

**MENINGKATKAN EMPATI MELALUI LAYANAN PENGUASAAN  
KONTEN DENGAN TEKNIK PERMAINAN BONEKA****Galuh Kartika Anggadini <sup>✉</sup>, Eko Nusantoro**Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,  
Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Desember 2014  
Disetujui Februari 2015  
Dipublikasikan April  
2015*Keywords:**Empathy; game doll;  
mastery of content services***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data empiris tentang meningkatkan empati melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka pada siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong Kabupaten Pemalang. Populasinya adalah siswa kelas II yang berjumlah 44 siswa dan sampel yang berjumlah 10 siswa menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Instrumen tersebut telah diuji validitas dengan menggunakan *Judgement experts*, sedangkan reliabilitas instrumen digunakan rumus reliabilitas hasil rater. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis deskriptif persentase dan wawancara. Yaitu dengan hasil terjadi peningkatan empati pada siswa kelas II dengan rata-rata peningkatan sebesar 43,3%. Simpulan penelitian ini yaitu empati dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka. Oleh karena itu diharapkan guru kelas dapat lebih memberikan perhatian khusus pada siswa yang memiliki empati kurang agar dapat menghilangkan perilakunya.

**Abstract**

*The aim of this research is to obtain empirical data on increasing empathy through mastery of content with engineering services doll game in the second grade students at SDN 05 Kendaldoyong Pemalang. The population was grade II, amounting to 44 students and a sample of 10 students using purposive sampling. Data collection technique used observation and interviews. The instrument has been tested for validity by using Judgment experts, while the reliability of the instrument used result rater. Technique reliability of the results of data analysis includes a percentage descriptive analysis and interviews. That is the result of an increase in empathy with the students of class II with average - average increase of 43.3%. The conclusions of this study that empathy can be improved through mastery of content with engineering services doll game. So, it is expected to be more classroom teachers give special attention to students who have less empathy in order to eliminate the behavior.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:Gedung A2 Lantai 1 FIP Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: galuhdini1993@gmail.com

## PENDAHULUAN

Sekolah Dasar merupakan salah satu tempat dimana anak mulai mengenal lingkungan di luar keluarga. Disini anak belajar bersosialisasi dan mengenal orang – orang baru disekitar mereka seperti teman – teman baru, guru, kepala sekolah, dan staf – staf sekolah yang lain. Didalam sekolah dasar mereka dituntut untuk dapat beradaptasi dan menerima orang – orang baru dengan mandiri tanpa didampingi orang tua seperti yang biasa dilakukan di Taman Kanak – kanak. Bagi sebagian anak menerima orang baru diluar keluarga mungkin tidak begitu sulit, Namun ada pula yang tidak mudah untuk menerima orang baru disekitar mereka. Anak cenderung tidak peduli kepada orang lain. Ketidakpedulian anak terhadap orang lain ini jika tidak segera ditangani dapat mengakibatkan mengikisnya empati dalam diri anak.

Menurut Surya dalam Sugiyo (2005) “Empati adalah sebagai suatu kesediaan memahami orang lain secara paripurna baik, perasaan, pikiran maupun keinginan. Dengan berempati kita menempatkan diri dalam suasana, perasaan, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin”. Seseorang yang mempunyai empati dapat merasakan penderitaan orang lain, binatang dan makhluk hidup lainnya, sehingga timbul keinginan untuk berbuat sesuatu yang menolong atau meringankan penderitaan makhluk hidup. Namun, sebagaimana yang kita ketahui empati anak Indonesia beberapa tahun belakangan ini cenderung rendah.

