



Pengembangan Perangkat Bimbingan melalui Bermain Peran (*Role playing*) dan Terapi Bioskop Sains (*Science cinematherapy*) untuk Meningkatkan Empati Siswa SD



Fatma Rochmawati*, Suryanti, Elok Sudibyo

Fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

*Email: fatma.19090@mhs.unesa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.201-208>

ABSTRACT

[Development of Guidance Devices Through Role Playing and Science Cinema Therapy to Increase Empathy for Elementary School Students]. Empathy is an important part of children's moral development that can be formed from an early age. The ability of students to take perspective or point of view towards others is one indicator of whether the student has empathy or not. Role Playing and Sciencecinematherapy are methods used by researchers to increase the empathy of elementary school students. This study aims to develop and obtain valid, practical, and effective guidance tools. The guidance tools developed were in the form of a guidance implementation plan (RPB), Student Reflection Sheets, and Empathy Ability Tests. The guidance tool development model used in this research was Research and Development (R&D) developed by Borg & Gall which includes ten stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, trial usage, design revision, dissemination and implementation. However, the research used six stages and no dissemination was carried out so that the result was a final prototype of the guidance tool that was ready to be implemented. The results showed that the guidance tools developed had high validity, practicality, and effectiveness values. This can be seen from the opinion of the validator, the teacher's response, the student's response, and the results of the field test. Based on the results of field trials, guidance using role playing and science cinematherapy can improve students' empathy skills better. From these results, it is suggested that the aspect of empathy ability is integrated in each subject as a charge of students' potential competencies as habituation.

Keywords: *Guidance tools, role playing and science cinematherapy, empathy skills.*

ABSTRAK

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 untuk meningkatkan empati siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memperoleh perangkat bimbingan yang valid, praktis, dan efektif. Perangkat bimbingan yang dikembangkan berupa rencana pelaksanaan bimbingan (RPB), Lembar Refleksi Siswa, dan Tes kemampuan empati. Model pengembangan perangkat bimbingan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan Borg & Gall meliputi sepuluh tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi design, uji coba

produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi design, desiminasi dan implementasi. Namun, dalam penelitian menggunakan enam tahap dan tidak dilaksanakan desiminasi sehingga hasilnya berupa *prototipe* final perangkat bimbingan yang siap diimplimentasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat bimbingan yang dikembangkan telah mempunyai nilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi. Hal ini terlihat dari pendapat validator, respon guru, respon siswa, dan hasil uji lapangan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, bimbingan menggunakan *role playing* dan *sainscinematherapy* dapat meningkatkan kemampuan empati siswa lebih baik. Dari hasil tersebut disarankan agar aspek kemampuan empati dimasukkan secara terintegrasi dalam setiap mata pelajaran sebagai muatan kompetensi potensi siswa sebagai pembiasaan.

Kata Kunci: Perangkat bimbingan, *role playing* dan *sciencecinematherapy*, kemampuan empati.

PENDAHULUAN

Mclaren (2013) berasumsi bahwa empati terbentuk dari adanya sifat pembawa/*innate* dalam bentuk perkembangan otak dan neurologis yang secara berkelanjutan sebagai proses pertumbuhan dan perkembangan individu untuk membentuk keterampilan / *accessible skill relationship*, komunikasi dan social. Empati dipahami sebagai keterampilan yang terus berkembang dan menunjukkan level peningkatan sepanjang rentang kehidupan. McLaren (2013) menyebutkan perkembangan empati dimulai sejak anak berusia 8 bulan dalam bentuk kecakapan membagi emosi melalui bentuk *gesture* tubuh, *mimic* muka tanpa diikuti dengan tindakan. Alasan mengapa empati penting, terutama untuk dilatihkan ke anak SD adalah empati dapat mencegah terjadinya banyak masalah komunikasi dan memungkinkan masalah diselesaikan dengan cara yang bijaksana (Rehber, 2007). Anak-anak dalam kelompok usia 10 tahun berada di akhir periode egosentris dan di awal periode proses abstrak. Selama periode ini, siswa SD diliputi kombinasi dari berbagai kecemasan seperti menerima, memahami, dan mencintai diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Selain itu, pentingnya empati dilatihkan kepada siswa SD, agar mereka dapat menggunakan kecenderungan empatinya untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi. Mengembangkan pemahaman empatik tentang hubungan interpersonal memungkinkan anak-anak untuk menunjukkan pendekatan yang lebih toleran terhadap sikap mereka terhadap orang lain. Jika toleransi dalam hubungan antar manusia tinggi, masalah akan terselesaikan dengan lancar.

