

METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN PERILAKU PRIBADI DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK TUNALARAS KELAS VI DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA

ROLE PLAYING METHOD IN SELF AND SOCIAL DEVELOPMENT LEARNING TO IMPROVE THE EMPATHY OF CHILD WITH EMOTIONAL AND BEHAVIOR DISORDER

Oleh : Niwang Tunjung Palupi, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Email : niwangtunjungpalupi@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras. Kemampuan empati anak tunalaras ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian adalah seorang anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana. *Setting* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lingkungan dalam kelas dan lingkungan di luar kelas. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan dua siklus dalam waktu selama satu bulan. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode observasi, kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan empati anak tunalaras dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 63,3 pada saat siklus I, dan menjadi 76,7 pada siklus II. Perilaku yang ditunjukkan, seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman kelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, siswa patuh terhadap perintah guru, dan perilaku siswa yang suka memukul meja dengan alat tulisnya sekarang sudah berkurang. Sedangkan pemahaman empati siswa meningkat dari 66,7 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 80 pada saat siklus I, dan meningkat menjadi 86,7 pada saat siklus II dengan keterangan sangat baik.

Kata kunci: *anak tunalaras, role playing, empati*

Abstract

This study attempts to improve the ability of empathy misbehaving children. The ability of empathy the misbehaving improved through the application of the role playing. The research class action. The subject of the research is the son of misbehaving class VI in SLB E Prayuwana. Setting used in this study the environment in class and environment outside the classroom. The data was undertaken by using two cycle in one month. Methods used in collecting data that is a method of observation, kuesioner, documentation, and interview. Data analysis was conducted using the quantitative analysis and qualitative analysis. The result showed that the empathy the misbehaving can be improved through the application of the role playing. This marked by increasing behavior empathy value of 48,3 when pre-test later became 63,3 when cycle I, and become 76,7 on cycle II. Behavior shown, like students willing to role playing with friends his class with an expression of pleasure, students noticed when teachers and make clear, students adherent to command teachers, and conduct of students like to hit the table with a she wrote now have decreased. While understanding empathy students increased from 66,7 when pre-test later became 80 when cycle I, and increased longer be 86,7 at the cycle II thus very good.

Keyword : *child with emotional and behavior disorder, role playing, empathy*

PENDAHULUAN

Seseorang dapat diterima oleh orang lain, apabila ia mampu memahami perasaan dan kebutuhan orang lain, sehingga mampu diterima di lingkungan sekitar. Kemampuan dalam memahami perasaan orang lain ini disebut dengan empati. Ari Tris Ochtia Sari, dkk., (2003:84) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan seseorang untuk menempatkan diri dalam memahami kondisi atau keadaan pikiran, sifat serta perasaan orang lain, maupun merasakan dan memahami keadaan emosional orang lain sehingga timbul perasaan toleransi, menghargai perasaan orang lain, mengendalikan diri, ramah, dan humanis.

Setiap anak sebenarnya memiliki kemampuan untuk memberikan respon dengan cara empati, tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan empati, salah satunya yaitu anak tunalaras. Permasalahan rendahnya empati dimunculkan oleh anak tunalaras dari perilaku-perilakunya.

Tunalaras atau gangguan emosi diuraikan sebagai kesulitan dalam penyesuaian diri dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok seusianya maupun masyarakat pada umumnya, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain (Aini Mahabbati, 2010:54). Anak tunalaras sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan

diri dengan lingkungan, dan muncul ketidakmampuan dalam menjalin hubungan sosial secara baik dengan orang lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SLB E Prayuwana pada bulan Agustus tahun 2015 masih terdapat siswa yang menunjukkan perilaku rendahnya berempati. Perilaku tersebut ditunjukkan melalui perilaku agresif verbal seperti mengejek, mengancam, dan memaki. Perilaku agresif non verbal ditunjukkan dengan perilaku meludah, memukul atau menendang temannya tanpa merasakan apa yang dirasakan oleh temannya akibat dari perbuatan dirinya, bahkan mencubit tanpa sebab. Selain itu terdapat siswa yang kurang memiliki sikap empati terhadap guru, misalnya di dalam kelas anak tidak menghargai ketika guru sedang menjelaskan tentang materi pelajaran, anak lebih senang berbicara dengan teman sebelahnya di luar materi pelajaran yang sedang diajarkan. Apabila di dalam kelas mereka sering memukul meja dengan sengaja, bahkan mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas.

