



Meningkatkan Empati melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing

Afridatuz Zahro ✉, Awalya, Maria Theresia Sri Hartati

Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 11 Mei 2018

Disetujui 20 Mei 2018

Dipublikasikan 30 Juni 2018

Keywords:

Student Empathy; Con-

tent Mastery Services;

Role Playing Technique

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing untuk meningkatkan empati siswa kelas XI IPS 1 SMA N 6 Semarang. Metode yang digunakan adalah metode pre-experimental design, dengan menggunakan One group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan teknik studi populasi dengan melibatkan partisipan sebanyak 34 siswa. Kondisi empati siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata skor sebesar 197.09 termasuk dalam kategori rendah. Sementara kondisi empati siswa sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing memiliki rata-rata skor sebesar 246.06 termasuk dalam kategori sedang. Setiap indikator dalam penelitian ini mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan empati siswa, ($t = 12,12$, $p < 0,01$). Penelitian ini membuktikan bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh untuk meningkatkan empati siswa.

Abstract

The purpose of the study was to examine the effect of the content mastery service using role playing technique in order to increase the empathy of the XI IPS 1 students of SMA N 6 Semarang. The method in use was pre-experimental design method, using one group pretest-posttest design. This research using the population study technique involving 34 students. The level of students' empathy before the content mastery treatment using role playing technique possess 197.09 score in which included into low category. Whereas the condition of the students' empathy after the content mastery treatment using role playing technique possess 246.06 mean score which is included in average category. Every single indicator in this research has a significant escalated progress. In this research, the t test result showed that's the content mastery service using role playing technique which is able to increase students' empathy, with the score of ($t [2,73] = 12,12$, $p < 0,01$). Finding of present study proved that content mastery service using role playing technique is influential and has a certain amount of significance to increase the students' empathy.

How to cite: Zahro, Afridatuz., Awalya., Maria Theresia Sri Hartati. (2018). Meningkatkan Empati melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik Role Playing . *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, 7(2), 1-6.

PENDAHULUAN

Individu dalam kehidupan sehari-hari tidak bisa lepas dari kehidupan saling tolong menolong, setinggi apapun kemandirian individu namun pada saat-saat tertentu akan membutuhkan orang lain. Bersikap mengutamakan kepentingan orang lain dapat diartikan bahwa sikap tersebut dinamakan prososial, aspek dalam perilaku prososial adalah berbagi, kerjasama, menolong, bertindak jujur, dan berdemokrasi dimana aspek-aspek tersebut didasari oleh rasa empati. Hullock (1978) menyatakan bahwa empati adalah kemampuan untuk menempatkan diri sendiri dalam keadaan psikologis orang lain dan untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang orang lain. Kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang, dimana kemampuan tersebut dapat memposisikan diri sendiri berada diposisi orang lain tanpa mengorbankan emosi atau perasaan diri sendiri.

Golleman (1997) menjelaskan bahwa karakteristik atau ciri-ciri orang yang memiliki empati yaitu : 1) mampu merasakan. Hal ini berarti individu mampu merasakan suatu emosi dan mampu mengidentifikasi perasaan orang lain, 2) dibangun berdasarkan kesadaran diri, 3) peka terhadap bahasa isyarat (mampu membaca perasaan orang lain dalam bahasa non verbal seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan gerak gerik), 4) mengambil peran atau mewujudkan perilaku konkret, dan 5) kontrol emosi, dalam hal ini menyadari dirinya sedang berempati dan tidak larut dalam masalah yang sedang dihadapi oleh orang lain. Howe (2015) menyatakan bahwa pentingnya empati pada siswa adalah untuk mengurangi perilaku-perilaku agresif dan prasangka, serta mampu mendorong perilaku-perilaku sosial yang positif. Selain itu pentingnya pembentukan empati pada anak adalah untuk membantu mengenali, memahami dan mendiskusikan keadaan-keadaan emosi diri sendiri dan orang lain.

