

# Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO

p-ISSN 2615-6768, e-ISSN 2615-5664

#### MENGEMBANGKAN EMPATI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN

# Sariati<sup>1)</sup>, Sitti Rahmaniar Abubakar <sup>1)</sup>

<sup>1</sup>Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran di kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Kartika XX-46 Kendari yang berjumlah 17 orang anak yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 9 anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak didik dari siklus I terdapat 2 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik dan 11 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dengan persentasi 76,4%, pada siklus II terdapat 8 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik dan 8 orang anak memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan dengan persentasi 94,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa empati anak dapat dikembangkan melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari.

Kata kunci: Empati, Metode Bermain Peran, Anak.

# THE IMPROVING RELIGIOS VALUES AND MORALS OF CHILDREN THROUGH ROLE PLAYING METHODS

#### Abstract

The research aims to increased of religion values and children morals through role playing methods in group B TK Mutiara Hati Kendari. This research is a classroom action research (PTK) conducted in two cycles. Stages in this research are planning, action, observation, and reflection. Subjects in this study were teachers and students in group B<sub>1</sub> TK Mutiara Hati Kendari amounted to 14 people. The results of this study indicate an increase in learning outcomes of students from cycle I there are 2 children get the value of Very Good Developing and 7 children get value Expanding Expectations with a percentage of 64.28%, in cycle II there are 10 children get value Developing Very Good and 13 children got the value of Expanding Expectations with a percentage of 92.85%. This research can be concluded that the religious and moral values of children can be improved through role playing activities in Group B1 TK Mutiara Hati Kendari

Keywords: Religious Value And Moral Value, Role Playing, Child.

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara dan diselenggarakan terdiri atas

pendidikan formal, nonformal, dan informal (UU No 20 Tahun 2003).

Pendidikan nonformal tidak kalah pentingnya dengan pendidikan formal, salah satu bentuk jalur pendidikan nonformal adalah pendidikan prasekolah atau taman kanak-kanak yang tergolong dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I Ayat 14).

Fadlillah (2012: 73-74) menjelaskan bahwa proses pendidikan anak usia dini memiliki banyak fungsi yang dapat diambil, antara lain: pertama, untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Kedua, mengenalkan anak dengan dunia sekitar. Ketiga, Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. Keempat, Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Pendidikan anak usia dini lebih menitikberatkan pada pembentukan karakter atau sikap anak. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pemerintah menyebutkan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 pada tingkat pencapaian perkembangan anak terhadap aspek sosial emosional diantaranya bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati, memiliki rasa gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap karya diri sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain.

Tirtayani (2014: 43) mengatakan bahwa empati adalah salah satu respon individu untuk merasakan perasaan orang dengan cara seolaholah ia yang mengalami perasaan peristiwa tersebut atau dengan kata lain ia menempati posisi orang lain untuk merasakan perasaan yang sama.

Empati merupakan identifikasi atau pengalaman yang terjadi dalam keadaan orang lain. Empati memampukan kita untuk menyadari diri kita sendiri dan masuk ke dalam diri orang lain (Lickona, 2013:94). Sedangkan menurut Papalia, dkk dalam Hildayani (2005:10.15) empati merupakan kemampuan untuk menempatkan diri dalam posisi orang lain dan merasakan apa yang orang lain rasakan dalam

situasi tertentu. Dalam tahun kanak-kanak awal, respon empati anak terhadap kesedihan orang lain menjadi lebih tepat.

Sears, dkk dalam Juliwati dan Suharnan (2014: 134) mengungkapkan bahwa empati diartikan sebagai perasaan simpati dan perhatian terhadap orang lain, khususnya untuk berbagi pengalaman atau secara tidak langsung merasakan penderitaan orang lain

Hurlock dalam Juliwati dan Suharnan (2014: 134) empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti perasaan dan emosi kemampuan lain serta membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Kemampuan untuk empati ini mulai dapat dimiliki seseorang ketika menduduki masa akhir kanak-kanak awal (6 tahun) dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki dasar kemampuan untuk dapat berempati, hanya saja berbeda tingkat kedalaman dan cara mengaktualisasikannya. Empati seharusnya sudah dimiliki oleh remaja, karena kemampuan berempati sudah mulai muncul pada masa kanak-kanak awal.

Goleman dalam Iis (2012: 2) kemampuan empati adalah kemampuan untuk mengetahui perasaan orang lain. Empati merupakan akar kepedulian dan kasih sayang dalam setiap hubungan emosional anak dalam upayanya untuk menyesuaikan emosionalnya dengan emosional orang lain. Empati merupakan kunci untuk memahami perasaan orang lain sehingga anak mampu menunjukkan sikap toleransinya dan dapat memberikan kasih sayang, memahami kebutuhan temannya, serta mau menolong teman yang sedang mengalami kesulitan. Anak berempati belajar akan memiliki kepedulian dan mampu mengendalikan dengan mampu memberi dan emosinya menerima maaf serta anak mau bermain bersama dan saling berbagi dengan temannya.