Sekolah sudah memiliki program pengembangan empati pada siswa, program tersebut masuk dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dirancang sekolah berdasarkan kurikulum peserta didik tunalaras. Pembelajaran tersebut dilaksanakan berdasarkan jadwal yang sudah ditentukan yaitu seminggu sekali setiap hari

selasa. Materi yang diajarkan yaitu mengacu pada buku panduan atau literatur. Metode yang digunakan dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial yaitu metode ceramah, metode diskusi dan metode demonstrasi. Sedangkan untuk media pembelajarannya guru menggunakan laptop untuk mengakses gambar-gambar atau video yang berkaitan dengan kemampuan sosial anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada bulan Februari tahun 2016 menjelaskan bahwa pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dirasa belum optimal, karena masih terdapat beberapa kendala, yaitu siswa jarang masuk sekolah, konsentrasi siswa mudah terganggu, guru merasa belum sepenuhnya menguasai manajemen perilaku siswa, dan guru merasa kesulitan dalam mencari literatur pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Berdasarkan kendala tersebut maka pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dirasa belum maksimal. Hasil dari pembelajaran belum tampak nyata, karena masih banyak anak yang menunjukkan perilaku agresif verbal maupun non verbal.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya metode lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berempati, salah satunya yaitu menggunakan metode *role playing*. Zulhaida Filina (2013:314) mengatakan bahwa “metode

role playing merupakan suatu bentuk permainan anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”.

Nurul Ramadhani Makarao (2009:121), menyatakan bahwa tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap siswa dalam satu skenario. Kedua, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya. Sehingga siswa diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata. *Role playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti halnya menguraikan sebuah masalah, memeragakan peran yang dimainkan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut

Metode *role playing* perlu diterapkan untuk meningkatkan kemampuan empati karena berdasarkan hasil penelitian Anayanti Rahmawati (2014:391) membuktikan bahwa penggunaan metode *role playing* dan alat permainan edukatif dapat meningkatkan empati pada anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Oleh karena itu, penelitian ini akan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati anak Tunalaras dalam Pembelajaran Pengembangan

Perilaku Pribadi dan Sosial. Harapannya setelah anak memahami arti pentingnya empati maka ia akan berperilaku yang menunjukkan rasa empati.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Wina Sanjaya (2009:26) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri guna memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana serta menganalisis setiap pengaruh dari permasalahan tersebut. Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas karena ingin memecahkan masalah mengenai rendahnya kemampuan empati anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta. Kemampuan tersebut ingin ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*

Tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara profesional (Kasina Ahmad, 2009:52). Melalui penelitian tindakan kelas peneliti dan guru akan berupaya meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras kelas VI melalui metode *role playing*..

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu pada bulan Agustus hingga bulan September 2016.

Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SLB E Prayuwana Yogyakarta yang terletak di Jalan Ngadisuryan No 2, Alun-Alun Selatan, Kecamatan Kraton, Yogyakarta. Lebih tepatnya di kelas V tingkat dasar SLB E Prayuwana.

Subjek Penelitian

Subjek yang akan dijadikan sasaran untuk penelitian yaitu siswa tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana berjumlah 1 (satu) orang. Alasan pemilihan subjek tersebut dikarenakan subjek tersebut memiliki kemampuan empati yang rendah.

Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengambil data mengenai perilaku empati siswa, partisipasi siswa, dan kinerja guru. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai empati. Wawancara digunakan untuk mengambil data mengenai proses pembelajaran dan latar belakang kehidupan subjek. Dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai klasifikasi ketunalarasan siswa melalui DSM-IV

dan foto dokumentasi perilaku siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi dan lembar Kuesioner. Adapun instrumennya yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Skala Perilaku Empati

No	Aspek	Indikator	Butir soal	Jml
1	Kegembiraan responsif	Menunjukkan ekspresi kegembiraan dengan situasi atau keadaan yang sesuai ketika teman bahagia	1,2,3	3
		Merespon keberhasilan teman dengan sesuai secara verbal dan non verbal	4,5	2
2	Kepedulian empatik	Menanyakan keadaan orang lain	6	1
		Menyesuaikan antara sikap dengan keadaan orang lain.	7,8,9	3
		Prihatin dengan keadaan orang lain	10	1
3	Distress responsif	Memberi saran atau nasehat	11	1
		Membantu memecahkan masalah teman	12	1
		Mencoba membantu ketika teman terkena musibah.	13,14,15	3
Jumlah				15

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi Partisipasi Siswa dalam Penerapan Metode Role Playing

Variabel	Indikator	Aspek pengamatan	Ket
Partisipasi siswa dalam penerapan metode role playing	Kegiatan awal	a. Mengucapkan salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

Tabel 3. Instrumen Observasi Kinerja Guru dalam Penerapan Metode Role Playing

Variabel	Indikator	Ket
Kinerja Guru	1. Memulai pembelajaran dengan apersepsi. 2. Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati 3. Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode role playing. 4. Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran. 5. Pengelolaan kelas.	

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Kuesioner

Aspek	Indikator	Butir soal	Jml
Kegembiraan responsif	Menunjukkan ekspresi kegembiraan dengan situasi atau keadaan yang sesuai ketika teman bahagia	1,2	2
	Merespon keberhasilan teman dengan sesuai secara verbal dan non verbal.	3,4,5	2
Kepedulian empatik	Menanyakan keadaan orang lain.	6	1
	Menyesuaikan antara sikap dengan keadaan teman atau orang lain.	7,8	2
	Prihatin dengan keadaan orang lain	9,10	2
Distress responsif	Memberi saran atau nasehat	11	2
	Membantu memecahkan masalah teman	12,13	2
	Mencoba membantu ketika teman terkena musibah.	14,15	2
Jumlah			15

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengungkap hasil pemahaman empati dan pengamatan terhadap perilaku empati siswa. Data kuantitatif didapat dari skor peningkatan perilaku dan pemahaman empati berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. data kualitatif yang ada juga digunakan untuk mengetahui

peningkatan kemampuan berempati dengan mengamati proses berlangsungnya tindakan. Data mengenai partisipasi siswa dalam pelaksanaan *role playing* dan data mengenai kinerja guru pada saat pelaksanaan tindakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

A. Diskripsi Data Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana yang berinisial RK. Subjek merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Kedua orang tua subjek bercerai sejak lima tahun silam, sehingga anak merupakan korban dari *broken home*. Kondisi fisik motorik subjek berdasarkan hasil pengamatan peneliti yaitu secara fisik subjek tidak memiliki kekurangan, semua anggota gerak tubuhnya berfungsi dengan baik. Namun hanya saja subjek memiliki ukuran tubuh yang lebih pendek dari usia normal.

Secara umum kemampuan akademik subjek sudah cukup baik untuk tingkat dasar. Seperti halnya membaca dan menulis subjek sudah mampu. Perilaku yang ditunjukkan subjek yaitu perilaku agresif. Perilaku agresif verbal yang ditunjukkan oleh subjek yaitu perilaku mengertak, mengumpat, menghina, bahkan mengancam atau

mengintimidasi teman-temannya. Sedangkan untuk perilaku agresif non verbal ditunjukkan dengan memukul teman tanpa sebab, menendang teman tanpa sebab yang jelas, memulai keributan, mengompas, bahkan mengambil hak orang lain dengan paksaan.