Pada kenyataannya masih banyak yang memiliki kecenderungan bersikap acuh pada kondisi orang lain yang ada disekitarnya. Fenomena tersebut juga terjadi di salah satu SMA Negeri di kota Semarang, yaitu SMA Negeri 6 Semarang. Berdasarkan hasil diperoleh dari data awal dengan menggunakan skala psikologis bahwa tingkat empati pada siswa kelas XI IPS I adalah kategori rendah dengan presentase sebesar 36,46 %. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pada kelas tersebut siswa seringkali susah untuk memahami jalan pikiran teman dan merasa sulit untuk memahami emosi yang

dirasakan. Sejalan dengan hal tersebut ketika peneliti melakukan observasi di kelas XI IPS I, terdapat salah satu siswa yang memiliki keterbatasan kemampuan fisik dan berkomunikasi, namun siswa yang lain bersikap mengejek bahkan menertawakan siswa tersebut saat berbicara, bahkan tidak ada satupun siswa yang ingin duduk sebangku dengan siswa tersebut.

Jika kondisi empati siswa masih dikanal seperti diatas atau mengalami penurunan empati, maka dampak yang akan terjadi adalah akan mempengaruhi perkembangan sosial pada siswa tersebut. Howe (2015) menyatakan bahwa jika ketiadaan empati tetap terjadi pada anak maka akan meningkatkan resiko kesehatan mental yang buruk dan kesejahteraan akan mengalami penurunan. Oleh karena itu, empati penting untuk ditanamkan pada siswa, sehingga mereka mampu mengenali, memahami dan mendiskusikan keadaan-keadaan emosi diri sendiri dan orang lain.

Melihat fenomena tersebut serta melihat dampak yang akan terjadi jika kondisi empati siswa masih saja memburuk maka hal tersebut mendasari perlunya memberikan tindakan guna meningkatkan empati pada siswa dengan menggunakan suatu teknik yaitu teknik role playing atau bermain peran melalui layanan Penguasaan Konten dalam Bimbingan dan Konseling. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang disampaikan oleh Howe (2015) bahwa pentingnya peningkatan empati pada anak adalah untuk mengurangi perilaku-perilaku agresif dan prasangka, serta mampu mendorong perilaku-perilaku sosial yang positif. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek konten tersebut secara tersinergikan. Dengan menguasai konten tersebut, individu mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya. Dalam hal ini teknik yang digunakan pada layanan ini adalah teknik role playing. Menurut Djiwandono (2005) bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Dengan bermain bersama teman sebayanya, mereka belajar membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

Hamzah dalam Prihatin (2016) menyatakan bahwa melalui bermain peran siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat keterampilan

dalam memecahkan masalah. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan teknik role playing siswa mampu lebih memahami emosi yang ada pada dirinya, sehingga anak-pun mampu mengenal dan memahami perasaan orang lain dimana akan menjadi dasar terbentuknya empati pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulan-dari (2012) terkait upaya meningkatkan empati dalam berinteraksi sosial melalui dinamika kelompok dengan pendekatan experiential learning berfokus pada peningkatan empati melalui pendekatan experiential learning dimana dalam pemberian layanannya siswa melakukan transformasi pengalaman atau berbagi pengalaman dalam kelompok sehingga terjadi dinamika kelompok serta proses belajar dan peningkatan empati pada siswa, selain itu melalui dinamika kelompok anak mampu berinteraksi sosial dengan baik. Berbeda dengan penelitian ini, pelaksanaannya menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dimana dengan penerapan teknik tersebut dalam format kelompok anak tidak hanya memperbaiki interaksi atau hubungan sosialnya, namun ketika siswa bermain peran dapat mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan memeragakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan-pe-rasaan, sikap, nilai dan berbagi strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas maka diha-rapkan dapat mengetahui empati siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, serta mengetahui sejauh mana pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik role playing untuk meningkatkan empati pada siswa. Harapannya melalui penelitian ini dapat memberikan alternatif cara dalam mengemban-gan empati siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik role playing.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pre-experimen-tal design, dengan menggunakan model one group pretest-posttest design. Metode one group pretest-posttest adalah satu kelompok yang diberikan perlakuan yang sama sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan tertentu untuk mengetahui pengaruh dari variabel satu dengan yang lainnya. Dimana dalam pelaksanaannya dipaparkan materi layanan terlebih

dahulu kemudian membagi kelas dalam lima kelompok, yang terdiri dari tujuh orang siswa. Selanjutnya secara bergantian kelompok mempraktikkan role playing didepan kelas, sedangkan siswa yang lain menjadi observer. Kemudian setiap penampilan dilakukan evaluasi bersama siswa yang lainnya dan pada akhir layanan diberikan penugasan sesuai dengan tema yang diberikan seperti ikut merasakan perasaan orang lain, kesadaran diri, peka terhadap bahasa isyarat, mengambil peran, dan control emosi yang telah diberikan. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Semarang yang diambil menggunakan teknik studi populasi.

Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala empati siswa. Dalam penelitian ini, skala empati siswa digunakan untuk mengukur seberapa tinggi kondisi empati pada siswa. Dimana skala empati ini terdiri dari 74 butir item dengan 5 skala pada skala likert (1 = sangat tidak sesuai sampai 5 = sangat sesuai). Untuk menguji validitas instrument digunakan rumus product moment dan untuk reliabilitas menggunakan rumus alpha Cronbach. Pada penelitian ini skala empati yang digunakan memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,90, sedangkan koefisien validitas berkisar antara 0,22 sampai 0,58. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan Uji Beda (T-Test).

HASIL

Untuk mengetahui kondisi empati pada siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 maka dapat disimpul-kan bahwa rata-rata skor siswa sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing termasuk kategori rendah. Kemudian untuk empati siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor mengalami peningkatan menjadi kategori sedang. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah "layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan empati siswa".

Berdasarkan hasil uji beda atau T-Test dengan aplikasi Statistical Package for the Social Sciences 23 atau SPSS dapat diketahui bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dapat meningkatkan empati siswa, ($t = 12,12$, $p < 0,01$). Maka dapat dikatakan

Tabel 1. Hasil *Pretest* (Sebelum) dan *Posttests* (Setelah) Empati Siswa saat diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*

| | | Skor | Kategori |
|-----------|-----------|------------------|----------|
| Pre Test | Mean (SD) | 197,09 (32,90) | Rendah |
| Post Test | Mean (SD) | 246,06 (11,18) | Sedang |
| Uji t | | 12,12 (p < 0,01) | |

Tabel 2. Skor Per Indikator Sebelum dan Sesudah diberikan Layanan Penguasaan Konten dengan Teknik *Role Playing*

| Indikator | <i>Pretest</i> | | <i>Posttest</i> | | Peningkatan |
|---|----------------|----------|-----------------|----------|-------------|
| | Skor | Kriteria | Skor | Kriteria | |
| Ikut merasakan (<i>sharing feeling</i>) | 61,41 | Sedang | 78,65 | Tinggi | 17,24 |
| Kesadaran Diri | 29,68 | Sedang | 35,85 | Sedang | 6,17 |
| Peka terhadap Bahasa Isyarat | 21,53 | Sedang | 26,12 | Sedang | 4,59 |
| Mengambil Peran (<i>Role Taking</i>) | 57,88 | Rendah | 72,91 | Sedang | 15,03 |
| Kontrol Emosi | 26,59 | Rendah | 32,53 | Sedang | 5,94 |

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara empati siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dengan melihat skor empati siswa sebelum diberikan layanan sebesar 197,09 dengan kategori rendah, dan skor empati siswa sesudah diberikan layanan sebesar 246,06 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada empati siswa. Selanjutnya untuk lebih jelasnya akan dipaparkan terkait peningkatan pada tiap indikator empati siswa.

Berdasarkan tabel 2 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada setiap masing-masing indikator empati siswa. Peningkatan skor tertinggi diperoleh pada indikator "Ikut merasakan (*sharing feeling*)" sebesar 17,24, sedangkan peningkatan skor terendah diperoleh pada indikator "Peka terhadap Bahasa Isyarat" sebesar 4,59. Dari hasil tabulasi peningkatan skor dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada empati siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*. Dengan demikian, terbukti bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan empati siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Semarang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka akan dibahas mengenai empati siswa sebelum diberikan layanan penguasaan kon-

ten dengan teknik *role playing*, empati siswa setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing*, dan pengaruh layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Semarang. Kondisi empati siswa kelas XI IPS 1 sebelum diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* memiliki rata-rata kriteria rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Milgram dalam Howe (2015) bahwa empati dapat dikesampingkan ketika orang menyesuaikan diri, mengikuti pengharapan-pengharapan kelompok dan mematuhi perintah-perintah. Dimana Milgram beragumen bahwa kebanyakan dari kita dalam kondisi tertentu menunjukkan kecenderungan untuk mematuhi otoritas, tidak masalah perilaku apa yang diperintahkan, termasuk perilaku-perilaku yang melanggar. Hal tersebut sesuai dengan kondisi siswa pada kelas tersebut, dimana di kelas tersebut terdapat kelompok siswa yang dominan, yang selalu bersikap tidak peduli dengan kondisi orang lain dan cenderung menentang aturan sekolah. Sehingga siswa dalam kelompok tersebut mengikuti aturan kelompok dan bersikap tidak berempati kepada orang lain.