Namun harapan di atas sangat berbeda dengan apa yang terjadi di TK Kartika XX- 46 Kendari khusunya di kelompok B, karena masih banyak anak yang belum berkembang empatinya. Hal ini dapat dilihat dari cara anak belum mau bekerja sama dengan teman, anak belum mau berbagi dengan teman, anak tidak mau menolong teman yang kesusahan, dan anak yang tidak mau meminta maaf. Sesuai wawancara dengan guru kelompok B hanya 2 orang anak yang mencapai kategori BSH atau sebesar 12% dari 17 orang anak yang berkembang empatinya. Dari hal tersebut maka peneliti perlu melakukan tindakan kelas untuk

mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran agar mencapai ketuntasan sesuai standar yang ada di TK Kartika XX-46 Kendari yaitu sebesar 75%.

Metode bermain peran adalah metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan (Dhieni, dkk., 2006: 7.31). Metode ini merupakan metode belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Metode bermain peran juga merupakan salah satu metode yang dapat mengembangkan nilai-nilai karakter dalam diri anak salah satunya yaitu menumbuhkan rasa empati anak. Dengan tumbuhnya rasa empati dalam diri anak maka dengan sendirinya anak akan memahami apa yang dialami oleh temannya seperti anak yang tidak membawa bekal makanan maka anak lain akan langsung merasakan apa yang dirasakan oleh temannya tersebut dan langsung bertindak untuk membagi makanannya dengan temannya yang tidak membawa bekal.

Metode bermain peran adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara memperagakan suatu situasi berikut karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut.

#### **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) adalah suatu kegitan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya (Kunandar, 2012: 46).

Penelitian ini bertempat di TK Kartika XX-46 Kendari dan waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016 yaitu pada tanggal 9 Mei sampai dengan 20 Mei 2016. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik dan guru di kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari yang berjumlah 17 anak, dengan rincian anak laki – laki berjumlah 9 orang dan anak perempuan berjumlah 8 orang dengan rentang usia berkisar antara 5 - 6 tahun.

Faktor yang ingin diteliti dalam penelitian ini, yaitu :

- 1. Hasil belajar anak melalui metode bermain peran dalam meningkatkan empati anak.
- 2. Faktor anak, peningkatan empati anak melalui metode bermain peran dan mengamati aktivitas belajar anak dalam mengembangkan empatinya dengan indikator (1) anak mau bekerja sama dengan teman; (2) anak mau berbagi dengan teman; (3) anak mau menolong teman yang kesusahan; (4) anak mau memberi dan menerima maaf.
- 3. Faktor guru, mengamati aktivitas mengajar guru dalam penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan empati anak pada Kelompok B Taman Kanak-kanak Kartika XX-46 Kendari.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dibagi dalam dua siklus yaitu sesuai dengan rencana seperti apa yang telah didesain dan faktor yang diselidiki. Secara umum teknik penelitian di TK menggunakan tanda sebagai berikut: \* = belum berkembang (BB), \*\* = mulai berkembang (MB), \*\*\* = berkembang sesuai harapan (BSH), \*\*\*\* = berkembang dengan baik (BSB) (Depdiknas, 2004).

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Maka dalam penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi adalah sistem atau rencana untuk mengamati perilaku. Selain itu observasi juga diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejalah yang tampak pada objek penelitian.

## 2. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan dengan cara melakukan percakapan atau tanya jawab dengan orang lain atau responden yang berhubungan dengan penelitian. Hal ini dibutuhkan untuk memperkuat data yang didapat melalui observasi

#### 3. Dokumentasi

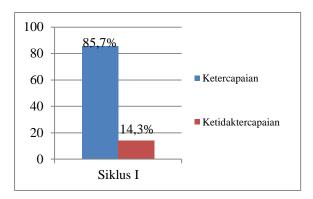
Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen. Dokumen-dokumen yang dimaksud adalah dokumen pribadi siswa, foto-foto aktivitas guru dan anak, referensi-referensi seperti rapor siswa dan absensi siswa. Data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menguji, menafsirkan bahkan untuk meramalkan jawaban dari permasalahan penelitian.

Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaan di Taman Kanak-kanak Mutiara Hati yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: \* = belum berkembang (BB), \*\* = mulai berkembag (MB), \*\*\* = berkembang sesuai harapan (BSH), \*\*\*\* = berkembang dengan baik (BSB) (Depdiknas, 2004 : 26).

