

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

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Niwang Tunjung Palupi
NIM 12103244033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN PERILAKU PRIBADI DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK TUNALARAS KELAS VI DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Niwang Tunjung Palupi, NIM 12103244033 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Pembimbing I

Aini Mahabbati, M.A
NIP19810309 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah ada.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 17 Oktober 2016

Yang menyatakan,



Niwang Tunjung Palupi
NIM 12103244033

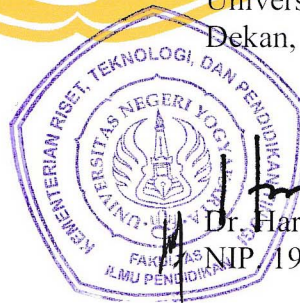
PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN PERILAKU PRIBADI DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK TUNALARAS KELAS VI DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Niwang Tunjung Palupi, NIM 12103244033 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 3 November 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Aini Mahabbati, M.A	Ketua Penguji		10-11-2016
Rafika Rahmawati, M.Pd	Sekretaris		16-11-2016
Diana Septi Purnama, M.Pd., Ph.D	Penguji Utama		17-11-2016

Yogyakarta, 22 NOV 2016
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M.Pd
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Jika setiap orang menajamkan rasa empatinya, maka kehidupan akan saling melengkapi. Sehingga dapat menyatukan seluruh perbedaan yang ada.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan kepada:

1. Bapak Suratmo dan Ibu Marjinah tercinta
2. Kakak dan Adek tersayang
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta
4. Tanah Airku Indonesia

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

Oleh

Niwang Tunjung Palupi

NIM 12103244033

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras. Kemampuan empati anak tunalaras ditingkatkan melalui perbaikan praktek pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dengan menerapkan metode *role playing*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian adalah anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana. *Setting* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lingkungan dalam kelas dan di luar kelas. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan dua siklus dalam waktu selama dua bulan. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu metode observasi, kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan empati anak tunalaras dapat ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 63,3 pada saat siklus I, dan menjadi 76,7 pada siklus II dengan kriteria baik. Perilaku yang ditunjukkan, seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, siswa patuh terhadap perintah guru, dan perilaku siswa yang suka memukul meja dengan alat tulisnya sekarang sudah mulai berkurang. Sedangkan pemahaman empati siswa meningkat dari 66,7 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 80 pada saat siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,7 pada saat siklus II dengan keterangan sangat baik.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta” dapat diselesaikan. Penulisan dan penelitian skripsi ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kepedulian dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah berkenan memberikan ijin penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan rekomendasi surat ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.
4. Ibu Aini Mahabbati, M.A, selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi hingga selesai.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan bagi penulis.

6. Karyawan dan karyawan staf kerja di Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah bersedia memberikan pelayanan dan fasilitas yang sangat membantu.
7. Bapak Drs Untung selaku Kepala Sekolah SLB E Prayuwana Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SLB E Prayuwana.
8. Bapak Tugiyat selaku guru kelas VI yang telah membantu dan bersedia berkolaborasi dengan penulis untuk melaksanakan tindakan penelitian.
9. Segenap guru, siswa, dan karyawan SLB E Prayuwana yang telah memberikan respon baik selama proses penelitian berlangsung.
10. Bapak Suratmo, Ibu Marjinah, Masku Bayu, Adekku Nanung, dan saudara-saudariku yang telah memberikan dukungan baik dari segi materi maupun non materi selama menempuh studi hingga penulisan skripsi ini terselesaikan.
11. Mohammad Wira Wibowo yang selalu mendukung dan memberikan semangat yang luar biasa.
12. Teman-teman baikku PLB C 2012 (Yuni Upel, Lisa Say, Anggi Enjik, Monica Onyed) terimakasih atas pertemanan yang menyenangkan dan memberi motivasi yang luar biasa.
13. Seluruh teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Luar Biasa angkatan 2012 yang selama ini telah memberikan berbagai masukan, bantuan, serta kebersamaan yang berarti selama menempuh studi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik secara menyumbangkan pemikiran, doa, dan motivasi hingga skripsi ini terselesaikan.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak dapat menjadi bekal menjalani hidup ke depan. Saran dan kritik sangatlah penulis harapkan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya. Amin.