UU Sisdiknas pasal 57 (1): menyebutkan bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Evaluasi yang dimaksud pada pasal tersebut adalah tentang Asesmen Nasional (AN). Asesmen nasional terdiri dari AKM, literasi numerasi, survei karakter, dan survei lingkungan belajar. Survei karakter memberi sinyal bahwa sekolah perlu memperhatikan tumbuh kembang murid secara utuh, mencakup dimensi kognitif, afektif, dan spiritual. Terkait dengan tumbuh kembang murid, penelitian ini mengambil bagian dari survei karakter yaitu tentang empati siswa SD. Kenyataan di lapangan menunjukkan empati siswa SD masih rendah.

Rendahnya empati anak usia SD saat ini diperoleh peneliti berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Agustina (2015) terhadap siswa kelas 3 dan 4 di SD Baleendah Kabupaten Bandung pada rentang usia 8-10 tahun dilakukan pengukuran kategori empati siswa yang meliputi aspek kognitif dan aspek afektif. Dari 134 siswa diperoleh hasil bahwa skor empati kognitif lebih rendah daripada skor empati afektif, selanjutnya secara kategori empati seluruh siswa berada dalam kategori empati sedang dengan skor 25,63.

Menurut Eisenberg (1980), dalam proses berempati individu melibatkan aspek afektif dan kognitif. Aspek afektif ditunjukkan dengan tindakan individu untuk dapat merasakan apa yang dialami orang lain,

misalnya ketika orang lain bersedih, individu akan ikut merasakan kesedihan dan berusaha menghiburnya. Bahkan ketika disakiti, individu juga ikut merasakan disakiti. Aspek kognitif dalam empati ditunjukkan pada proses pengetahuan individu untuk dapat merasakan pengalaman orang lain, misalnya individu bisa merasakan kekecewaan orang lain dari raut muka/wajah yang ditampakkan, cara bicaranya, dan pendapat yang diungkapkan.

Film merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk meningkatkan aspek kognitif maupun aspek afektif (Arsyad, 2016) dan empati seseorang (Auliyah & Flurentin, 2016; Limarga, 2017). Melalui Film seseorang akan ikut merasakan apa yang dialami tokoh. keterampilan empati akan muncul setelah mengamati apa yang dialami tokoh dalam film. Apa yang terjadi dalam film tidak menutup kemungkinan akan terjadi dalam kehidupan seseorang, sehingga seseorang bisa mengambil tindakan berdasarkan pengalaman yang ia dapatkan saat mengamati film. Disisi kognitifnya seseorang menganalisa masalah tokoh dalam film dengan menggunakan cara berfikirnya.

Salah satu cara untuk mengembangkan rasa empati dan komunikasi adalah dengan bermain dan saling berinteraksi satu sama lain. Ada beberapa metode dalam meningkatkan empati adalah bermain peran (*role playing*) dan terapi bioskop sains (*sciencecinematherapy*).

Penelitian relevan terkait upaya untuk meningkatkan level empati pada siswa SD telah dilakukan oleh Agustina (2015). Pada penelitian tersebut menggunakan teknik *role playing*. Desain penelitian berbasis penelitian tindakan dimana terjadi kolaborasi antara guru kelas IV dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK). Peneliti (guru BK) sebagai pengamat dan guru kelas IV yang melaksanakan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan enam sesi pertemuan sebanyak tiga siklus. Untuk mengukur level empati digunakan analisis kuantitatif, dan hasilnya menunjukkan teknik *role playing* bisa digunakan untuk meningkatkan level empati siswa SD.