Rendahnya empati pada anak Indonesia ini diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hadipranata dalam Wedadjati (2009) mengenai kebersihan, kejujuran, kerjasama, dan kepemimpinan antara siswa taman kanak kanak Jepang dengan Indonesia, ternyata menunjukkan bahwa anak-anak Jepang lebih unggul daripada anak-anak Indonesia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa di Indonesia telah terjadi penurunan kemampuan berempati sejak anak masih berusia dini. Penurunan empati anak Indonesia dapat pula dilihat dari berbagai kasus yang terjadi beberapa tahun ini, seperti bullying, pembunuhan yang dilakukan oleh anak, serta

pemeriksaan. Beberapa contoh kasus tersebut adalah kasus yang terjadi di Bekasi dalam Afrianti dan Hamzah (diakses 10 Februari 2014), kasus tersebut dilakukan oleh seorang anak berinisial YI yang membunuh temannya sendiri yang bernama Nur Afis Kurniawan dengan cara membenamkan korban ke kubangan air hingga lemas kehabisan nafas. Contoh kasus lain adalah kasus bullying yang dialami oleh seorang anak yang duduk di kelas 6 SD Islam Terpadu Fajar Hidayah oleh teman – temannya (Widhi, diakses pada 10 Februari 2014).

Fenomena rendahnya tingkat empati anak juga peneliti temukan pada saat melakukan survey awal di SDN 05 Kendaldoyong, Kab Pematang, pada bulan Desember 2013, yaitu masih banyak anak – anak yang menjadikan temannya sebagai bahan ejekan, misalkan ada anak yang terjatuh malah menjadi bahan tertawaan teman – temannya yang lain. Bahkan tidak jarang nama atau pekerjaan orang tua dijadikan sebagai bahan ejekan pula. Fenomena lain peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan guru – guru di SDN 05 Kendaldoyong, Kabupaten Pematang. Menurut Ibu Mei Nita guru kelas I, fenomena kurangnya empati yang paling menonjol terlihat pada siswa kelas I yang naik menjadi kelas II. Beliau menceritakan bahwa terkadang saat jam pembelajaran jika ada siswa yang tidak dapat mengerjakan soal dipapan tulis malah menjadi bahan tertawaan bagi teman – temannya yang lain, padahal seharusnya mereka membantu temannya tersebut dengan mengajari atau mengajak belajar bersama, bukan malah meledek dan menjadikan temannya tersebut sebagai bahan tertawaan. Kejadian serupa diungkapkan oleh Ibu Sutarmi selaku guru olahraga, pada saat praktek olahraga di kelas I yang naik menjadi kelas II jika ada salah satu atau beberapa anak yang mengalami kesulitan saat berolahraga seperti terjatuh atau menjadi yang paling akhir dalam olahraga lari juga menjadi bahan ledakan anak – anak yang lain. Tidak jarang kejadian – kejadian tersebut menjadi pemicu pertengkaran bagi anak – anak sekolah dasar. Hal ini tidak baik jika dibiarkan terus menerus. Karena dapat menimbulkan hubungan yang kurang harmonis dikalangan

anak – anak. Dan bisa saja kebiasaan itu berlanjut sampai anak beranjak remaja.

Dari berbagai fenomena dan kasus diatas dapat dilihat bahwa kurangnya rasa empati pada anak bukanlah hal yang sepele, karena jika dibiarkan hal tersebut dapat memicu perilaku bullying bahkan tindakan criminal seperti pemerkosaan dan pembunuhan seperti yang dijelaskan pada kasus diatas. Oleh karena itu perlu dilakukan penanganan khusus untuk meminimalisir dan menghilangkan dampak menurunnya empati dikalangan anak – anak Indonesia terutama pada siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kabupaten Pematang. Peran orang tua dan pihak sekolah sangatlah diperlukan dalam hal ini yaitu dalam menanamkan pentingnya empati sejak dini kepada anak serta melakukan pengawasan terhadap anak. Dengan menanamkan empati sejak dini diharapkan siswa – siswi kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kabupaten Pematang, dapat lebih peka dan peduli terhadap perasaan teman – teman mereka serta tidak lagi melontarkan ejekan yang dapat menyakiti orang lain. Sehingga dapat terjalin hubungan yang harmonis dan pertengkaran – pertengkaran antar siswa dapat diminimalisir. Siswa – siswi kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kabupaten Pematang juga lebih tergugah hatinya untuk membantu teman mereka yang sedang mengalami kesusahan dan kebiasaan menjadikan temannya sebagai bahan ejekan dapat dihilangkan.