Yogyakarta, 17 Oktober 2016
Penulis,



Niwang Tunjung Palupi

NIM 12103244033

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERESTUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Kajian Tentang Anak Tunalaras	
a. Pengertian Tunalaras	11
b. Karakteristik Tunalaras.....	12
c. Klasifikasi Tunalaras	13
d. Penyebab Tunalaras	16
2. Kajian Tentang Empati	
a. Pengertian Empati	17

b. Aspek-aspek Empati.....	18
c. Empati dalam Pembelajaran Anak Tunalaras.....	19
3. Kajian Tentang Metode <i>Role Playing</i>	
a. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	20
b. Pola Metode <i>Role Playing</i>	21
c. Prosedur Pembelajaran Metode <i>Role Playing</i>	22
d. Kelebihan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	25
4. Kajian Tentang Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial	
a. Pengertian Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial	27
b. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial	28
c. Metode Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial	29
B. Kerangka Pikir.....	31
C. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Desain Penelitian	33
C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Subjek Penelitian.....	35
E. Prosedur Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Instrumen Penelitian.....	41
H. Validitas Instrumen	45
I. Analisis Data	46
J. Indikator Keberhasilan	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	48
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	49
C. Deskripsi Data Subjek Penelitian.....	49
D. Deskripsi Data Tindakan Penelitian.....	54
E. Uji Hipotesis.....	82

F. Pembahasan Masalah	82
G. Keterbatasan Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Perilaku Empati	42
Tabel 3. Penilaian Perilaku Empati	42
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Partisipasi Siswa dalam Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	43
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Kinerja Guru dalam Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	44
Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Kuesioner Pemahaman Empati	44
Tabel 7. Kriteria Penilaian Empati	45
Tabel 8. <i>Pre-test</i> Pengukuran Skala Perilaku Empati.....	55
Tabel 9. <i>Pre-test</i> Pemahaman Empati	55
Tabel 10. <i>Pos-test</i> Pengukuran Skala Perilaku Empati	62
Tabel 11. <i>Pos-test</i> Pemahaman Empati	62
Tabel 12. Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> Peningkatan Skala Perilaku Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i>	66
Tabel 13. Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> Peningkatan Pemahaman Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i>	67
Tabel 14. <i>Pos-test</i> Pengukuran Perilaku Empati	75
Tabel 15. <i>Pos-test</i> Pemahaman Empati	75
Tabel 16. Data Hasil <i>Pos-test</i> Peningkatan Perilaku Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan II.....	77
Tabel 17. Data Hasil <i>Pos-test</i> Peningkatan Pemahaman Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan II.....	78
Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Empati Siswa Tunalaras Kelas VI.....	79

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikiran.....	32
Gambar 2. Desain Penelitian Model Kemmis dan Taggar.....	34
Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Tunalaras Kelas VI Siklus I.....	68
Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Tunalaras Kelas VI Siklus I dan II.....	79
Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati Melalui Metode <i>Role Playing</i> pada Siswa Tunalaras Kelas VI.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Lembar Observasi Perilaku Siswa.....	97
Lampiran 2. Instrumen Observasi Partisipasi Siswa.....	99
Lampiran 3. Instrumen Kinerja Guru.....	100
Lampiran 4. Lembar Kuesioner Pemahaman Empati	101
Lampiran 5. Hasil Skala Perilaku Empati Siswa	103
Lampiran 6. Hasil Observasi Partisipasi Siswa	109
Lampiran 7. Hasil Observasi Kinerja Guru	119
Lampiran 8. Hasil Kuesioner Pemahaman Empati	129
Lampiran 9. Rancangan Program Pembelajaran.....	135
Lampiran 10. Hasil Wawancara Tidak Terstruktur	164
Lampiran 11. Dokumentasi dan Foto Pelaksanaan Tindakan.....	166
Lampiran 12. Surat Validasi Instrumen	170
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	172
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari Sekertaris Daerah.....	173
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Empati sebagai perilaku akan terus berkembang, namun tingkat perkembangannya tidak akan sama pada setiap anak karena adanya perbedaan individual. Menghindari adanya disfungsi empati maka kemampuan empati perlu diasah atau diajarkan sejak dini, karena empati merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh anak untuk menjalin hubungan pertemanan dengan baik. Hubungan pertemanan yang baik dapat diungkapkan dengan bersikap hangat terhadap orang lain. Kehangatan bisa diperlihatkan melalui senyuman, intonasi suara yang lembut, maupun sikap tubuh yang menunjukkan penerimaan dan penghargaan kepada orang lain. Apabila hubungan pertemanan tidak terjalin dengan baik maka akan menimbulkan hilangnya rasa percaya diri dan harga diri anak.