Kondisi empati siswa kelas XI IPS 1 sesudah diberikan layanan penguasaan konten dengan teknik *role playing* memiliki rata-rata kriteria sedang. Pada hasil analisis data menunjukkan bahwa pada indikator Ikut merasakan (*sharing feeling*) dalam kriteria tinggi. Pada indikator ini aspek yang dikembangkan

adalah mengidentifikasi perasaan orang lain, memposisikan diri sendiri ke dalam keadaan orang lain, dan mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik. Salah satu cara untuk memahami perasaan orang lain adalah dengan cara mendengarkan dengan baik. Pada penelitian ini diberikan salah satu layanan yaitu bagaimana menjadi pendengar yang empatik, sehingga siswa dapat mempraktikkan bagaimana memahami perasaan orang lain dengan cara menjadi pendengar yang empatik. Sedangkan indikator yang lainnya seperti kesadaran diri, peka terhadap bahasa isyarat, mengambil peran, dan control emosi setelah diberikan layanan memperoleh skor dalam kriteria sedang.

Pada penelitian ini layanan penguasaan konten dengan teknik role playing berpengaruh terhadap peningkatan empati siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Semarang. Hal tersebut selaras dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Yuliasari (2009) yang menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif, teknik mencari pasangan dan teknik keliling kelas (bermain peran), kemampuan berempati anak mengalami peningkatan. Hal yang sama juga dipaparkan oleh Mahdiani (2012) empati pada siswa dapat dikembangkan melalui berbagai metode diantaranya, metode tanya jawab, karyawisata, dan bermain peran. Bermain peran adalah suatu proses pembelajaran, artinya siswa dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya.

Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan skor pada empati siswa sebelum dan sesudah diberikannya layanan. Sesuai dengan pendapat Erford (2016) bahwa empati dapat dibentuk atau diajarkan melalui bermain peran atau role playing. Hal tersebut ditunjukkan pada indikator "Ikut merasakan (sharing feeling)" yang mengalami peningkatan tertinggi dibanding keempat indikator lainnya. Hal tersebut dipengaruhi atas pemberian layanan penguasaan konten dengan teknik role playing, dimana pada indikator tersebut siswa diberikan materi terkait cara mengidentifikasi perasaan orang lain, serta bagaimana cara menjadi pendengar yang empatik.

Selaras dengan pendapat Hamdayana (2014) bahwa melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan memeragakan dan

mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap, nilai dan berbagi strategi pemecahan masalah. Sehingga melalui layanan tersebut siswa dapat mempraktikkan secara langsung bagaimana mengidentifikasi perasaan diri sendiri maupun orang lain, dan cara mendengarkan secara empatik dengan memberikan respon peduli saat mendengarkan. Sejalan dengan hal tersebut hasil penelitian Stotland dalam Borba (2001) yang menemukan bahwa bermain peran mendukung anak untuk membayangkan perasaan orang lain atau menempatkan diri menjadi orang lain. Dimana hal tersebut menunjukkan bahwa ketika siswa melakukan role playing maka dapat menempatkan dirinya pada kondisi orang lain dan mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain pada kondisi tertentu.