Peneliti berpandangan bahwa dengan menggunakan layanan penguasaan konten diharapkan empati dapat ditingkatkan. “Layanan Penguasaan Konten yaitu layanan yang membantu peserta didik menguasai konten tertentu, terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat” (Mugiarso, 2012). Dalam layanan penguasaan konten, ada konten tertentu yang akan diajarkan atau ditanamkan kepada peserta didik, sehingga konten tersebut dapat dikuasai peserta didik dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari – hari. Dalam penelitian ini konten yang akan ditanamkan pada peserta didik adalah empati. Konten tentang empati ini juga sesuai dengan

salah satu bidang pelayanan konseling menurut Prayitno (2004) yaitu pengembangan kemampuan hubungan social.

Sedangkan teknik layanan penguasaan konten yang digunakan adalah teknik permainan boneka. Alasan penggunaan teknik permainan boneka adalah boneka dianggap sebagai salah satu benda yang identik dengan anak – anak serta “Bermain dengan boneka terutama dalam kelompok, membuat anak saling menghargai sudut pandang orang lain, dapat memecahkan masalah dan ketrampilan social” (Djiwandono, 2005). Geldard (2012) juga mengatakan Boneka bermanfaat jika bekerja dengan anak prasekolah dan sekolah dasar. Boneka mempunyai banyak ragam dan jenis mulai dari binatang, manusia, tokoh super hero, makanan bahkan tokoh – tokoh kartun yang sedang digemari anak – anak. Hal inilah yang menjadikan boneka dapat diterima oleh sebagian besar anak – anak baik laki – laki maupun perempuan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diasumsikan empati dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti menyusun suatu program penelitian eksperimental melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka untuk meningkatkan empati siswa.

Tujuan dari penelitian ini antara lain : (1) Untuk mengetahui Empati siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kab Pematang sebelum di berikan Layanan Penguasaan Konten Teknik Permainan Boneka, (2) Untuk mengetahui Empati siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kab Pematang setelah diberikan Penguasaan Konten Teknik Permainan Boneka, (3) Untuk mengetahui peningkatan Empati pada siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong, Kab Pematang sebelum dan setelah diberikan Layanan Penguasaan Teknik Permainan Boneka.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu layanan penguasaan konten dengan

teknik permainan boneka sebagai variabel bebas (variabel X) empati sebagai variabel terikat (variabel Y). Hubungan antar variabel adalah variabel X mempengaruhi variabel Y, dengan demikian diharapkan variabel Y atau empati dapat ditingkatkan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong Kabupaten Pematang Jaya dengan jumlah 44 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa yang memiliki empati kurang, teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampelnya adalah

teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif persentase dan Analisis data kualitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil *pre test* secara keseluruhan dari observasi sebelum diberikan layanan konseling.

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kondisi Empati Siswa

No	Kriteria	f	%
1	Sangat rendah	1	10.00%
2	Rendah	3	30.00%
3	Sedang	6	60.00%
4	Tinggi	0	0.00%
5	Sangat tinggi	0	0.00%
Total Jumlah		10	100 %

Dari tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa tidak ada satupun dari ke 10 siswa yang memiliki empati yang tinggi. Bahkan terdapat 1 siswa yang memiliki empati dengan kriteria sangat rendah. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDN 05 Kendaldoyong Kabupaten Pematang Jaya sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka ke 10 siswa menunjukan empati yang kurang, terutama R1,R3,R8 dan R10. Oleh

karena itu perlu diadakan penanganan khusus untuk meningkatkan empati pada 10 siswa tersebut. Yaitu dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka.

Berdasarkan hasil analisis data observasi, diperoleh data kondisi empati sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Observasi *Pretest* dan *Posttest* Perindividu

Nama	Sebelum	Kriteria Empati	Sesudah	Kriteria Empati	Peningkatan	Keterangan
R1	88%	Sangat rendah	25%	Tinggi	63%	Meningkat
R2	75%	Rendah	13%	Sangat tinggi	62%	Meningkat
R3	63%	Rendah	17%	Sangat tinggi	46%	Meningkat
R4	42%	Sedang	10%	Sangat tinggi	32%	Meningkat
R5	44%	Sedang	8%	Sangat tinggi	36%	Meningkat
R6	42%	Sedang	15%	Sangat tinggi	27%	Meningkat
R7	42%	Sedang	8%	Sangat tinggi	34%	Meningkat
R8	44%	Sedang	6%	Sangat tinggi	38%	Meningkat
R9	42%	Sedang	4%	Sangat tinggi	38%	Meningkat
R10	79%	Rendah	21%	Tinggi	58%	Meningkat

