

## **Peran Guru dalam Menumbuhkan Rasa Empati Pada Siswa Sekolah Dasar dengan Metode *Role Playing***

**Susi Lusiani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>SD Negeri 13 Banyuasin III, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: [susilusiani53@gmail.com](mailto:susilusiani53@gmail.com)

Article History: Received on 5 October 2024, Revised on 7 December 2024,  
Published on 3 February 2025

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap peran guru dalam menumbuhkan rasa empati pada siswa sekolah dasar. Melalui studi literatur dan analisis dan analisis kasus, penelitian ini menyoroti bahwa guru memiliki peran yang krusial dalam membentuk sangat krusial sangat dalam membentuk karakter empati pada siswa. Guru tidak hanya tidak sebagai pengajar materi akademik, tetapi juga sebagai model dan juga sebagai model dan fasilitator dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional siswa. Penelitian ini menemukan bahwa guru dapat menumbuhkan empati melalui berbagai strategi, seperti menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, memberikan contoh perilaku empati, menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, serta mendorong interaksi sosial yang positif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para pendidik dalam merancang program dalam pendidikan yang efektif untuk mengembangkan karakter empati pada siswa. Rasa empati merupakan salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan sejak dini pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi metode-metode yang efektif yang dapat digunakan guru dalam menumbuhkan rasa empati pada siswa sekolah dasar. Melalui studi literatur dan analisis praktik terbaik, penelitian ini menyimpulkan bahwa beberapa metode yang terbukti efektif antara lain: penggunaan cerita dan dongeng, role-playing, diskusi kelompok, serta kegiatan sosial. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya konsistensi dalam penerapan metode-metode tersebut agar dapat menghasilkan hasil yang optimal.

**Kata Kunci:** Menumbuhkan Rasa Empati, Metode Role Playing, Peran Guru

**Abstract:** *This research aims to reveal the role of teachers in fostering a sense of empathy in elementary school students. Through literature studies and case analysis, this research highlights that teachers have a crucial role in forming empathetic characters in students. Teachers are not only teachers of academic material, but also as models and facilitators in developing students' social-emotional abilities. This research found that teachers can foster empathy through various strategies, such as creating an inclusive learning environment providing examples of empathetic behavior, using learning methods that actively involve students, and encouraging positive social interactions. It is hoped that the results of this research can contribute to educators in designing effective educational programs to develop*

*empathetic character in students. Empathy is an important character value that needs to be instilled in children from an early age. This research aims to identify effective methods that teachers can use to foster a sense of empathy in elementary school students. Through literature studies and analysis of best practices, this research concludes that several methods that have proven effective include: the use of stories and fairy tales, role-playing, group discussions, and social activities. This research also highlights the importance of consistency in the application of these methods in order to produce optimal results.*

**Keywords:** *Cultivating Empathy, Role Playing Method, Teacher's Role*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemejuaan lebih baik, pendidikan juga merupakan suatu proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berfikir. Pendidikan merupakan acuan atau pedoman bagi setiap orang untuk melakukan sesuatu hal yang lebih baik karena melalui pendidikan manusia dapat berpikir secara logis tentang seluruh aspek dan ilmu pendidikan (Fransiska et al., 2023).

Empati, kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, merupakan salah satu nilai karakter yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, kemampuan untuk berempati menjadi kunci dalam membangun relasi sosial yang harmonis dan memecahkan berbagai masalah sosial. Pendidikan karakter, khususnya penanaman nilai empati, perlu dimulai sejak dini, salah satunya melalui pendidikan di sekolah dasar.

Borba (2008) memnyebutkan bahwa kecerdasan empati adalah kemampuan memahami dan merasakan kekhawatiran orang lain. Empati merupakan hal yang dapat mencegah seseorang untuk bertindak kejam terhadap orang lain dan dengan adny empati ini seseorang akan terdorong untuk memperlakukan orang lain dengan baik sebagaimana dirinya ingin diperlakukan baik juga.

Empati, kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, merupakan salah satu nilai karakter yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu. Dalam era globalisasi yang semakin kompleks, kemampuan untuk berempati menjadi kunci dalam membangun relasi sosial yang harmonis dan memecahkan berbagai masalah sosial. Pendidikan karakter, khususnya penanamannilai empati, perlu dimulai sejak dini, salah satunya melalui pendidikan di sekolah dasar. Guru sebagai sosok yang paling dekat dengan siswa memiliki peran yang sangat krusial dalam menumbuhkan rasa empati.