Kelebihan dari teknik *role playing* ini adalah memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik, menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis, membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta meningkatkan kebersamaan. Sedangkan *sciencecinematherapy* memberikan pengaruh positif untuk meningkatkan aspek kognitif dan afektif pada siswa. Efektivitas *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar dikemukakan oleh Asrowi, Gunahardi, dan Hanif (2019). Penelitian dilakukan di sekolah inklusi di Indonesia. Subjek penelitian adalah 30 siswa dalam pengaturan ruang kelas umum di mana 7 anak dengan kesulitan belajar dimasukkan. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest serta pengamatan. Tes dilakukan untuk mengukur prestasi akademik mereka, dan observasi dilakukan untuk melihat motivasi belajar anak dengan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif atau *role play* dapat mengatasi masalah motivasi dan kepercayaan diri anak dengan kesulitan belajar. Dalam penelitiannya dikatakan bahwa *role play* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Berdasarkan perolehan data sebelumnya, desain penelitian yang dipakai peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD.

Peneliti merujuk pada penelitian sebelumnya terkait peningkatan level empati siswa SD. Agustina (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Melalui Layanan Bimbingan *Role Playing* Untuk Menumbuhkan Level Empati Siswa SD Di Sekolah Dasar Inklusif”. Penelitian yang dilaksanakan Agustina (2015) memotivasi peneliti untuk mengembangkan perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* dalam meningkatkan empati siswa SD untuk guru SD. Penelitian ini dilakukan di SDN Trosobo 1 sebagai lokasi uji coba. SDN Trosobo 1 hanya sebagai sampel,

peneliti mengembangkan perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD yang bisa dipakai untuk seluruh guru SD. Dengan adanya perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD, empati siswa SD meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti berencana mengembangkan perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Perangkat Bimbingan Melalui *Role Playing* dan *Sciencecinematherapy* Untuk Meningkatkan Empati Siswa SD.” Diharapkan melalui penelitian pengembangan ini, empati siswa SD meningkat sehingga tujuan pendidikan tercapai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. *One group pretest-posttest design* menggunakan satu kelompok yang diberi tes awal sebelum penggunaan perangkat bimbingan melalui *roleplaying* dan *sciencecinematherapy* kemudian diberi tes akhir. Desain ini digunakan untuk melihat pengaruh perangkat bimbingan terhadap peningkatan kemampuan empati siswa SD. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 16 siswa. Lokasi uji coba di SDN Trosobo 1 Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Pengembangan perangkat bimbingan meliputi: Rencana Pelaksanaan Bimbingan (RPB), lembar refleksi, dan instrumen penelitian yaitu soal tes kemampuan empati siswa SD. Pengembangan perangkat bimbingan dilakukan dengan model *R&D* yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Dari 10 tahap diringkaskan peneliti menjadi 6 tahap yaitu: pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan, validasi desain, revisi desain,