Dari Tabel 2. Diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar kondisi empati 10 siswa sebelum layanan masuk dalam kriteria “sedang”. Sedangkan sesudah diberikan layanan sebagian besar memiliki kriteria empati “sangat tinggi”. Hal ini berarti telah terjadi peningkatan empati pada seluruh sampel yaitu 10 siswa. Dimana

peningkatan empati tertinggi terjadi pada siswa R1.

Kondisi Empati sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka, berdasarkan hasil analisis data per indikator dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Perbedaan Hasil Persentase Skor Berdasarkan Indikator Empati Sebelum dan Setelah Memperoleh Layanan

No	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	kemampuan menempatkan atau menyesuaikan diri dengan keadaan orang lain	26%	5%
2	Kemampuan memahami orang lain	27%	12%
3	Kepercayaan	19%	5%
4	Perhatian	27%	2%

Berdasarkan tabel 3 telah terjadi peningkatan empati pada semua indikator. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator “Perhatian” yaitu dengan selisih peningkatan sebesar 25%. Sedangkan dari hasil wawancara dengan wali kelas II SDN 05 Kendaldoyong Kabupaten Pemalang setelah diberikan layanan semua ke 10 siswa menunjukkan penurunan perilaku negatif. Perilaku negatif masih ditunjukkan oleh siswa R1 dan R10 namun dalam intensitas kemunculan yang jarang.

Berdasarkan pada hasil penelitian, maka akan dibahas secara eksplisit tentang Empati siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong Pemalang sebelum diberi layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka. Empati siswa sebelum mengikuti layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka masuk dalam kategori sangat rendah, rendah dan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan siswa belum mempunyai kesadaran untuk peduli dengan lingkungan disekitar mereka. Siswa cenderung kurang peka dengan apa yang terjadi disekitar mereka dan tidak dapat menempatkan atau menyesuaikan diri dengan keadaan orang lain.

Peneliti memilih layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka untuk melihat apakah layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka dapat meningkatkan empati pada siswa kelas II di SDN

05 Kendaldoyong. Seperti yang telah kita ketahui bahwa layanan penguasaan konten merupakan layanan yang diberikan untuk mengajarkan konten tertentu pada peserta didik. Konten yang diajarkan dalam layanan penguasaan konten dapat diambil dari bidang – bidang pelayanan konseling, salah satunya bidang pengembangan kemampuan hubungan social Dimana dalam hal ini empati termasuk kedalam kemampuan hubungan social. Dengan demikian, berarti layanan penguasaan konten dapat digunakan untuk merubah perilaku rendahnya empati dalam diri siswa menjadi adanya empati dalam diri siswa.

Dalam pemberian layanan penguasaan konten di Sekolah Dasar terdapat beberapa teknik khusus, salah satu teknik yang dipilih oleh penulis yaitu teknik permainan boneka. Permainan boneka merupakan salah satu teknik dalam pelayanan bimbingan konseling di Sekolah Dasar, yaitu dengan menggunakan media boneka sebagai media penyampaian layanan. Permainan boneka dapat digunakan dalam berbagai cara, salah satunya dengan mengkombinasikan penggunaan boneka dengan dongeng atau fable.

Teknik permainan boneka menunjuk pada suatu teknik yang digunakan untuk menanamkan atau mengajarkan nilai – nilai tertentu dalam diri siswa Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan boneka merupakan sesuatu yang identik dengan anak – anak, melalui penggunaan boneka ini diharapkan

anak – anak akan lebih tertarik dalam kegiatan – kegiatan konseling yang ada disekolah. Peneliti akan menangani rendahnya empati siswa dengan cara menanamkan atau mengajarkan siswa agar mampu menyesuaikan atau menempatkan diri dengan kondisi orang lain, meningkatkan kepercayaan, perhatian dan memahami posisi dan keadaan orang lain. Dalam melaksanakan teknik permainan boneka dengan cara mengkombinasikan boneka dengan dongeng atau fabel, peneliti merancang beberapa langkah – langkah yaitu: 1) Mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita pada anak, 2) Mengatur posisi tempat duduk, 3) Pembukaan kegiatan bercerita, 4) Pengembangan cerita yang dituturkan guru, 5) Menggambarkan lebih mendalam tokoh dalam cerita, 6) Langkah terakhir adalah penutup yaitu dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan sesuai dengan isi cerita.