Empati merupakan salah satu elemen dasar dalam suatu hubungan, digambarkan sebagai konstruk multidimensi yang melibatkan komponen kognitif dan efektif (emosional). Empati juga sering diartikan sebagai membagi perasaan dengan orang lain secara emosional. Empati adalah kemampuan untuk memahami apa yang dirasakan oleh orang lain, melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, dan juga membayangkan diri sendiri berada di posisi orang lain (Chairunnisa & Raharjo, 2024).

Zulhaida (2013) mengatakan bahwa “metode role playing merupakan suatu bentuk permainan anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yulia (2011) yang menyatakan bahwa “*role playing* dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik”. Tujuan dari metode role playing adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai dan sikap siswa akan mudah dicapai. Siswa secara langsung memerankan permasalahan yang akan dipecahkan, daripada hanya mendengarkan atau mengamati saja.

Guru sebagai sosok yang paling dekat dengan siswa memiliki peran yang sangat krusial dalam menumbuhkan rasa empati. Melalui interaksi sehari-hari, guru dapat menjadi model yang baik bagi siswa, menanamkan nilai-nilai positif, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan empati. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap lebih dalam mengenai peran guru dalam menumbuhkan rasa empati pada siswa sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk memahami fenomena yang terjadi secara alamiah dan dapat memunculkan suatu masalah. Menurut Creswell & Plano, (2018) penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang memahami suatu fenomena dan permasalahan di masyarakat baik kelompok atau individu. Moleong (2016) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dimaksud untuk memahami fenomena yang berhubungan langsung dengan subjek penelitian berupa persepsi, tingkah laku, motivasi, serta tindakan secara keseluruhan yang sifat dan metodenya alamiah. Oleh sebab itu, metode yang paling tepat dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif deskriptif, karena tujuannya untuk memberikan gambaran melalui peran pendidik dalam membangun empati anak. Adapun alasan penelitian melakukan penelitian di lokasi di KB Aisyiyah 01, karena untuk mengetahui peranan pendidik di lingkungan kelompok bermain dalam mengembangkan empati anak melalui metode permainan role playing.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pendidikan mempunyai peran yang penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Tugas dan peran utama pendidik adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Selain itu, Pendidik jugamemiliki tugas menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar daan mengembangkan bahan ajar.

#### *Pendidik Sebagai Demonstrator*

Pada kelompok bermain, peran pendidik sebagai demonstrator ini merupakan model atau teladan bagi anak-anak. Pendidik harus menunjukkan antusiasme dan keceriaan saat bermain dengan anak-anak. Pendidik juga harus mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar anak. Selain itu juga pendidik harus menunjukkan rasa hormat terhadap anak-anak dan menghargai pendapat mereka. Adapun dalam hal ini pendidik sebagai demonstrator yang dilakukan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana peranan pendidik dalam proses pengajaran yang mana dapat menempatkan diri sebagai teladan bagi murid-muridnya serta memberi pengetahuan terkait pembelajaran yang diajarkan dalam arti mampu menguasai materi yang diajarkan secara detail dan memiliki cara penyampaian yang mudah dipahami oleh anak-anak. Pendidik sebagai demonstrator yaitu berperan sebagai sentral dlam menumbuhkan empati pada anak melalui tindkn dalam pengajaran seperti bahasa yang lemh lembut dan tentunya ekspresi wajah yang mendukung penyampaian kalimat tersebut. Hal lainnya yaitu pendidik juga turut menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman bagi anak-aanak untuk belajar dan berkembang. Salah satu hal yang harus diajarkan kepada usia anak-anak yaitu terkait perilaku empati, karena perilaku tersebut juga mendorong watak seorang anak untuk berperilaku yang sesuai. Dengan konsistensi mendemonstrasikan perilaku empaati pendidik dapat dijadikan contoh oleh anak-anak dalam tindakan.