uji coba produk yang telah di revisi. Secara rinci tahapan pengembangan perangkat bimbingan dijabarkan sebagai berikut: (1) Tahap pengumpulan informasi melalui observasi. Penelitian ini dilakukan karena ada potensi dan masalah. Masalah dari penelitian ini adalah rendahnya empati siswa SD. Rendahnya empati siswa SD berpotensi pada rusaknya perkembangan moral jika tidak segera ditindaklanjuti. Rendahnya empati menyebabkan perilaku agresif dan perilaku anti sosial, (2) Tahap perencanaan, yakni pada tahap 2 peneliti mengumpulkan data untuk diteliti melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas IV SDN Trosobo 1. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa empati anak SD kelas IV cenderung rendah. Banyak perilaku yang menunjukkan kurang tanggung jawab, misalnya suka membuang sampah tidak pada tempatnya, suka berkata kasar, suka mengejek temannya sendiri, dan terkadang berani dengan gurunya. Oleh karena itu, guru membutuhkan panduan untuk meningkatkan empati siswa SD. (3) Tahap pengembangan yakni peneliti mengembangkan produk berupa perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD. Isi dari perangkat bimbingan tersebut adalah kisi-kisi, langkah-langkah /skenario bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy* yang digunakan untuk meningkatkan empati siswa SD. (4) Tahap validasi desain, yakni validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan perangkat yang dibuat oleh peneliti. Produk yang telah dibuat, selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Peneliti menggunakan validasi ahli media yaitu dosen dan guru untuk mengevaluasi desain produk perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematherapy*. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan desain produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, sekaligus mendapatkan kritik dan saran guna merevisi dan meningkatkan kualitas desain yang telah dibuat. (5) Tahap revisi desain, yakni pada tahap ini peneliti melakukan revisi produk yang sebelumnya di validasi oleh validator. Kritik dan saran saat proses validasi digunakan

peneliti untuk memperbaiki produk. Hasil revisi akan menjadi produk akhir perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematheraphy* untuk meningkatkan empati siswa SD. (6) Tahap uji coba produk, yakni tahap uji coba dilakukan setelah produk direvisi dan siap diuji cobakan. Perangkat bimbingan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dan mengumpulkan data, guna mengetahui kualitas perangkat bimbingan yang telah disusun peneliti, apakah perangkat bimbingan membantu guru dalam meningkatkan level empati siswa SD. Melalui uji coba produk ini, perangkat bimbingan yang telah dikembangkan oleh peneliti benar-benar telah teruji secara empiris. Uji coba produk dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Trosobo 1.

Instrumen atau alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, angket dan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan empati siswa. Angket digunakan untuk menjangkau respon siswa, dan lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan terhadap pelaksanaan perangkat pembelajaran yang dikembangkan di kelas. Untuk melihat keefektifan perangkat pembelajaran meliputi ketuntasan belajar siswa secara klasikal, yakni dengan mempertimbangkan bahwa siswa dikatakan tuntas apabila nilai siswa secara individual mencapai skor lebih dari atau sama dengan 75, sedangkan suatu pembelajaran dikatakan telah tuntas secara klasikal yaitu jika terdapat 85% siswa yang mengikuti tes telah mencapai skor lebih dari atau sama dengan 75. (Fauzi, 2002) menunjukkan kriterianya yakni $0\% \leq T < 75\%$ (tujuan bimbingan belum tercapai), dan $75\% \leq T \leq 100\%$ (tujuan bimbingan tercapai). Sedangkan data hasil angket terkait dengan respon siswa dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Untuk menentukan pencapaian tujuan pembelajaran dari respon siswa, apabila banyaknya siswa yang memberikan respon positif lebih besar atau sama dengan 80% dari banyaknya subjek yang diteliti untuk setiap uji

coba. Selanjutnya, untuk proses jawaban siswa dilihat dari kesesuaian jawaban siswa dengan indikator kemampuan empati siswa SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui perangkat bimbingan yang digunakan peneliti valid atau tidak, peneliti menggunakan alat ukur (instrument) berupa Lembar validasi yang disahkan oleh validator ahli. Adapun instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah yaitu, (1) Rencana Pelaksanaan Bimbingan, (2) Lembar Refleksi, (3) Soal tes kemampuan empati. Validator dalam penelitian ini yaitu Dr. Diana Rahmasari, S. Psi, M. Si., Psikolog dan Dr. Binar Kurnia Prihani, M.Pd.