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

Tunalaras atau gangguan emosi diuraikan sebagai kesulitan dalam penyesuaian diri dan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam lingkungan kelompok seusianya maupun masyarakat pada umumnya, sehingga merugikan dirinya maupun orang lain (Aini Mahabbati, 2010:54). Anak tunalaras sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, dan muncul ketidakmampuan dalam menjalin hubungan baik dengan orang lain. Tin Suharmini (2009:95), mengatakan bahwa anak tunalaras mempunyai problem perilaku, yaitu dalam merespon emosi. Respon emosi yang diberikan anak tunalaras sebagai akibat dari perlakuan orang lain ini terlalu kuat untuk ukuran yang sebenarnya. Perilaku yang nampak keluar menyerang orang lain, memukul, memaki teman bahkan merusak barang-barang yang ada di sekitarnya, menunjukkan bahwa anak tunalaras memiliki masalah dalam mengembangkan empati.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SLB E Prayuwana pada bulan Agustus tahun 2015 masih terdapat siswa yang menunjukkan perilaku rendahnya berempati. Perilaku tersebut ditunjukkan melalui perilaku agresif verbal seperti mengejek, mengancam, dan memaki. Perilaku

agresif non verbal ditunjukkan dengan perilaku meludah, memukul atau menendang temannya tanpa sebab yang jelas, bahkan mencubit temannya tanpa sebab. Selain itu terdapat siswa yang kurang memiliki sikap empati terhadap guru, misalnya di dalam kelas anak tidak menghargai ketika guru sedang menjelaskan tentang materi pelajaran, anak lebih senang berbicara dengan teman sebelahnya di luar materi pelajaran yang sedang diajarkan. Apabila di dalam kelas mereka sering memukul meja dengan sengaja, bahkan mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas. Perilaku rendahnya kemampuan empati anak tunalaras akan berakibat negatif pada anak itu sendiri maupun orang lain. Akibat yang muncul dari rendahnya empati yaitu menimbulkan perasaan sakit hati pada teman karena perilaku agresif verbal yang dimunculkan oleh anak tunalaras. Selain itu juga menimbulkan perkelahian bahkan melukai fisik temannya karena perilaku agresif non verbal yang dimunculkan oleh anak. Sehingga meskipun anak tunalaras memiliki kemampuan empati rendah, yang dimunculkan dari karakteristik perilakunya. Namun konsep mengenai kemampuan sosial termasuk kemampuan empati perlu dikembangkan pada anak tunalaras untuk meminimalisir perilaku-perilaku yang negatif.

Sekolah sudah memiliki program pengembangan empati pada siswa, program tersebut masuk dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dirancang sekolah berdasarkan kurikulum peserta didik tunalaras. Menurut Puji Astuti (2014: 119) Kurikulum untuk peserta didik tunalaras dikelompokkan menjadi 3 (tiga) yaitu kelompok A (akademik), kelompok

B (keterampilan) dan kelompok C (program khusus bina pribadi dan sosial atau pengembangan perilaku pribadi dan sosial).

Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial kelas VI dilaksanakan berdasarkan jadwal yang sudah ditentukan yaitu seminggu sekali setiap hari selasa, dan kurikulum yang digunakan yaitu KTSP. Materi yang diajarkan yaitu mengacu pada buku panduan atau literatur. Metode yang digunakan dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial yaitu metode ceramah, metode diskusi dan metode demonstrasi. Sedangkan untuk media pembelajarannya guru menggunakan laptop untuk mengakses gambar-gambar atau video yang berkaitan dengan kemampuan sosial anak.

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

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu adanya metode lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan

berempati, salah satunya yaitu menggunakan metode *role playing*. Zulhaida Filina (2013:314) mengatakan bahwa “metode *role playing* merupakan suatu bentuk permainan anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Yulia Siska (2011:33) 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. Sejalan dengan pendapat Nurul Ramadhani Makarao (2009:121), menyatakan bahwa tujuan *role playing* yang pertama yaitu untuk menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat juga sikap siswa dalam satu skenario. Kedua, melatih siswa untuk menjadi orang lain dan merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya. Sehingga siswa diajarkan untuk menghayati suatu kejadian atau peristiwa yang sebenarnya dalam realitas kehidupan nyata.

