



PENANAMAN PERILAKU EMPATI MELALUI *ROLE PLAYING* PADA ANAK

Cultivating Empathy Behavior Through Role Playing In Children

Muh. Fitrah Ramadhan Umar¹, Nur Aulia Saudi², Sitti Syawaliah Gismin³

^{1,2,3}Universtas Bosowa Makassar

Email: mfitrah.ramadhan@universitasbosowa.ac.id

Abstract

Humans are social creatures who cannot live without other people. We as humans are asked to be able to understand each other's feelings. This condition is usually called empathy. Maclsaac (1997) in his book suggests that empathy is an individual process that thinks about the condition of other individuals as if we were in that person's position. When someone has empathy, it means that person is putting them in someone else's position and learning to understand others. This study uses a systematic literature review method. The results of this study suggest that instilling empathetic behavior through role playing in children has a considerable impact.

Keywords: Role Play, Empathy, and Children

Abstrak

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain. Kita sebagai manusia diminta untuk bisa saling memahami kondisi perasaan yang dialami oleh orang lain. Kondisi ini biasanya disebut dengan empati. Maclsaac (1997) dalam bukunya mengemukakan bahwa empati adalah proses individu yang memikirkan terkait kondisi individu lain seakan-akan kita berada di posisi orang tersebut. Ketika seseorang memiliki empati, berarti orang itu sedang menempatkan berada di posisi orang lain dan belajar untuk memahami orang lain. Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa penanaman perilaku empati melalui *role playing* pada anak mempunyai dampak yang cukup besar.

Kata Kunci: Role Play, Empati, dan Anak

PENDAHULUAN

Empati ini sudah dapat dibangun sejak anak usia dini. Pernah tidak melihat anak-anak merasa sedih ketika melihat orangtuanya sedang bersedih? Atau anak-anak merasa bahagia ketika melihat wajah kita bahagia, nahhh situasi ini menandakan bahwa anak sudah mulai merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Hal ini menandakan bahwa kunci untuk memahami perasaan orang lain adalah kemampuan membaca bahasa *non-verbal* atau bahasa tubuh seseorang.

Pada usia 5-6 tahun anak-anak sudah dapat memahami perasaannya dengan orang lain. Anak-anak sudah mulai mengkomunikasikan perasaannya dan menenangkan orang lain. Contohnya pada saat anak-anak pertama kali masuk sekolah. Anak tersebut melihat temannya menangis lalu anak tersebut mengatakan saya juga menangis sewaktu pertama kali masuk sekolah. Ataupun ketika anak-anak sepulang sekolah menceritakan ke orangtuanya bahwa teman kelasnya menangis ketika di sekolah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Hoffman (2001), dalam tulisannya Hoffman menjelaskan bahwa anak-anak yang berusia 5-6 tahun sudah dapat memahami perasaan dirinya sendiri dengan perasaan orang lain.

Tentunya dengan menanamkan empati sejak dini akan memberikan manfaat kepada mereka khususnya pada saat berinteraksi dengan orang lain. Kita sebagai manusia sudah pasti akan berinteraksi dengan orang lain baik itu di lingkungan rumah kita, lingkungan kerja kita atau di tempat lain. Ketika kita memiliki empati maka kita akan memiliki hubungan yang dengan orang lain. Pratama dan Simaremare (2016) mengemukakan setiap anak mempunyai potensi untuk berempati berbeda-beda, oleh karena itu guru dan orangtua untuk memilih metode yang pas untuk mengembangkan empati pada anak.

Manfaat selanjutnya dari empati adalah pembentukan karakteristik seseorang agar dapat diterima di lingkungannya. Goleman (1999) menuliskan kesadaran setiap anak bahwa setiap anak memiliki pandangan yang berbeda akan mendorong anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dengan empati anak mengetahui sifat si temennya kayak gini jadi dia bisa menempatkan dirinya ketika berinteraksi dengan temannya tersebut.

Selanjutnya adalah ketika individu mampu berempati, membuat individu mampu untuk tidak berprilaku agresi terhadap individu lain. Baron dan Whellwright (2004) dalam tulisannya menjelaskan bahwa dengan empati membuat individu tidak melakukan tindakan kekerasan terhadap orang lain.