Sedangkan gambaran empati siswa berdasarkan perhitungan analisis deskriptif dan hasil wawancara dengan wali kelas, dapat diketahui bahwa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka, terjadi perubahan kriteria empati pada 10 siswa tersebut masuk dalam kriteria tinggi dan sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan sebanyak 8 kali terjadi peningkatan empati, dimana pada setiap pertemuan akan diajarkan tema tertentu yang diambil dari indikator empati yaitu kemampuan menempatkan atau menyesuaikan diri dengan keadaan orang lain, kemampuan memahami orang lain, kepercayaan dan perhatian. Hal ini juga terlihat selama proses pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka yang semula muncul beberapa perilaku negatif atau kurangnya empati seperti mengganggu teman saat layanan berlangsung, melemparkan kesalahan pada teman, dan menyamakan siswa lain dengan karakter dalam cerita. Terjadi penurunan perilaku negative atau peningkatan empati dalam setiap pertemuan, dan mulai dari pertemuan ke 6 sudah tidak muncul

lagi perilaku negativ saat pemberian layanan berlangsung.

Oleh karena itu berdasarkan hasil analisis observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa hipotesis empati siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyong Kabupaten Pematang dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka diterima.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai Meningkatkan empati melalui layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka pada siswa kelas II di SDN 05 Kendaldoyog, dapat diterik kesimpulan sebagai berikut:

Kondisi Empati siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa yang memiliki empati sangat rendah, 3 siswa memiliki empati rendah, dan 6 siswa memiliki empati yang sedang. Kemunculan perilaku negative yang berkaitan dengan empati rendah paling tinggi yaitu pada indikator kemampuan menempatkan dan menyesuaikan diri dengan keadaan orang lain, serta kemampuan memahami kondisi orang lain.

Kondisi Empati siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka menunjukkan terdapat 2 siswa yang memiliki empati tinggi, dan 8 siswa memiliki empati sangat tinggi. Dan terjadi penurunan perilaku negative pada semua indikator yang berarti terjadi peningkatan empati pada semua indikator.

Terdapat peningkatan empati sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka. Yaitu dari kriteria sangat rendah, rendah, dan sedang. Menjadi kriteria tinggi dan sangat tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kondisi empati yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik permainan boneka.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afrianti, Desi & Erik Hamzah.2013.Kasus anak Bunuh Anak, Ibu Pelaku Datangi Polresta Bekasi.<http://metro.news.viva.co.id/news/read/408944-kasus-anak-bunuh-anak--ibu-pelaku-datangi-polresta-bekasi> (diakses 10 Februari 2014)
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani.2005.*Konseling dan Terapi (Dengan Anank dan Orang Tua)*. Jakarta: Grasindo.
- Geldard, Kathryn dan David Geldard.2012.*Konseling Anak – anak (Panduan Praktis)*. Jakarta: indeks.
- Prayitno. 2004. *Seri Layanan Konseling (Layanan Penguasaan Konten)*.Padang: UNP
- Sugiyono.2005.*Komunikasi Antar Pribadi*. Semarang: UNNES PRESS.
- Wedadjati, Ratna Sesotya.2009. Hubungan antara penilaian anak terhadap cerita film anak di televisi dengan kemampuan empati pada anak usia sekolah dasar. *UNISIA XXXII*, 185-186.
- Widhi, Nograhany. 2012. *Anak diBully diSekolah, Orang Tua Minta Jangan Anggap Enteng*.<http://news.detik.com/read/2012/04/26/164547/1902537/10/1/anak-di-bully-di-sekolah-orang-tua-minta-jangan-anggap-enteng> (diakses 10 Februari 2014)