan dalam proses pembelajaran yang ia terima dari gurunya akan tetapi ia akan justru aktif dalam pembelajaran tersebut.
- c) Penggunaan metode bermain peran sangat berguna sekali bagi anak dikarenakan dengan menggunakan metode ini pula mengajarkan rasa empati kepada anak. Walaupun begitu dalam metode ini pula anak ikut merasakan apa orang lain rasakan lewat ia memerankan peran tersebut
- d) Dalam bermain peran setiap pemeran diberi kesempatan untuk berperilaku dan mengekspresikan perasaannya tanpa ada rasa cemas akan mendapatkan pelanggaran dari guru maupun panitia yang mengadakan.

### **Metode Bermain Peran Dalam Proses Belajar Anak Usia Dini**

Metode bermain peran sangat sekali bermanfaat bagi perkembangan anak, terutama dalam proses belajar anak. Selain itu juga, Metode bermain peran dapat dilakukan dimana saja termasuk pula ketika ia berada disekolahnya. Ketika proses pembelajaran dengan system cara seperti ini anak menjadi tertarik dan juga pada kegiatan proses belajar berlangsung dengan menggunakan teknik seperti ini, Anak pasti akan diberikan Tugas-tugas oleh gurunya. Maka dari itu, anak menjadi memiliki rasa bertanggung jawab pada masing-masing peran, yang kemudian mereka pula harus melaksanakan dan harus menyelesaikan tugas tersebut dengan, bersungguh-sungguh, dan berusaha mendapatkan yang terbaik, yang mereka lakukan pada situasi yang mereka hadapi ketika itu.

Bermain peran dapat dilakukan dan dilaksanakan oleh hampir semua anak pada usia yang telah memenuhi kriteria untuk menggunakan metode bermain peran tersebut. Namun terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu yaitu usia pada anak yang akan dipakai atau dicoba dengan menggunakan metode bermain peran tersebut. Selain itu juga, harus diperhatikan bagaimana pengalaman anak tersebut, pemilihan topik yang digunakan, serta latar belakang kehidupan sosial-budaya mereka. Bermain Peran pula justru, memungkinkan anak untuk belajar bebas tentang banyak hal karena anak pula dapat berekspresi terhadap apa yang mereka lakoni dan memainkan peran tersebut tanpa cemas akan mendapatkan sanksi.

### **Empati**

Empati (berasal dari istilah Bahasa Yunani yaitu *empátheia*, yang berarti "Ketertarikan fisik"). Empati dapat didefinisikan sebagai bentuk memposisikan,

mengenali dan memahami perasaan dan keadaan orang lain. Dengan kata lain empati juga merupakan seseorang dimana merasa simpatik terhadap mereka, mencoba menemukan solusi untuk masalah mereka, dan melihat sesuatu dari sudut pandang mereka.

Sears, dkk dalam Juliwati dan Suharnan (2014: 134) mengungkapkan bahwa empati diartikan sebagai perasaan simpati dan perhatian terhadap orang lain, khususnya untuk berbagi pengalaman atau secara tidak langsung merasakan penderitaan orang lain

Hurlock dalam Juliwati dan Suharnan (2014: 134) empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti perasaan dan emosi orang lain serta kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Kemampuan untuk empati ini mulai dapat dimiliki seseorang ketika menduduki masa akhir kanak-kanak awal (6 tahun) dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki dasar kemampuan untuk dapat berempati, hanya saja berbeda tingkat kedalaman dan cara mengaktualisasikannya. Empati seharusnya sudah dimiliki oleh remaja, karena kemampuan berempati sudah mulai muncul pada masa kanak-kanak awal. **(Sariati & Abubakar, 2019)**

Goleman dalam Iis (2012: 2) Kemampuan empati merupakan suatu kemampuan yang dimana merasakan perasaan terhadap perasaan orang lain. Dalam upaya anak untuk menyesuaikan emosinya dengan perasaan orang lain, empati merupakan dasar kepedulian dan kasih sayang dalam setiap hubungan emosional nak mampu menunjukkan toleransi dan kasih sayang. Memahami perasaan teman-temannya, dan keinginan untuk membantu teman yang sedang mengalami kesulitan karena empati adalah kunci untuk memahami perasaan orang lain. Anak yang mengembangkan kemampuan berempati akan merasa diperhatikan, mampu mengatur emosinya melalui proses bertanya untuk dan menerima pengampunan, dan mereka akan ingin bermain dengan dan berbagi dengan rekan-rekan mereka. **(Sariati & Abubakar, 2019)**

## Aspek-Aspek Empati

Empati sebagai kemampuan untuk dapat merasakan perasaan orang lain mempunyai ciri-ciri tertentu yang terkandung dalam asumsi empati. Seseorang dikatakan memiliki empati jika perilaku yang ditampilkannya telah memenuhi berbagai aspek-aspek empati.