Paper ini akan membahas terkait penanaman empati pada anak melalui *role play*. Pemilihan *roleplay* ini harus di harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Rangkuti dan Sukmawarti (2017) mengemukakan bahwa pemilihan metode dalam mengembangkan empati pada anak harus disesuaikan dengan karakteristik dari anak. Hal ini juga dapat mengoptimalkan tahapan perkembangan empati pada anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rochmawati, Suryanti dan Sudibyo (2022) mengemukakan bahwa penanaman empati melalui *role playing* dapat meningkatkan kemampuan empati siswa akan menjadi lebih baik. Moeslichatoen (2004) mengemukakan bahwa bermain peran atau *role play* adalah bermain menggunakan daya khayal anak menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku sebagai orang lain, benda sekitar, atau situasi tertentu. Tentunya dengan *role play* membantu anak untuk belajar berkomunikasi, mengenal dan mengungkapkan emosinya. Sebagai contoh anak diminta untuk bermain peran marah jadi anak-anak mengekspresikan dirinya untuk marah menurut si anak. Dan cara ini efektif untuk meningkatkan empati pada anak, kenapa? Sebab anak bisa bisa menirukan hal-hal yang ada di sekitarnya, dengan itu anak dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*litelature review*) yaitu penelitian dengan mengumpulkan data pustaka yang berasal dari buku, jurnal ilmiah, berita dan sumber-sumber lain yang terpercaya. Litelature review bertujuan untuk mengkaji secara teoritis topik-topik tertentu. Penulis mencari referensi-referensi yang terbaru baik dari jurnal, buku, berita maupun dokumen. Untuk jurnal yang digunakan dalam tulisan ini adalah 5 tahun terakhir yaitu pada tahun 2018 sampai dengan 2022. Hal ini dilakukan agar tulisan ini memiliki kebaruan. Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu menguraikan data yang diperoleh

secara teratur dan diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dan dimengerti oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil litelature review yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 1. Litelature Review

Litelature			Latar Belakang	Hasil
Penulis	Tahun	Judul		
Mochizuki, Sasaki, Wakimoto, Kubota, Eagan, Hirayama, Yamaguchi, Yuki, Suzuki, dan Kato	2022	Mediating and perspective-taking manipulatives: Fostering dynamic perspective-taking by mediating dialogic thinking and bolstering empathy in role-play and reflection for microteaching	Peneliti percaya bahwa penampilan non verbal dalam bermain peran dapat meningkatkan empati pada anak.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain peran atau <i>role playing</i> efektif dalam pembentukan empati pada anak.
Rochmawati, Suryanti, dan Sudibyo	2022	Pengembangan Perangkat Bimbingan melalui Bermain Peran (Role playing) dan Terapi Bioskop Sains (Science cinematherapy) untuk Meningkatkan Empati Siswa SD	Empati merupakan bagian penting dari perkembangan moral anak yang bisa dibentuk sejak anak usia dini. Usia siswa sekolah dasar (SD) dianggap sebagai periode anak-anak mengenal dunia luar setelah lingkungan keluarga. Kemampuan siswa dalam pengambilan perspektif atau sudut pandang terhadap orang lain merupakan salah satu indikator apakah siswa tersebut mempunyai empati atau tidak. Role Playing dan Sciencecinematherapy adalah cara yang digunakan peneliti	Berdasarkan hasil uji coba lapangan, bimbingan menggunakan <i>role playing</i> dan <i>sainscinematherapy</i> dapat meningkatkan kemampuan empati siswa lebih baik.