B. Diskripsi Data Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus hingga bulan September, dengan setting penelitian di dalam kelas dan di luar kelas. Pra tindakan dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Agustus 2016 dengan jumlah soal 15 butir untuk soal pernyataan perilaku empati dan pemahaman empati. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri atas 3 (tiga) kali pertemuan. Tindakan dilaksanakan mulai tanggal 15 Agustus, 18 Agustus, 23 Agustus 2016 dengan alokasi waktu satu jam pembelajaran selama 35 menit. Berdasarkan hasil *post-test* perilaku empati dan pemahaman empati setelah diberi tindakan siklus I, kemampuan siswa mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 63,3 pada saat *post-*

test setelah dilakukannya tindakan pada siklus I. Sedangkan untuk peningkatan nilai pemahaman empati dari 66,7 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 80 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus I. Sehingga dengan demikian siswa mengalami peningkatan untuk perilaku empati yaitu nilai sebesar 15 setelah mendapatkan tindakan pada siklus I. Sedangkan untuk pemahaman empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 13,3 setelah mendapatkan tindakan pada siklus I.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat nilai yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, peneliti perlu menambah dan merencanakan tindakan kembali di siklus II. Tindakan pada siklus II dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali pertemuan yaitu tanggal 1 dan 2 September 2016.

Berdasarkan hasil *post-test* perilaku empati dan pemahaman empati setelah diberi tindakan pada siklus II, perilaku siswa mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil *post-test* pada siklus I. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 63,3, pada saat *post-test* siklus I kemudian meningkat 76,7 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus II. Sedangkan untuk

peningkatan nilai pemahaman empati dari 80 pada saat *post-test* siklus I kemudian mendapatkan 86,7 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus II.

Sehingga berdasarkan rumus peningkatan, maka kemampuan perilaku empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 13,4. Sedangkan untuk pemahaman empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 6,7.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 (dua) siklus dengan melalui empat tahapan. Kemis (Syaiful Sagala, 2010:261) mengatakan bahwa penelitian tindakan dirancang dengan proses siklus (*cyclical*) yang terdiri dari 4 (empat) fase kegiatan yaitu :1. merencanakan (*planning*), 2. melakukan tindakan (*acting*), 3. mengamati (*observing*) dan 4. merefleksi (*reflecting*).

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu kemampuan empati siswa tunalaras kelas VI yang masih rendah. Berdasarkan hasil observasi disekolah menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar, seperti tidak mau membantu teman yang sedang mengalami kesulitan, tertawa ketika melihat temannya dihina, bahkan tidak memperhatikan guru ketika guru sedang menerangkan. Berdasarkan penjabaran tersebut

dapat diketahui bahwa siswa kelas VI kesulitan dalam menunjukkan sikap empati, sehingga diperlukan metode yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan empati.

Pelaksanaan *role playing* yang pertama yaitu guru bersama siswa membaca naskah secara bersama-sama dan bergantian. Setelah selesai membaca naskah, kemudian guru dan siswa bersama-sama memilih peran. Pada pertemuan pertama dan kedua peran dipilihkan oleh guru dan siswa tidak protes. Namun pada pertemuan ketiga siswa memilih perannya sendiri. Selanjutnya yaitu memainkan peran, pada pertemuan pertama siswa masih terlihat kebingungan. Ketika berdialog siswa masih membaca naskah. Pada pertemuan kedua, siswa masih malu untuk beradegan sesuai dengan naskah. Namun dalam berdialog sudah sedikit lepas naskah. Pada pertemuan ketiga, siswa bersedia menghafal naskah, namun dalam beradegan siswa masih malu-malu. Kemudian tahap selanjutnya yaitu mendiskusikan dan menyimpulkan, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaannya ketika memainkan peran tersebut. Selain itu guru juga menanyakan apakah perilaku yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut merupakan perilaku yang benar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurul Ramadhani Makarao (2009:121) yang menyatakan bahwa *role playing* dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti halnya menguraikan sebuah masalah,

memeragakan peran yang mainkan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut

Peningkatan perilaku empati pada tindakan siklus I belum optimal, karena belum mencapai KKM. Perilaku empati yang mulai berkembang yang ditunjukkan oleh siswa pada siklus I yaitu perilaku empati pada aspek kegembiraan *responsif* seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, ketika istirahat siswa bersedia bermain dengan teman-teman lainnya. Aspek kepedulian empatik sebenarnya sudah mulai terlihat namun belum berkembang, seperti halnya perilaku yang terlihat yaitu siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan walaupun masih membutuhkan pengawasan guru, perilaku siswa yang suka memukul meja dengan alat tulisnya sekarang sudah mulai berkurang. Sedangkan untuk perilaku pada aspek *distress responsif* yang dimunculkan siswa yaitu perilaku rendahnya empati, seperti halnya ketika ada teman yang berkelahi siswa hanya melihat dan tidak melerainnya. Sehingga penelitian tindakan kelas siklus I dapat dikatakan belum berhasil. Sedangkan peningkatan pemahaman empati pada siklus I sebenarnya sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan, namun dirasa belum optimal karena pada saat mengerjakan *pos-test* siklus I siswa meminta untuk dibacakan soalnya.

Belum tercapainya keberhasilan siklus I disebabkan oleh beberapa kendala, meliputi : a)

Konsentrasi siswa masih mudah beralih dan belum fokus pada saat pembelajaran, b) Siswa aktif bertanya, namun pertanyaan yang diajukan siswa tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan, c) Siswa belum percaya diri dalam memainkan peran, sehingga ia masih malu dalam memperagakan peran yang didapatkannya. Kendala atau masalah-masalah dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab.

Pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I. Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dimodifikasi dengan menggabungkan ketiga aspek empati menjadi satu variabel empati, dan memberikan *reward* atau ganjaran fisik kepada siswa, yaitu berupa makanan kesukaan siswa. Tujuannya yaitu agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran, dan memberi motivasi kepada siswa untuk terus bersikap kooperatif pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga tujuan akhirnya yaitu siswa dapat meningkatkan perilaku yang selama ini diharapkan oleh lingkungan sekitar yaitu perilaku empati.

Pertemuan keempat dan kelima pada siklus II, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena diakhir pembelajaran guru memberi penguat kepada siswa berupa makanan yang ia sukai. Sehingga siswa lebih bersemangat

dan terbukti dengan kesediaan siswa untuk bersikap total dalam memainkan peran. Selain itu, perilaku empati siswa juga mengalami kemajuan. Kemajuan perilaku siswa dapat dilihat pada ketiga aspek empati, perilaku empati yang ditunjukkan siswa setelah diberi tindakan yaitu siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan. Selain itu perilaku siswa yang suka dengan sengaja memukul meja dengan alat tulis pada saat pembelajaran sedang berlangsung sekarang sudah sedikit berkurang. Siswa tidak menjaili atau menghina teman sebelahnya. Sedangkan perilaku empati yang ditunjukkan siswa di luar proses pembelajaran yaitu siswa bersedia bermain dengan semua teman ketika istirahat. Perilaku siswa yang suka menendang temannya sekarang sudah tidak terlihat lagi. Siswa bersedia membersihkan kelas dengan menyapu ketika kelas terlihat kotor. Siswa bersedia membantu teman ketika ada teman yang kesulitan dalam menggambar hewan ketika sedang belajar menggambar. Siswa bersedia meminjamkan pensil warnanya kepada teman yang membutuhkan. Sehingga sesuai dengan pendapat Anayanti Rahmawati (2014:391) yang menyatakan bahwa kemampuan empati dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*.