Beberapa pendapat tentang aspek-aspek empati dikemukakan oleh Davis, batson & Coke dan Williams, Berard & Barchard sebagai berikut :

- a) *Perspective taking*, yaitu kecenderungan alami seseorang untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain.
- b) Fantasi, yaitu kemampuan seseorang untuk mengubah diri mereka secara imajinatif dalam mengalami perasaan dan tindakan dari karakter khayal dalam buku film sandiwara dan sebagainya.
- c) *Emphaty Concern*, yaitu perasaan empati dan kepedulian terhadap kesulitan yang dihadapi orang lain

d) *Personal distress*, yaitu, kecemasan pribadi yang berfokus pada diri sendiri dan kegelisahan dalam situasi sosial yang tidak nyaman (**Rahmawati, 2015**)

Batson & Coke (dalam Watson,1984) mengatakan bahwa dalam empati terdapat aspek-aspek:

- a) kehangatan yaitu perasaan yang dimiliki seseorang untuk bersikap hangat terhadap orang lain
- b) Kelembutan yaitu perasaan yang dialami seseorang untuk bersikap maupun bertutur kata lemah lembut terhadap orang lain
- c) Peduli yaitu sikap yang sikap bahwa seseorang harus memperhatikan orang lain maupun lingkungan di sekitarnya
- d) Kasihan yaitu keadaan berbelas kasih atau merasa kasihan pada orang lain. (**Rahmawati, 2015**)

Williams, Berard & Barchard (2005) menjelaskan bahwa aspek empati terdiri dari:

- a) Kegembiraan responsif (*Responsive Joy*) yaitu perasaan senang dan bahagia yang dialami orang ketika orang yang paling dekat dengannya bahagia
- b) Kepedulian empatik (*Empathic Concern*) yaitu perasaan sedih dan duka yang dialami individu ketika mereka sadar bahwa orang lain tidak memiliki kesempatan atau keberuntungan yang sama dengan mereka.
- c) *Distress responsif* (*Responsive Distress*) yaitu Individu mengalami gangguan dan ketidaknyamanan ketika mereka mengetahui bahwa orang lain mengalami kesulitan. (**Rahmawati, 2015**)

Dari beberapa sudut pandang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa empati memiliki banyak aspek; namun peneliti dalam penelitian ini menggunakan aspek empati yang dikemukakan oleh William et al.2005 yang menyatakan bahwa aspek empati terdiri dari kegembiraan responsif, kepedulian empati dan distress responsif.

### **Ciri-Ciri dan Manfaat Empati**

Ada beberapa ciri yang bisa dilihat pada diri manusia yang memiliki rasa peduli atau empati tepatnya.yaitu sebagai berikut :(1).Memiliki rasa peduli terhadap sesama ; (2).merupakan tempat curhat terbaik ; (3).Merupakan orang yang mau menjadi pendengar isi hati kita ; (4).Memahami perasaan orang lain ; (5).Sering memikirkan perasaan yang sedang dirasakan orang lain ; (6).Sering memberikan motivasi ataupun nasihat kepada orang lai; (7).Menjadi tempat yang cocok untuk menjadi penasihat bagi masalah yang sedang orang lain hadapi; (8).Sering merasa menjadi beban atau terbebani oleh kejadian-kejadian peristiwa yang tragis dan pilu.

Berempati membawa manfaat yang bagi,tidak hanya pada diri sendiri,namun juga kepada orang lain.Berikut ini ialah beberapa manfaat dari empati : (1) Membangkitkan rasa sosial ; (2) Dapat mengatur emosional pada diri sendiri ; (3) Melatih untuk berperilaku tolong menolong terhadap sesama.