			untuk meningkatkan empati siswa SD	
Wee, Kim, Chung, Kim	2021	Development of Children's Perspective-Taking and Empathy through Bullying-Themed Books and Role-Playing	Peneliti melihat masih banyak anak-anak usia dini belum merasakan empati ketika melihat temannya dibully.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa awalnya anak-anak kurang dapat memahami ketika melihat temannya dibully. Tetapi ketika anak-anak sudah bermain peran mereka sudah memahami perasaan dan mulai merasakan empati.
Akollo, Wattilete, Lesbatta	2020	Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun	Empati menjadi salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan ditambahkan bermain peran memberikan contoh kehidupan dalam berperilaku.	Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran pada anak usia dini (5-6 tahun) dapat berpengaruh dalam mengembangkan empati anak.
Nurhasanah, Wahyuningsih, dan Hafidah	2020	Micro Role Playing Method For Empathy Of Children Aged 5 To 6 Years	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.	Terdapat pengaruh penggunaan metode <i>micro role playing</i> terhadap empati anak pada anak usia 5-6 tahun.
Novilta dan Sapri	2020	Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Empati Dan Prestasi Belajar (Ptk Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Ii Sd Gugus Iv Bengkulu Selatan)	Peneliti juga merasakan selama mengajar Pkn, pembelajaran terasa kaku, monoton dan kurang menarik sehingga menyebabkan pembelajaran tidak menyenangkan dan berada di bawah tekanan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan empati dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model role playing pada mata pelajaran pkn siswa kelas II sd gugus IV

				Bengkulu Selatan.
Nurhasanah, Neviyarni, dan Effendi	2019	The Effectiveness of Group Counseling with Role-Playing Techniques to Increase Student Empathy	Empati merupakan kemampuan penting yang harus dikembangkan anak. Permasalahan yang terjadi sekarang seperti tawuran, bullying hal tersebut dikarenakan penanaman empati yang kurang.	Bimbingan kelompok dengan menggunakan metode <i>role playing</i> efektif untuk meningkatkan kemampuan empati siswa.

Berdasarkan tabel di atas, terbukti bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan empati pada anak. Selain itu *role play* juga dapat membantu anak untuk melakukan eksplorasi masalah-masalah dari hubungan manusia dengan cara memainkan peran dan mendiskusikannya secara bersama-sama. Contohnya seperti anak-anak memainkan peran Malin Kundang. Anak-anak dapat berperan sebagai ibunya dan Malin Kundang. Jadi anak-anak dapat merasakan perasaan ibu Malin Kundang pada saat itu, sehingga anak dapat melakukan evaluasi terhadap sikap Malin Kundang. Arini, Murniti, dan Hartawan (2021) mengemukakan bahwa *role play* juga dapat membantu anak untuk melakukan eksplorasi masalah-masalah dari hubungan teman sebaya mereka dengan cara memainkan peran dan mendiskusikannya secara bersama-sama. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmayani (2020) yang mengemukakan bahwa melalui *role play* anak-anak bisa saling bertukar pendapat terkait permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Tentunya dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Sudjana (2001) mengemukakan bahwa kelebihan pertama dari *role play* adalah peran yang ditampilkan secara menarik, akan segera mendapatkan perhatian dari anak didik. Contohnya adalah pemain-pemain sinetron banyak yang menarik perhatian dikarenakan dia mendalami perannya. Kelebihan kedua adalah dapat dilakukan dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Kelompok-kelompok kecil dapat berisi 3 sampai dengan 5 orang yang memainkan peran sedangkan kelompok besar dilakukan oleh banyak orang. Kelebihan ke tiga adalah membantu anak untuk mempelajari pengalaman dan membantu peserta didik untuk menganalisa kasus serta memikirkan permasalahan yang terjadi. Sebagai contoh adalah ketika saya memainkan peran seseorang yang bersedih, saya dapat mempelajari pengalaman-pengalaman orang bersedih dan bisa merasakan bagaimana perasaan sedih seseorang.

Selain kelebihan, tentunya *role play* ini juga mempunyai kekurangan. Sudjana (2001) mengemukakan kekurangan pertama adalah tidak tertutup kemungkinan ada anak yang tidak menyukai peran yang dimainkan. Ketika anak kurang menyukai peran yang dimainkan, anak-anak kurang mendalami peran yang dimainkan nantinya. Kekurangan kedua adalah kesulitan penyesuaian diri terhadap peran yang dimainkan. Menyesuaikan diri dengan peran yang baru sedikit sulit bagi beberapa orang. Kekurangan ketiga adalah membutuhkan waktu yang lama untuk memerankan sesuatu. Tidak hanya satu dua jam, melainkan memerlukan persiapan beberapa pertemuan. Kekurangan empat adalah masih sulit dalam penggunaan teknologi dalam menerapkan *role play* pada anak. Penelitian



yang dilakukan oleh Wildana, Kasmui dan Nuryanto (2020) menghasilkan bahwa kekurangan media role playing games belum tersedianya fitur cloud yang mengakibatkan data terbatas untuk disimpan.