Hasil penilaian validator digunakan peneliti untuk memperbaiki perangkat bimbingan yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi perangkat pembelajaran dari kedua validator yaitu, Rencana Pelaksanaan Bimbingan (RPB) merupakan perangkat yang dikembangkan peneliti sebagai skenario yang akan memandu guru dalam menerapkan bimbingan melalui teknik *role playing* dan *sciencecinematheraphy* untuk meningkatkan empati siswa SD. Lembar Refleksi Siswa adalah panduan bagi siswa dalam rangka membangun perubahan pada siswa melalui pemodelan perilaku positif. Lembar refleksi siswa yang dikembangkan peneliti berupa pertanyaan uraian yang akan menggali pendapat siswa mengenai film/video yang telah ditonton. Jadi pertanyaannya bersifat terbuka. Dalam penilaian lembar refleksi siswa validator pertama memberikan masukan tentang penambahan item/pernyataan untuk mengukur perilaku yang tidak mencerminkan empati. Semula pertanyaannya ada 6 butir sekarang menjadi 7 butir. Sedangkan masukan dari Tes Kemampuan Empati. Tes kemampuan empati digunakan untuk mengukur kemampuan empati siswa sebelum dan setelah bimbingan. Tes kemampuan empati siswa ini dikembangkan peneliti berdasarkan teori Mc. Laren yang mengemukakan aspek empati dengan *perspektif taking*. Aspek ini dapat membantu individu

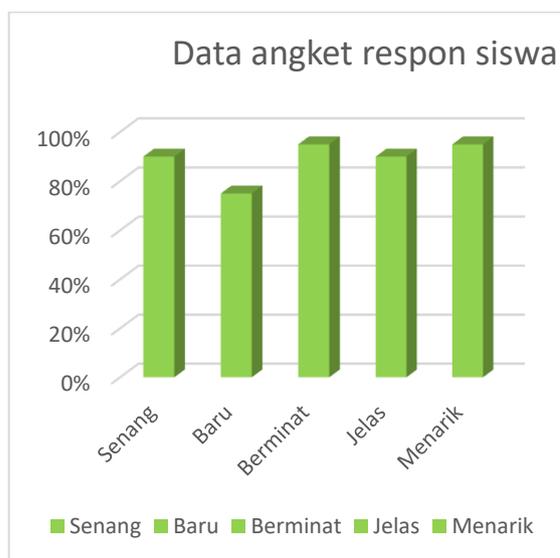
secara imajinatif menempatkan diri pada kondisi orang lain, serta dapat melihat situasi mata dan dengan akurat dapat merasakan apa yang mungkin dirasakan orang lain. Sehingga membuat individu dapat mengerti apa yang diinginkan atau dibutuhkan. Soal tes kemampuan empati ini telah divalidasi oleh kedua validator. secara umum hasil validasi tes kemampuan empati memiliki kategori valid. Rata-rata persentase dari kedua validator mencapai 84,72%. Berikut saran yang diberikan validator dan perbaikannya. Setelah dilakukan revisi dan konsultasi dengan validator, secara umum soal tes kemampuan empati siswa dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat bimbingan yang dilaksanakan peneliti, maka alat ukur yang digunakan adalah lembar observasi yang diisi oleh pengamat saat guru melaksanakan proses bimbingan. Berikut tahapan mencari kepraktisan perangkat: (1) Uji keterbacaan yakni tujuan dari uji keterbacaan ini adalah untuk mengetahui apakah Lembar Refleksi yang dikembangkan peneliti sudah dipahami siswa atau sebaliknya, siswa sulit memahami. Uji keterbacaan lembar refleksi dilakukan oleh 6 orang siswa SD dengan kategori yang berbeda. 2 siswa memiliki kemampuan akademik tinggi, 2 siswa memiliki kemampuan akademik sedang, dan 2 siswa memiliki kemampuan akademik rendah. Sebagai pengajarnya adalah wali kelas 4 yang akan melaksanakan bimbingan sesuai skenario yang ada pada Rencana Pelaksanaan Bimbingan dan disini peneliti sebagai pengamat dibantu 2 teman sejawat untuk mengamati kegiatan selama bimbingan. Hasil dari uji keterbacaan ini digunakan sebagai perbaikan lembar refleksi yang dikembangkan peneliti. (2) Uji coba lapangan perangkat bimbingan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan perangkat bimbingan. Uji coba lapangan ini dilakukan pada siswa Kelas IV SDN Trosobo 1 dengan jumlah siswa 16 anak. Pada tahap ini yang bertindak sebagai guru adalah wali kelas IV. Sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah guru kelas 1 dan guru kelas 3. Berikut adalah hasil uji coba lapangan penggunaan perangkat bimbingan. Bimbingan dengan menggunakan teknik *role*