Role playing dimainkan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti halnya menguraikan sebuah masalah, memeragakan peran yang mainkan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut. Guru dan siswa perlu menguraikan sebuah masalah yang akan diperagakan, karena untuk

memahami karakteristik peran yang akan dimainkan. Sebagai pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana siswa dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan mainkan. Terdapat beberapa siswa bertugas sebagai pemeran, sedangkan siswa yang lain bertugas sebagai peneliti. Akhir dari pelaksanaan *role playing* yaitu mendiskusikan atau mengevaluasi masalah yang telah dimainkan.

Menurut Shepherd (2010:141), *role playing* memungkinkan siswa untuk berlatih atau praktek kemampuan sosial dalam suatu lingkungan yang aman, dalam kelas dimana kemampuan tersebut diajarkan. *Role playing* juga memberikan kesempatan kepada guru dan teman-teman untuk berlatih kemampuan sosial. Kegiatan *role playing* dapat diprogramkan atau dirancang oleh siswa atau guru. Setiap peserta yang terlibat dalam kegiatan ini perlu memahami peran dan tanggung jawabnya.

Metode *role playing* perlu diterapkan untuk meningkatkan kemampuan empati karena berdasarkan hasil penelitian Anayanti Rahmawati (2014:391) membuktikan bahwa penggunaan metode *role playing* dan alat permainan edukatif dapat meningkatkan empati pada anak kelompok B TK Darul Arqom Makamhaji Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. Oleh karena itu, penelitian ini akan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati anak Tunalaras dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Harapannya setelah anak memahami arti pentingnya empati maka ia akan berperilaku yang menunjukkan rasa empati.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah-masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan empati pada anak tunalaras dimunculkan pada perilaku agresif verbal dan non verbal.
2. Ketidakmampuan anak tunalaras dalam berempati dengan lingkungan secara baik. Sehingga mereka mengalami penolakan di lingkungan sekitar.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang terbatas dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Sehingga dalam memahami materi yang diajarkan dirasa belum maksimal.
4. Masih adanya kendala dalam pelaksanaan Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Kendala tersebut antara lain yaitu siswa jarang masuk, konsentrasi siswa mudah terganggu, dan masih guru merasa kesulitan dalam mencari literatur pembelajaran pengembangan perilaku pribadi dan sosial.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari identifikasi masalah diatas, peneliti memberikan batasan masalah pada nomor 1, 2 dan 3 yaitu siswa tunalaras memiliki kemampuan empati rendah yang ditunjukkan oleh munculnya perilaku agresif verbal maupun non verbal. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan metode lain untuk mengatasi permasalahan siswa tunalaras yang memiliki kemampuan empati rendah. Metode yang akan digunakan

untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan empati yaitu metode *role playing*.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat peneliti sampaikan disini adalah :

Bagaimana proses dan hasil penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan empati anak tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana Yogyakarta dengan penerapan metode *role playing*

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai salah satu kontribusi keilmuan dalam bidang Pendidikan Luar Biasa yang berkaitan dengan penggunaan metode *role playing* dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial anak tunalaras.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan kemampuan empati pada siswa yang dapat diterapkan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Manfaat bagi guru

Manfaat yang dapat diambil bagi guru yaitu guru dapat menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial tentang kemampuan berempati bagi anak tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana.

c. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu untuk mengembangkan metode pembelajaran dan adanya peningkatan kemampuan pada diri guru.

G. Definisi Operasional

1. Tunalaras

Anak tunalaras dalam penelitian ini, anak laki-laki yang mengalami gangguan perilaku dan anak tersebut berada di kelas VI. Gangguan perilaku yang ditunjukkan oleh subjek yaitu perilaku agresif verbal dan agresif non verbal. Perilaku agresif verbal ditunjukkan dengan perilaku mengejek, memaki, bahkan mengancam. Sedangkan perilaku agresif non verbal yang ditunjukkan oleh subjek yaitu menendang, memukul, bahkan meludah.