Namun demikian, nilai kemampuan empati yang didapatkan siswa antara perilaku

dengan pemahaman empati mengalami perbedaan pada siklus I dan II. Perbedaan tersebut terlihat pada nilai perilaku empati siswa di siklus I belum mencapai KKM, dan di siklus II sudah mencapai KKM. Sedangkan nilai pemahaman empati siswa di siklus I dan II menunjukkan konsistensinya dalam mempertahankan nilai di atas KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa sebenarnya paham apa yang dimaksud dengan empati dan contoh-contoh perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan hal tersebut membuktikan bahwa ada kesenjangan antara perilaku dengan pemahaman empati pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui II (dua) siklus. Sebelum mendapatkan tindakan, perilaku empati siswa mendapatkan nilai sebesar 48,3, dan setelah diberi tindakan pada siklus I dan mendapatkan nilai sebesar 63,3 dengan keterangan belum tuntas. Bentuk perilaku empati yang ditunjukkan siswa setelah mendapatkan tindakan di siklus I yaitu siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan senang, ketika beristirahat siswa bersedia bermain dengan teman-temannya, siswa bersedia memperhatikan ketika guru sedang menerangkan walaupun masih membutuhkan pengawasan dari guru, dan perilaku siswa yang suka memukul

meja dengan alat tulisnya pada saat pembelajaran sedang berlangsung sekarang sudah berkurang. Kemudian pada siklus II siswa mendapatkan nilai sebesar 76,7 dengan kriteria baik. Bentuk peningkatan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa yaitu siswa bersedia membantu temannya yang sedang kesulitan, siswa bersedia meminjamkan pensil warnanya kepada teman yang membutuhkan, perilaku siswa yang suka menendang temannya tanpa alasan sudah berkurang, dan siswa bersedia melaksanakan perintah dari guru untuk menyapu lantai kelas yang kotor. Sedangkan nilai pemahaman empati yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 66,7. Kemudian diberi tindakan pada siklus I mendapatkan nilai 80, dan pada tindakan siklus II siswa mendapatkan nilai 86,7 dengan kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi Guru

Diharapkan setelah penerapan metode *role playing*, guru hendaknya selalu memantau dan mempertahankan perkembangan perilaku empati siswa. Sehingga perilaku empati yang sudah ditunjukkan oleh siswa akan selalu bertahan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan metode *role playing* dapat dijadikan rekomendasi sebagai

salah satu kegiatan sekolah dan tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun bisa dilaksanakan secara klasikal. Sehingga tokoh atau peran yang dimainkan akan lebih bervariasi karakternya dan ceritanya akan semakin panjang dan kompleks.

3. Bagi Peneliti Lanjut

Disarankan mengadakan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan empati bagi siswa Tunalaras dengan menerapkan metode *role playing*. Pelaksanaan observasi dan data-data observasi diperpanjang untuk di internalisasikan.

content/uploads/2015/10/jurnal-No12-Thn8-Juni2009.pdf#page=57.

Diunduh pada tanggal 8 Juni 2016 pukul 07.29

Nurul Ramadhani Makarao.2009.*Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*.Bandung:Alfabeta

Syaiful Sagala.2010.*Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan*.Bandung.Alfabeta

Wina Sanjaya.2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Kencana prenada Media Group

Zulhaida Filina.2013.Efektivitas Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.Vol 1 (1) 311-318. Httpejournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupek/article/view/955811

DAFTAR PUSTAKA

Aini Mahabbati.2010.Pendidikan Inklusif Untuk Anak Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku (Tunalaras).*Jurnal Pendidikan Khusus*.Vol 7 (2):52-63. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/778>

Anayanti Rahmawati.2014.Metode Bermain Peran dan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Anak*.Vol III:382-392. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>

Ari Tris Ochtia Sari, dkk.2003.Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum.*Jurnal Psikologi*.(2):81-90

Kasina Ahmad.2009.Penelitian Tindakan Kelas.*Jurnal Pendidikan Penabur*.(12):50-56. <http://bpkpenabur.or.id/wp->