Indikator kinerja dalam penelitian ini yaitu minimal secara klasikal kemampuan empati anak dengan menggunakan metode bermain peran pada kelompok B Taman Kanakkanak Kartika XX-46 Kendari dikatakan tuntas apabila telah mencapai ≥75 % dari 17 orang anak yang mendapatkan nilai BSH dan BSB.

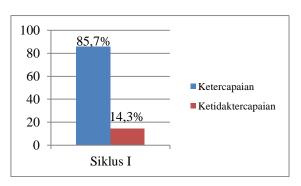
#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus yaitu siklus I (4x pertemuan) dan siklus II (4x pertemuan). Berdasarkan hasil penelitian siklus I (pertemuan 1 sampai 4) menunjukkan bahwa Hasil analisis observasi guru sesuai dengan lembar observasi sebanyak 14 aspek yang diamati harus dicapai oleh guru. pada Siklus I skor yang dicapai oleh guru dari 14 aspek yaitu hanya 12 aspek atau sebesar 85,7% diantaranya: (1) guru menanyakan keadaan dan kesiapan anak; (2) guru menyanyikan lagu anak sesuai tema; (3) guru merencanakan dengan pembelajaran mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran; (4) guru menyampaikan materi pembelajaran tentang bersikap empati; (5) guru memotivasi anak mendengarkan cerita; menyediakan alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran; (7) guru menjelaskan secara singkat tentang cara melakukan kegiatan bermain peran; (8) guru membagi tokoh-tokoh yang akan diperankan anak; (9) guru melaksanakan pengelolaan kelas; (10) guru memimpin jalannya kegiatan bermain peran; (11) guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan bermain peran hari ini; dan (12) guru memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain peran hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai yaitu 2 aspek atau 14,3% diantaranya: (1) guru mengajak anak untuk pengembangan fisikmotorik; dan (2) guru bertanya tentang masalahmasalah yang akan dihadapi oleh anak dalam bermain peran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus I sebanyak 14 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 12 aspek atau sebesar 85,7% diantaranya: (1) anak siap untuk belajar; (2) anak menyanyikan lagu anak sesuai tema; (3) anak merasa nyaman berada di dalam kelas; (4) anak merespon penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan; (5) anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melakukan kegiatan bermain peran; (6) anak dapat memahami apa yang ditugaskan oleh guru; (7) anak saling bekerja sama dengan teman dalam bermain peran; (8) anak menolong teman yang kesusahan dalam bermain peran; (9) anak memberi dan menerima maaf dalam bermain peran; (10) anak dapat melaksanakan tugasnya sampai selesai sesuai dengan waktu diberikan dalam mengembangkan empatinya; (11) anak berbagi dengan teman dalam bermain peran; dan (12) anak menyebutkan kembali kegiatan hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 2 aspek atau sebesar 14.3% diantaranya: (1) anak termotivasi untuk mendengarkan cerita; dan (2) anak memahami pesan-pesan yang disampaikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I

Tabel 1. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus

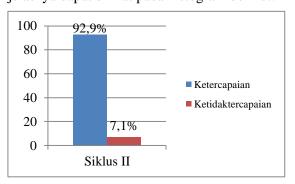
Kategori	Jumlah	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	12%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	11	65%
Mulai Berkembang (MB)	4	23%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	17	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 1 terlihat bahwa secara klasikal kegiatan mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari pada tahap evaluasi siklus I, rata-rata anak didik memperoleh nilai bintang tiga (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 65% yaitu 11 orang anak didik dari 17 orang anak secara keseluruhan. Nilai bintang empat (\*\*\*\*) atau berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 12% yaitu diperoleh 2 orang anak didik, untuk nilai bintang dua (\*\*) atau mulai berkembang (MB) dengan persentase 23% yaitu diperoleh 4 orang anak didik. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik.

Hasil diperoleh yang terhadap pengembangan empati anak melalui metode bermain peran pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun masih sedikit mancapai indikator yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terdapat kelemahan beberapa guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai maksimal.

Hasil analisis pada siklus II tentang aspek yang dapat dicapai oleh guru yaitu 13 aspek atau sebesar 92,9% diantaranya: (1) guru menanyakan keadaan dan kesiapan anak; (2) guru menyanyikan lagu anak sesuai dengan tema; (3) guru merencanakan pembelajaran mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran; (4) guru menyampaikan materi pembelajaran tentang bersikap empati; (5) guru memotivasi anak untuk mendengarkan cerita;

(6) guru menyediakan alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran; (7) guru menjelaskan secara singkat tentang cara melakukan kegiatan bermain peran; (8) guru membagi tokoh-tokoh yang akan diperankan anak; (9) guru melaksanakan pengelolaan kelas; (10) guru memimpin jalannya kegiatan bermain peran; (11) guru bertanya tentang masalahmasalah yang akan dihadapi oleh anak dalam bermain peran; (12) guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan bermain peran hari ini; dan (13) guru memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain peran hari ini. Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek atau sebesar yaiu: guru mengajak anak untuk pengembangan fisik-motorik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:

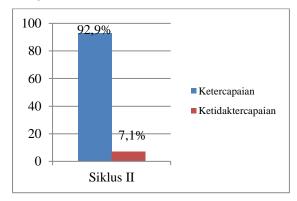


Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Analisis hasil observasi anak sesuai dengan lembar observasi pada siklus II sebanyak 14 aspek yang diamati diharapkan tercapai, dan hasil observasi menujukkan bahwa aspek yang diamati dapat tercapai sebanyak 13 aspek atau sebesar 92,9% diantaranya: (1) anak siap untuk belajar; (2) anak menyanyikan lagu anak sesuai tema; (3) anak merasa nyaman berada di dalam kelas; (4) anak termotivasi untuk mendengarkan cerita; (5) anak mengikuti arahan guru untuk belajar dengan melakukan kegiatan bermain peran; (6) anak dapat memahami apa yang ditugaskan oleh guru; (7) anak saling bekerja sama dengan teman dalam bermain peran; (8) anak menolong teman yang kesusahan dalam bermain peran; (9) anak memberi dan menerima maaf dalam bermain peran; (10) anak dapat melaksanakan tugasnya sampai selesai sesuai dengan waktu vang diberikan dalam mengembangkan empatinya; (11) anak berbagi dengan teman dalam bermain peran; (12) anak menyebutkan kembali kegiatan hari ini; dan anak memahami pesan-pesan yang (13)

disampaikan oleh guru. Sedangkan aspek yang tidak tercapai hanya 1 aspek atau sebesar 7,1% yaitu: anak merespon penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus II

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal pada Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	47%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8	47%
Mulai Berkembang (MB)	1	6%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	17	100%

Berdasarkan perolehan nilai anak didik ditampilkan pada Tabel 2, dinyatakan bahwa program kegiatan dalam mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Kartika XX-46 Kendari secara klasikal pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 94,1% yang dicapai dari 17 orang anak didik, dimana 8 orang anak memperoleh nilai bintang empat (\*\*\*\*) atau berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 47% dan 8 orang anak memperoleh nilai bintang tiga (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 47%. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran di Kelompok B TK Kartika XX-

46 Kendari dipandang telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan empati anak melalui metode bermain peran yang dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerja sama dengan guru Kelompok B pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung, serta perilaku empati anak menunjukkan perkembangan. Jika dilihat dari pemahaman anak mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 76,4% dibandingkan pada tahapan observasi awal penelitian yang hanya mencapai 12% dan pada tindakan siklus II mencapai persentase sebesar 94,1%, menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal 75% maka penelitian ini dapat dihentikan.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

## Kesimpulan

Hasil belajar anak pada observasi awal memperoleh persentase ketercapaian sebesar 12% atau 2 orang anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ketidaktercapaian sebesar 88% atau 15 anak yang belum berkembang. Kemudian persentase pada siklus memperoleh I ketercapaian sebesar 76,4% atau 13 orang anak dari 17 anak, dimana ada 2 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 11 orang anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ketidaktercapaian sebesar 23,6% atau 4 orang anak yang belum berkembang kemudian meningkat pada siklus II memperoleh persentase ketercapaian sebesar 94,1% atau 16 orang anak dari 17 anak, dimana ada 8 orang anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan ada 8 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan ketidaktercapaian sebesar 5,9% atau 1 orang anak yang belum berkembang.

#### Saran

Peneliti menyarankan hal-hal diantaranya: (1) diharapkan kepada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan

materi, media, dan strategi yang tepat untuk anak didik dan guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.,(2) bagi sekolah, diharapkan dapat menuntut tenaga pendidik menjadi guru yang kreatif, inovatif dalam pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk anak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anonim. 2001. *Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Penidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Anonim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2009. *Permendikna No. 58*. Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Jakarta: Depdiknas
- Dhieni, Nurbiana. dkk. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta:
  Universitas Terbuka.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu K. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Hildayani, Rini. dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta:
  Universitas Terbuka.
- Iis, Nanik. 2012. Pengembangan Empati Anak Usia Dini melalui Mendongeng di Taman Kanak-Kanak Asyiyah Pariaman, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1 No. 04
- Juliwati dan Suharnan. 2014. Religiusitas, Empati dan Perilaku Prososial Jemaat GKT Hosana Bumi Permai. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol. 3 No. 02.
- Kunandar. 2012. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Lickona, Thomas. 2013. *Mendidik Untuk Membentuk Karakte*r. Jakarta: Bumi
  Aksara.

Tirtayani, Luh Ayu. Dkk. 2014. *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*.