#### *Pendidik Sebagai Pengelola Kelas*

Tujuan utama pengelolaan kelas dalah mengarahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan, lingkungan belajar yang ideal adalah yang bisa membangkitkan dan memotivasi peserta didik seperti suasana kelas yang aman, nyaman, dan suportif akan mendorong anak untuk merasa senang dan fokus dalam belajar. Pendidik di KB Aisyiyah 01 sebagai pengelola kelas tentunya harus memiliki pendekatan pembelajaran yang beragam dalm kegiatan ini seperti permainan peran, kelompok diskusi dan juga kegiatan lainnya yang berkolaborasi untuk mengembangkan empati anak. Pendidik juga di KB Aisyiyah 01 juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk anak-anak dalam mengeksplorasi perasaan dan pikiran mereka. Melalui model peran yang dilakukan secara konsisten tentunya juga berdampak terhadap sosial emosional anak-anak. Pendidik juga menanamkan

nilai-nilai sosial seperti kebaikan, kepedulian dan toleransi. Dengan metode yang digunakan dapat memantau perkembangan empati anak secara individu dan tentunya juga berpengaruh terhadap strategi pembelajaran. Salah satunya dengan metode role playing dimana anak-anak belajar memahami perasaan orang lain melalui permainan peran. Metode tersebut tentunya berpengaruh dan untuk memastikan mereka tumbuh menjadi individu lebih empati dan mampu membangun hubungan harmonis di lingkungan sosial.

#### *Pendidik Sebagai Mediator dan Fasilitator*

Peran pendidik sebagai mediator ini berperan mendorong anak untuk bertanya dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan pendidik harus memberikan jawaban yang jelas dan informatif. Selain itu pendidik juga menembangkan keterampilan sosial dan emosional anak seperti kerjasama, komunikasi, dan empati melalui kegiatan bermain yang interaktif. Melalui skenario-skenario yang dirancang dengan baik, pendidik menstimulasi minat anak-anak terhadap lingkungan sekitarnya. Ketika anak-anak mengajukan pertanyaan, pendidik memberikan jawaban yang tidak hanya informatif tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mencari tahu lebih lanjut. Selain mendorong eksplorasi, pendidik juga fokus pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak-anak. Melalui aktivitas bermain peran, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan efektif, dan memahami perasaan orang lain. Pendidik merancang permainan yang memerlukan kerja sama tim, sehingga anak-anak harus berinteraksi dan menyelesaikan tugas bersama. Ini membantu anak-anak mengembangkan kemampuan komunikasi dan empati, yang penting untuk interaksi sosial mereka. Sebagai fasilitator pendidik di kelompok bermain pendidik harus membimbing dan mendukung anak dalam bermain, baik secara individu ataupun dalam kelompok. Pendidik juga harus menciptakan suasana yang positif dimana anak-anak merasa dihargai dan diterima. Selain itu juga pendidik harus memperhatikan kebutuhan individu setiap anak, baik secara fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Pendidik sebagai fasilitator yaitu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, dimana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional melalui kegiatan yang dilakukan dengan penggunaan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan aktif, pendidik membantu anak-anak belajar memahami, menghargai dan merespon perasaan orang lain.

#### *Pendidik Sebagai Evaluator*

Pendidikan memiliki tanggung jawab penting untuk menilai pencapaian belajar peserta didik. Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk mengetahui nilai akhir, tetapi juga untuk memahami sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidik sebagai evaluator yang dilakukan oleh yaitu, mereka tidak hanya memfasilitasi berbagai aktivitas yang mendukung pengembangan empati, tetapi juga melakukan

pengukuran secara berkala untuk memantau perkembangan anak. Pengukuran ini dapat dilakukan melalui pengamatan langsung, penggunaan alat ukur, dan refleksi diri anak. Selain itu kerjasama dengan orang tua sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan empati anak. Melalui komunikasi yang terbuka dan tentunya laporan perkembangan berkala pendidik dan orang tua bekerjasama untuk memenuhi pembelajaran sehingga dapat berjalan secara optimal.

### *Role Playing*

Role playing adalah bermain peran. Metode ini diterapkan dalam Pembelajaran Pengembangan inklusif. karena tujuannya menciptakan atau melatih anak tunalaras dalam menjalankan peran sosialnya secara baik (Chairunnisa & Raharjo, 2024). Bahwa bermain peran adalah suatu jenis simulasi yang umumnya di gunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani. tersebut bermakna pada peristiwa sekarang. Masyithah & Laksmi Dewi (2009) menyatakan bahwa *Role Playing* merupakan sebuah model permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa.