playing dan *sciencecinematherapy* untuk meningkatkan empati siswa SD. Tahap uji coba lapangan dilaksanakan di kelas IV SDN Trosobo 1 Taman Sidoarjo, yang bertindak sebagai guru di kelas uji terbatas adalah Pak Imam Gojali, S.Pd, M.Pd. Sebelum melaksanakan bimbingan, guru berdiskusi dengan peneliti tentang perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh pengamat, secara umum guru telah melakukan pengelolaan kelas dengan baik. Akan tetapi pengamat 1 memberikan skor 2 yaitu saat guru menyampaikan langkah kerja, menurutnya guru belum memahami langkah kerja menggunakan teknik *role playing* dan *sainscinematherapy*. Untuk pertemuan berikutnya peneliti akan berkolaborasi dengan guru membahas Rencana Bimbingan Siswa sebelum kegiatan bimbingan dilaksanakan. Namun, secara umum pembelajaran berlangsung dengan baik dengan rata-rata skor maksimal 3 dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola kelas termasuk dalam kategori baik. Aktivitas siswa yaitu, saat guru menyampaikan tujuan bimbingan di awal pertemuan, siswa masih bingung dengan kata "empati". Sebagian siswa belum paham dengan maksud dari empati. Begitu diputarkan film/video siswa antusias menyaksikan tayangan film/video. Dari 16 siswa semuanya serius menonton dan tidak ada satu pun yang ramai. Kemudian siswa mengerjakan lembar refleksi berdasarkan tayangan film/video. Guru bersama siswa membahas hasil refleksi bersama-sama. Dan siswa antusias sekali menjawab pertanyaan guru. Dari lembar refleksi tersebut diharapkan ada perubahan sikap dari siswa yang sebelumnya tidak punya empati sekarang mempunyai empati. Dari tayangan film/video siswa menjadi tahu apa sebenarnya empati itu. Karena di dalam film/video diberikan contoh/model perilaku positif. Kegiatan selanjutnya yaitu guru menjelaskan skenario *role playing*, guru sangat kaget ternyata siswa senang sekali diajak bermain peran. Mereka sangat menghayati perannya meskipun di awal mereka malu – malu untuk melakukannya.

Guru tidak patah semangat, gurunya terus memotivasi siswa agar bisa maksimal bermain peran. Siswa menjadi semangat dan hasilnya sangat memuaskan. Dari bermain peran, siswa menjadi tahu perilaku mana yang termasuk empati dan bukan empati.

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa selama kegiatan bimbingan berlangsung, diketahui bahwa aktivitas siswa berada dalam kategori baik (61%-80%). Dengan demikian, aktifitas siswa dalam bimbingan dapat dikatakan efektif. Respon siswa berikut ini merupakan data respon siswa setelah mengikuti kegiatan bimbingan menggunakan teknik *role playing* dan *sciencecinematheraphy* untuk meningkatkan empati siswa SD.



Gambar 1. Hasil Angket Respon Siswa di Kelas Uji Lapangan

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket respon siswa terhadap perangkat pembelajaran, dapat diketahui bahwa siswa yang menyatakan respon positif dimana rata-rata prosentase yang diperoleh lebih dari 87%.