2. Kemampuan berempati

Empati yaitu kemampuan seseorang untuk berada diposisi orang lain dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Seseorang dikatakan berempati apabila mereka memperlihatkan aspek-aspek empati menurut Williams, Berard dan Barchard (dalam Anayanti R, 2014:388) terdiri dari : a. Kegembiraan *responsif*, b. Kepedulian empatik, c. *Distress responsif*.

3. Metode *role playing*

Role playing juga sama artinya dengan bermain peran. Metode ini diterapkan dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial, karena tujuannya menciptakan atau melatih anak tunalaras dalam menjalankan peran sosialnya secara baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Anak Tunalaras

a. Pengertian Tunalaras

Hallahan dan Kauffman menjelaskan bahwa gangguan emosi dan perilaku (*emotional or behavioral disorders*) memiliki definisi sebagai berikut: (1) perilaku yang mengarah pada derajat ekstrim, (2) masalah bersifat kronis, tidak hanya sebentar, dan (3) perilaku tersebut tidak sesuai dengan harapan sosial dan budaya (Hallahan & Kauffman, 2009:266). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Jenny Thompson (2010:40), beliau menyatakan bahwa gangguan sosial, emosional, dan perilaku biasanya menjadi tantangan yang cukup besar bagi para praktisi. Gangguan ini biasanya muncul dalam bentuk perilaku merusak di kelas atau lingkungan sekolah. Gangguan perilaku biasanya menyebabkan murid tersebut tidak dapat belajar dengan baik dan guru kesulitan dalam menyampaikan pelajaran, dan terkadang mengakibatkan munculnya perilaku agresif secara fisik terhadap guru maupun murid lainnya. Namun sebaliknya, gangguan emosional cenderung ditunjukkan oleh murid yang pendiam atau menarik diri.

Menurut Loeppke, L. et.al (2011:71), mendefinisikan bahwa siswa dengan gangguan emosi dan perilaku biasanya memunculkan kerusuhan yang dilakukan beberapa siswa yang

telah frustasi dengan membawa senjata ke sekolah. Sedangkan menurut Sutjihati S (2012:139), menjelaskan bahwa Anak tunalaras sering juga disebut anak tunasosial karena tingkah laku anak ini menunjukkan penentangan terhadap peraturan atau norma-norma sosial masyarakat yang berwujud seperti mencuri, mengganggu, dan menyakiti orang lain.

Sehingga dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak tunalaras adalah mereka yang mengalami gangguan emosi dan sosial, sehingga kurang mampu untuk melakukan penyesuaian dalam berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain. Mereka biasanya memunculkan beberapa perilaku seperti menyakiti teman tanpa sebab, membawa senjata ke sekolah, tidak mematuhi peraturan, dan lain sebagainya.

b. Karakteristik Tunalaras

Seseorang dapat dikatakan mengalami gangguan emosi dan perilaku (tunalaras) apabila anak menunjukkan gejala ketunalarasan secara berturut-turut selama enam bulan. Gejala tersebut nampak secara berturut-turut tanpa berhenti. Menurut Samad Sumarna dan Sukarija Taska (2013:30), berpendapat bahwa karakteristik anak tunalaras yang mempunyai perilaku menyimpang adalah mereka yang menunjukkan lima karakteristik sebagai berikut :

- 1) Mempunyai masalah belajar yang tidak dapat dikemukakan oleh faktor-faktor intelektual, sensori, atau faktor kesehatan.

- 2) Ketidakmampuan seseorang dalam membangun hubungan dengan orang lain, sehingga mengalami hambatan dalam bersosialisasi.
- 3) Berperasaan dan berperilaku yang tidak sesuai dengan semestinya.
- 4) Merasakan depresi dan perasaan tidak bahagia.
- 5) Terjadinya peningkatan gejala-gejala fisik yang kurang sehat, rasa sakit, dan bersifat psikologis berkaitan dengan masalah-masalah yang sangat berkaitan dengan masalah-masalah saat melakukan hubungan dengan orang dan sekolah.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik ketunalarasan yaitu memiliki hambatan dalam belajar, ketidakmampuan dalam menjalin hubungan pertemanan, berperilaku tidak semestinya, merasa depresi, dan memiliki gangguan kesehatan. Apabila anak menunjukkan ciri-ciri tersebut selama enam bulan berturu-turut tanpa berhenti, maka anak tersebut mengalami gangguan ketunalarasan. Tentunya didukung oleh hasil atau faktor yang lainnya.