Peka terhadap bahasa isyarat merupakan indikator dari empati siswa yang memiliki peningkatan paling rendah. Berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan bahwa siswa masih merasa kesulitan untuk mengidentifikasi bahasa non verbal yang ditunjukkan oleh orang lain, hal tersebut diungkapkan oleh beberapa siswa bahwa merasa kesulitan ketika mengidentifikasi orang lain yang tidak mampu mengekspresikan perasaannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Howe (2015) bahwa akan merasa sulit atau bingung ketika berhadapan dengan seseorang yang wajahnya tidak mampu berekspresi. Orang yang tidak dapat mengekspresikan perasaannya beresiko kehilangan empati dari orang-orang yang berinteraksi dengan mereka.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Wulandari (2012) menunjukkan bahwa dengan adanya dinamika kelompok maka dapat meningkatkan empati dengan terciptanya interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas. Dalam hal ini saat penelitian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dalam pelaksanaan role playing, dimana dalam kelompok tersebut tercipta dinamika kelompok, sehingga hubungan sosial yang awalnya buruk dapat menjadi lebih baik dalam kelas tersebut. Sesuai dengan pernyataan diatas, menurut Halpern dalam Ioannidou (2008) empati adalah keterampilan belajar atau sikap kehidupan, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan memahami orang lain mengenai pengalaman atau perasaannya. Dimana ketika siswa melakukan role playing siswa mampu belajar bagaimana cara berinteraksi serta mengkomu-

nikan perasaan empatisnya. Salah satu indikator yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bagaimana berkomunikasi secara empati, dalam hal ini siswa mampu mempraktikkan dengan baik bagaimana mengkomunikasikan rasa empatisnya kepada orang lain.

Sikap empati siswa harus menjadi perhatian penting bagi guru BK karena guru BK tidak hanya menangani kebutuhan siswa yang terkait dengan akademis saja, tetapi juga terkait dengan non akademis ataupun aspek psikologis siswa seperti halnya empati siswa. Pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing dilaksanakan agar siswa memiliki kemampuan untuk berempati guna meningkatkan perilaku positif terhadap orang lain dan memfasilitasi hubungan dan interaksi sosial. Selain itu dengan terbentuknya empati pada siswa diharapkan dapat meningkatkan kepatuhan siswa terhadap aturan, dan juga meningkatkan mekanisme perilaku menolong, selain itu empati juga memainkan peranan penting terhadap kompetensi sosial seseorang yang memiliki hubungan sosial yang bermakna.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bahwa layanan penguasaan konten dengan teknik role playing terbukti berpengaruh untuk meningkatkan empati siswa kelas XI IPS 1 SMA N 6 Semarang. Dimana terjadi kenaikan dari hasil pre test yang termasuk dalam kategori rendah menjadi kategori sedang pada hasil post testnya. Penelitian ini berimplikasi pada pihak terkait, diantaranya bagi Guru BK, sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan empati siswa dengan menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik role playing. Empati siswa harus menjadi perhatian penting bagi Guru BK karena pembentukan empati pada siswa adalah untuk membantu siswa mengenali, memahami dan mendiskusikan keadaan-keadaan emosi diri sendiri dan orang lain. Diharapkan pada pen-

elitian selanjutnya dapat lebih mengkaji atau mendalami terkait cara untuk peka terhadap bahasa non verbal orang lain dikarenakan hal tersebut menjadi dasar untuk memahami perasaan orang lain, melihat pada penelitian ini pada indikator tersebut memiliki peningkatan yang lebih rendah dari indikator yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Djiwandono, S. E. W. (2005). *Konseling dan Terapi dengan Anak dan Orang Tua*. Jakarta: Grasindo.
- Erford, B.T. (2016). *40 Teknik yang Harus Diketahui Setiap Konselor. Edisi Kedua*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Goleman, D. (1997). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamdayana, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Howe, D. (2015). *Empati: Makna dan Pentingnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak. Jilid 2. Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Ioannidou & Konstantikaki, V. (2008). Empathy and emotional intelligence: What is it really about?. *International Journal of Caring Sciences*. 1(3),118-123.
- Mahdiani, T. F. (2012). Pengaruh Dongeng dan Bermain Peran dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi*. 1-18.
- Prihatin, R & Abd. Munir. (2016). Penggunaan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Siswa Kelas XII MIA SMA Negeri 5 Palu. *Jurnal Konseling & Psikoedukasi*. 1(1), 1-10.
- Taufik. (2012). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wulandari, S. (2012). Upaya Meningkatkan Empati dalam Berinteraksi Sosial melalui Dinamika Kelompok Pendekatan Experiential Learning. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. 1(2), 41-46.
- Yuliasari, D. (2009). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Empati Anak Taman Kanak-kanak*. Skripsi tidak Diterbitkan. Bandung: Program Studi PGPAUD UPI.