KESIMPULAN

Membangun empati pada anak ini sangat perlu. Hal ini dikarenakan membuat anak memahami perasaan yang dirasakan oleh orang lain. Ini adalah salah satu dasar dari pembentukan karakter bangsa. Untuk meningkatkan empati salah satu caranya yaitu dengan menggunakan bermain peran atau role play. *Role play* ini membantu anak untuk bermain peran-peran menjadi orang lain atau menganggap situasi tertentu Hal ini membantu anak mengenal bagaimana jika menjadi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1).
- Arini, N. K. S., Murniti, N. W., & Hartawan, I. M. (2022). Implementasi metode bermain peran terhadap peningkatan perkembangan bahasa anak di tk dharma kumara di desa munduktemu kecamatan pupuan kabupaten tabanan. Nawasena: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Baron-Cohen, S. & Wheelwright, S. (2004). The Empathy Quotient (EQ). An investigation of adults with Asperger syndrome or high functioning autism, and normal sex differences. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 34, 163–175.
- Eisenberg, Nancy, and Amanda Sheffield Morris. "The origins and social significance of empathy-related responding. A review of empathy and moral development: implications for caring and justice by ML Hoffman." *Social Justice Research* 14.1 (2001): 95-120.
- Goleman, D. (1999). What makes a leader. *IEEE Engineering Management Review*, 27, 4-11.
- Maclsaac, N. (1997). The Role of Microcredit in Poverty Reduction and Promoting Gender Equity. *A discussion paper presented for Strategic Policy and Planning Division, Asia Branch CIDA in June, 12, 1997*.
- Mochizuki, T., Sasaki, H., Wakimoto, T., Kubota, Y., Eagan, B., Hirayama, R., ... & Kato, H. (2022). Mediating and perspective-taking manipulatives: Fostering dynamic perspective-taking by mediating dialogic thinking and bolstering empathy in role-play and reflection for microteaching. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 1-30.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Meode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Novlita, I., & Sapri, J. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Empati Dan Prestasi Belajar (PTK Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas Ii Sd Gugus Iv Bengkulu Selatan). *Jurnal Ilmiah Teknologi*



Pendidikan, 10(2), 208-220.

- Nurhasanah, D. A., Wahyuningsih, S., & Hafidah, R. (2020). Micro role playing method for empathy of children aged 5-6 years. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 26-32.
- Nurhasanah, N., Neviyarni, S., & Effendi, Z. M. (2019). The Effectiveness of Group Counseling with Role-Playing Techniques to Increase Student Empathy. *International Journal of Applied Counseling and Social Sciences*, 1(1), 54-61.
- Pratama, W., & Simaremare, A. (2016). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Pengembangan Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di TK/RA Binmudora Tanjung Morawa TA 2015/2016. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 2(2), 42-48.
- Rangkuti, D., & Sukmawarti, S. (2017). The Development of Story Telling Learning Model To Improve Early Childhood Kids' Empathy Feeling. *Jurnal Usia Dini*, 3(2), 68-73.
- Rochmawati, F., Suryanti, S., & Sudiby, E. (2022). Pengembangan Perangkat Bimbingan melalui Bermain Peran (Role Playing) dan Terapi Bioskop Sains (Sciencecinematherapy) untuk Meningkatkan Empati Siswa SD. PENDIPA. *Journal of Science Education*, 6(1), 201-208.
- Sudjana. (2001). *Model Dan Teknik Pengajaran Partisipatif*. Bandung: falah production.
- Wee, S. J., Kim, S. J., Chung, K., & Kim, M. (2022). Development of Children's Perspective-Taking and Empathy through Bullying-Themed Books and Role-Playing. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(1), 96-111.
- Wildana, M. N., Kasmui, K., & Nuryanto, N. (2020). Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(1), 2524-2535.