Isnawati et al., (2016) *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkaid dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tetap tidak keluar dari bahan ajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Model *role playing* bertujuan membantu siswa dalam menentukan jati diri atau makna diri di dunia sosial dan memecahkan dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda antara dirinya dengan teman-teman yang lain. Metode role playing memiliki beberapa pola yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Metode role playing memiliki tiga pola organisasi, antara lain: 1) Role Playing Tunggal, jenis pola role playing ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat dalam suatu permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari pola ini yaitu membentuk sikap dan nilai para siswa; 2) Role Playing Jamak, yaitu para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggotanya sama dan disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Setiap peserta dalam kelompok tersebut memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan sikap; 3) Role Playing Ulangan, pola terakhir dalam metode role playing yaitu pola dengan ulangan. Pola ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menjadi pemeran utama dalam suatu drama atau simulasi. Setiap siswa belajar untuk melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku

yang telah ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif antar siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan model *role playing*, menurut Uno (2012), terdapat beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan model *Role Playing* yaitu 1) guru terlebih dahulu menyusun atau mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan; 2) guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar; 3) guru membentuk kelompok siswa beranggotakan 5 orang; 4) guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; 5) guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melaakinkan skenario yang sudah dipersiapkan.

Menurut Uno (2012), adapun langkah-langkah penerapan *Rule playing* dalam proses pembelajaran Arleni (2016) 1) pada tahapan ini diawali dengan persiapan dimana guru memperkenalkan siswa dengan materi yang akan dipelajari dan memberikan pertanyaan-pertanyaan sekitar materi tersebut; 2) memilih pemeran atau pemain drama: pada tahapan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peran yang sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Jika tidak ada yang bersedia mengajukan diri, maka gurulah yang memilih siswa untuk memainkan peran yang sesuai dengan yang dibutuhkan; 3) mendekorasi panggung (Ruang kelas) Setelah semua pemain terpilih, dan guru dapat melibatkan siswa juga dalam mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Yang mana hal tersebut juga dapat mengajarkan sikap kerja sama kepada siswa; 4) menunjuk siswa sebagai pengamat (Observer). Pada tahapan ini guru menunjuk masing-masing kelompok memiliki tanggung jawab untuk mengamati kelomok yang sedang bermain peran; 5) memainkan peran. Pada bagian ini siswa dituntut untuk mengekspresikan diri atau bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing; 6) evaluasi dan diskusi, pada tahapan ini siswa diajak oleh guru untuk melakukan penilaian atau evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan dan siswa dituntut untuk mengetahui hal-hal apa saja yang telah dipelajari pada saat bermain peran tadi; 7) berbagi pengalaman dan menyimpulkan, pada tahapan ini siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan perasaannya setelah bermain peran.

Jelaslah bahwa pembelajaran model *Role playing* mempunyai langkah-langkah untuk melakukan peran yang dapat membuat siswa mudah dalam memahami pelajaran. Penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan baik akan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menguasai pembelajaran.

Model pembelajaran *Role Playing* mempunyai karakteristik setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompok. Isrok'atun (2018) mengungkapkan 1) terdapat sebuah tim bermain peran; 2) kelompok tim mempunyai tujuan yang sama; 3) setiap anggota kelompok akan

dilakukan evaluasi; 4) setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan; 5) setiap anggota kelompok akan diminta pertanggung jawaban.

Berdasarkan penjelasan mengenai karakteristik model pembelajaran *role playing*, kita dapat mengetahui bahwa model pembelajaran *role playing* memiliki keunikan atau karakteristik tersendiri yang menarik dalam pembelajaran. Dan sebagaimana kita ketahui dalam sebuah model atau metode dalam pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri dari tiap-tiap model atau metode tersebut, seperti Lita (2021): Kelebihan dari model pembelajaran *role playing*, 1) Melibatkan seluruh siswa untuk ikut berpartisipasi; 2) mengambil keputusan dan berekspresi; 3) guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa melalui pengamatan siswa saat bermain peran; 4) dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan; 5) bisa melatih bahasa siswa dengan baik ketika berbicara.

Menurut Djamarah & Zain (2010) pembelajaran *role playing* memiliki kelebihan 1) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi; 2) dapat memupuk bakat yang ada pada siswa; 3) dapat menumbuhkan dan binaan kerjasama yang baik antar pemain; 4) peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya; 5) dapat membina bahasa lisan siswa agar dapat dipahami oleh semua orang lain. Jika dilihat dari kelebihan model *role playing* dapat disimpulkan bahwa data penggunaan model *role playing* itu dapat membuat siswa belajar bagaimana cara menggunakan bahasa yang baik dan benar. Serta dapat melibatkan semua siswa berpartisipasi sehingga mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki pada setiap siswa.