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dan manfaat dari empati banyak sekali, karena membawa rasa peduli terhadap sesama, pemberi motivasi, pemberi nasehat dan juga memberikan rasa perasaan terhadap orang yang ia kenal.

### **Empati Dalam Proses Belajar Anak Usia Dini**

Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan, dalam menetapkan standar PAUD yang terdiri dari (1) standar tingkat pencapaian perkembangan; (2) standar pendidik dan tenaga kependidikan; (3) standar isi, proses dan penilaian serta (4) standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan. Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan, empati masuk dalam lingkup sosial emosional untuk kelompok anak usia 5 - < 6 tahun yang disebutkan sebagai menunjukkan rasa empati (**Rahmawati, 2015**).

Kurikulum pada tingkat PAUD yang sudah ada pada saat ini telah mengarah pada standar nasional. Empati pada kurikulum PAUD telah termasuk dalam ruang lingkup pada kemajuan ataupun perkembangan sosial-budaya dan juga emosional dengan tingkat pencapaian kemajuannya. Ada beberapa indikator yang menunjukkan pencapaian pada empati yaitu: (1) Menunjukkan rasa peduli atau empati kepada kerabat dan juga ke sahabat yang terkena musibah ataupun masalah dan (2) Mau memotivasi dan menasehati kepada siapa saja yang berada disekitarnya (**Rahmawati, 2015**).

Berdasarkan penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya empati merupakan suatu kemampuan pada anak yang sudah harus dan wajib diajarkan mau itu dirumahnya, sekolah bahkan tingkat PAUD sudah harus diajarkan tentang rasa empati kepada orang lain maupun kerabatnya. Tujuannya ialah agar anak memiliki rasa empati atau peduli terhadap sesama tanpa memandang fisik maupun harta (**Rhea Aquila Fawaz, 2022**).

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam meningkatkan rasa peduli atau empati, mempunyai peranan penting dalam mengasah rasa peduli atau empati pada anak, dengan bermain yang merupakan dunianya anak-anak, khususnya dalam bermain peran yang memainkan tokoh-tokoh tertentu mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak yaitu rasa empati terhadap orang lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi adanya rasa empati pada diri anak adalah metode yang digunakan guru dalam pembelajaran, yang dapat menarik minat anak untuk bermain, dalam permainan bermain peran rasa empati anak rasa empati pada anak akan terlihat ketika melakoni ataupun merasakan perasaan orang yang sedang melakoni perannya tersebut. Selain itu juga, membuat anak menjadi memiliki rasa peduli terhadap sesama, memberi nasehat atau motivasi, mau mendengarkan pendapat orang lain, dan menjadi tempat paling nyaman dalam bercurhat satu sama lain. Anak yang memiliki rasa empati terhadap orang lain berarti ia memiliki rasa peduli kepada teman dekatnya dan juga kerabat dekatnya, ia

juga sebagai penasehat ataupun pemberi motivasi dan semangat kepada orang yang memintanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atri, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak di TK Kartika 4-38 Depok Sleman. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Melalui Penggunaan Gambar Karya Anak Di TK Kartika 4-38 Depok Sleman*, 8–46. Retrieved from <http://core.kmi.open.ac.uk/download/pdf/11066707.pdf>
- Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., Yuswanto, D. T., Nurjannah, Riany, Y. E., & Rosmalia, R. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. iii–42.
- Hartati, T. (1998). *The Effectiveness of steinberg Early Reading, Program on the Ability of Reading at Preschool Level*. Malaysia: University Sains.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini [The Role and Benefits of APE To Support Early Childhood Creativity]. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, III(2), 59–69. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699>
- Hurlock, E. B. (1950). *Child development*. Ratna Sagar.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). Perencanaan pengajaran. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Rahman, H. S. (2002). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati, A. (2015). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 3. <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2875>
- Sariati, S., & Abubakar, S. R. (2019). Mengembangkan Empati Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 2(2), 187. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i2.8369>
- Suyadi, P. B. P. (2009). Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. *Yogyakarta: Power Books*.
- Papalia, D. E., S. W., & Feldman, R.D. (2008) Psikologi Perekembangan (Edisi Terjemahan). Jakarta: Kencana Prenada Media Group