Keefektifan perangkat bimbingan diukur dengan menggunakan soal tes kemampuan empati yang digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* tes kreativitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Tes Kemampuan Empati

Nama	Nilai		N-Gain	Kategori
	Pre	Post		
A	75	82	0.28	Sedang
B	97	97	0	Tinggi
C	72	80	0.28571	Tinggi
D	92	97	0.625	Sedang
E	97	100	1	Sedang
F	92	97	0.625	Tinggi
G	90	100	1	Sedang
H	92	100	1	Tinggi
I	82	100	1	Sedang
J	95	100	1	Sedang
K	90	100	1	Sedang
L	92	100	1	Sedang
M	95	97	0.4	Sedang
N	62	100	1	Sedang
O	77	97	0.86957	Tinggi
P	52	85	0.6875	Tinggi

Tabel 1 menunjukkan nilai *pretest* berkisar di antara 52 hingga 97. Rerata nilai *pretest* adalah 84,5. Sebanyak 6 siswa berada di bawah rata-rata dan 10 siswa di atas rata-rata. Nilai *posttest* berkisar di antara 80 hingga 100. Rerata nilai *posttest* adalah 95,75. Sebanyak 2 siswa berada di bawah rata-rata dan 18 siswa di atas rata-rata. *N-gain* menunjukkan adanya peningkatan berkategori sedang dan tinggi. Artinya terjadi peningkatan kemampuan empati setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat bimbingan melalui *role playing* dan *sciencecinematheraphy* pada uji coba lapangan yang merupakan revisi dari uji coba keterbacaan telah memenuhi kualitas perangkat bimbingan yang efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat bimbingan melalui *roleplaying* dan *sciencecinematheraphy* dapat meningkatkan empati siswa SD yang terbukti valid, praktis, dan efektif. Kevalidan perangkat bimbingan dibuktikan dengan penilaian validator terhadap perangkat bimbingan secara umum berada pada skor 3 yang artinya berkategori valid. Kepraktisan perangkat bimbingan dibuktikan dengan aktivitas siswa

selama kegiatan bimbingan berada dalam rentang 61%-80%, respon siswa dan respon guru terhadap perangkat bimbingan menunjukkan lebih dari 87% siswa memberikan pendapat senang, baru, jelas, dan tertarik yang artinya berkategori efektif. Keefektifan perangkat dibuktikan dengan peningkatan rerata skor hasil tes kemampuan empati. Rerata skor *pretest* adalah 84,5. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata saat *pretest* berjumlah 10 siswa. Sedangkan rerata *posttest* adalah 95,75. Siswa yang memperoleh nilai di atas rata-rata saat *posttest* meningkat menjadi 13 siswa. Hasil *N-Gain* menunjukkan 10 siswa berkategori sedang dan 6 siswa memperoleh kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrowi, dkk. 2019. The Power Of Role Playing in Conseling Children With Learning Difficult In Inclusive Schools Of Indonesia. *International Journal Of Education and Practice*, 7 (4). 324-333.
- Auliyah, Alan & Flurentin, Elia. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling vol. 1, No. 1, hlm. 19-26.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Press.
- Eisenberg- Berg, N. & Lennon, R. (1980). Altruism and the Assessment of Empathy in the Preschool Years. *Child Development*, (51), 552-557.
- Irianti, Agustina. (2015). *Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Level Empati Siswa di Sekolah Dasar Inklusif (Penelitian Tindakan Partisipan terhadap Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Baleendah Kabupaten Bandung Tahun Akademik 2014/2015)*. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. Pembimbing Dr. Anne Hafina, M.Pd.
- Limarga, D. M. (2017). Melalui Metode Bercerita dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86–104.
- McLaren, K. (2013). *The art of empathy: a complete guide to lifes most essential skill*. Sounds True, Boulder Colorado.
- Rehber, E. (2007). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Empati Eğilim Düzeylerine göre Çatışma Çözme Davranışlarının İncelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.