Menurut Nining (2018) kelemahan dari model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut 1) membutuhkan waktu yang relatif lama; 2) membutuhkan suasana kelas yang mendukung, misalnya ruangan yang cukup luas; 3) tidak semua materi dapat diperankan; 4) jika siswa tidak diperankan atau diarahkan dengan baik, kemungkinan siswa tidak melakukan dengan sungguh-sungguh; 5) memerlukan kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, kelebihan metode *role playing* yaitu menarik perhatian peserta didik lain, teknik *role playing* dapat digunakan pada kelompok kecil atau besar, mempermudah peserta didik dalam memahami permasalahan, membantu peserta didik dalam menganalisis permasalahan, dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik. Sedangkan kelemahan metode *role playing* yaitu tidak menyukai peran yang dimainkan, lebih menekankan masalah dari pada peran, sulit menyesuaikan diri dengan peran, waktu yang cukup lama, keterbatasan dalam bermain peran.

Pemilihan metode sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunalaras. Beberapa metode yang bisa digunakannya adalah metode diskusi, tanya jawab,

demonstrasi, simulasi, dan metode role playing atau bermain peran. Metode role playing memiliki keunggulan guna meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras, karena dalam kegiatan role playing terdapat peran-peran yang harus dimainkan oleh anak. Peran yang dimainkan diangkat dari permasalahan anak dengan lingkungan sekitar anak. Oleh karena itu, dengan diterapkannya metode role playing anak dapat merasakan peran yang dimainkannya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan empati dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Untuk menangani masalah tuna laras tersebut dapat dilakukan juga dengan penerapan modifikasi perilaku (PSG, Kemendikbud, UNY, 2012) yaitu sebagai berikut : Behavioristik, pendekatan behavioristik sering disebut juga pendekatan perilaku. Pendekatan perilaku yang digunakan untuk menangani perilaku pada anak tunalaras yaitu dengan penerapan modifikasi perilaku. Penanganan pada anak tunalaras menekankan pada pengendalian rangsangan dari luar, penggunaan konsekuensi yang konsisten dan rutinitas yang tinggi.

#### **D. Kesimpulan**

Peran pendidik dalam membangun empati anak melalui metode role playing memiliki peranan penting. Dengan strategi-strategi yang terstruktur dan efektif, pendidik mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan emosional dan sosial anak-anak. Melalui pemilihan tema yang relevan, penyediaan alat dan bahan pendukung, pendampingan yang cermat, refleksi setelah kegiatan, serta pengulangan dan konsistensi, anak-anak dapat belajar untuk memahami dan menghargai perasaan orang lain. Selain itu, kolaborasi dengan orang tua memastikan bahwa pembelajaran empati berlangsung baik di sekolah maupun di rumah. Semua upaya ini membantu membentuk dasar yang kuat bagi anak-anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka, menjadikan mereka individu yang lebih empatik dan peduli terhadap orang lain. Dengan demikian, pendidik berperan sangat signifikan dalam mengembangkan keterampilan empati pada anak-anak melalui metode role playing.

#### **E. Ucapan Terima Kasih**

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan karakter, khususnya dalam menumbuhkan rasa empati pada siswa sekolah dasar. Penulis juga berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut di bidang yang sama. Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pengampu Universitas PGRI Palembang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan jurnal ini.

## Daftar Pustaka

- Arleni, T. (2016). Penerapan Model pembelajaran Role Playing Untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS kelas III SD Negeri 013 Lubok Kembang sari Kecamatan Ukui. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>
- Borba, M. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Gramedia Pustaka Utama.
- Chairunnisa, M. L., & Raharjo, T. J. (2024). Peran Pendidik dalam Membangun Empati Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain Aisyiyah 01 Kota Semarang. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 20–33. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.660>
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage
- Djamarah, S., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fransiska, F., Suryameng, S., & Sumiati, Y. (2023). Peran Guru Dalam Menanamkan Kemampuan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Maria Sintang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 190–203. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2328>
- Lita, A. (2021). *Model Dan media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka.
- Isnawati, A. N., Ateb, S., & Ali, S. (2016) *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi Makhluk Hidup Dan Lingkungan*. Vol 1 No 1
- Isrok'atun A. R. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2012). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Masyithah dan Laksmi Dewi. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nining, M. N. (2018). *Bukan Kelas Biasa*. Kekata Group.
- PSG, Kemendikbud, UNY. (2012). *Modul Pendidikan Luar Biasa*. UNY.
- Yulia, S. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini, (2)31-37.
- Zulhaida, F. (2013). Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1) 311-318.