c. Klasifikasi Tunalaras

Klasifikasi anak tunalaras perlu diperhatikan oleh lembaga pendidikan yang bersangkutan untuk menentukan jenis ketunalarasan pada diri anak. Menurut Quay dan Peterson (dalam

Dunn & Leitschuh 2006:562) menyatakan bahwa klasifikasi anak tunalaras antara lain :

1) Gangguan Perilaku

Gangguan perilaku merupakan salah satu dari klasifikasi anak tunalaras. Penyimpangan-penyimpangan perilaku anak tunalaras terjadi karena adanya gangguan perilaku tersebut. Gangguan perilaku pada anak tunalaras dibagi menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

a) *Undersocialized Aggressive Conduct Disorder*

(1) *Conduct disorder*

Karakteristik anak dengan *conduct disorders* yaitu perilaku anti-sosial termasuk melawan, menyerang, menghancurkan barang, mencuri, berbohong, dan tindak kekejaman fisik pada manusia maupun binatang (Shapherd, 2010:33). Selain itu mereka juga memunculkan perilaku menyalahkan orang lain, membully teman, bahkan egois.

(2) *Attention Problems-immaturity*

Attention Problems-immaturity yaitu anak yang memunculkan beberapa perilaku seperti bertingkah laku lebih muda dari pada usianya, bahkan kesulitan dalam menentukan tujuan hidup.

(3) *Motor Excess*

Motor excess yaitu perilaku yang berlebih yang terjadi pada anak tunalaras. Biasanya ditunjukkan dengan perilaku gelisah, gugup, bahkan nerves,

b) *Socialized Agressive Conduct Disorder*

(1) *Socialized Aggression*

Socialized Aggression biasanya dimunculkan oleh anak tunalaras pada perilaku nakal dalam lingkungan masyarakat, menjadi anggota geng atau komplotan, mencuri, bahkan berbuat kriminal.

2) Gangguan Emosi

Emosi merupakan salah satu aspek yang terganggu, sehingga anak tunalaras mengalami gangguan atau hambatan pada segi emosionalnya. Gangguan emosi anak tunalaras dibagi mejadi dua, yaitu sebagai berikut :

(1) *Anxiety-Withdrawal*

Anxiety Withdrawal yaitu gangguan kesemasan yang terjadi pada anak tunalaras sehingga sebagian besar dari mereka menarik diri dari lingkungan sosial. Misalnya cemas, depresi, mengeluh yang berlebihan, bahkan kesulitan dalam mengambil keputusan.

(2) *Psychotic Behavior*

Psychotic Behavior yaitu seseorang yang mengalami gangguan kejiwaan. Seseorang tersebut

biasanya memiliki halusinasi yang cukup kuat, bahkan kesulitan dalam membedakan antara kenyataan dan khayalan.

d. Penyebab Tunalaras

Anak yang mengalami ketunalarasan memiliki banyak faktor penyebab. Adapun penyebab ketunalarasan menurut Deden Saepul Hidayat dan Wawan (2013:36), yaitu sebagai berikut :

- 1) Faktor internal, adalah faktor-faktor yang langsung berkaitan dengan kondisi seseorang atau individu itu sendiri, seperti halnya keturunan, kondisi fisik dan psikisnya.
- 2) Faktor eksternal, adalah faktor-faktor yang bersifat diluar diri individu terutama berasal dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah

Sejalan dengan pendapat diatas, Aqila (2012:55-56), berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor penyebab tunalaras, antara lain :

- a) Terjadinya *broken home* dalam suatu keluarga.
- b) Kurangnya kasih sayang dari orang tua kepada anaknya.
- c) Kemampuan sosial anak dan kondisi ekonomi yang rendah.
- d) Terjadinya konflik budaya, yaitu adanya perbedaan pandangan-pandangan hidup antara keadaan sekolah dan kebiasaan keluarga.
- e) Adanya faktor keturunan gangguan jiwa.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor penyebab yang mempengaruhi seseorang mengalami gangguan ketunalarasan. Faktor penyebab ketunalarasan dapat berasal dari dalam atau dari luar diri individu itu sendiri. Faktor tersebut tidak dapat berdiri sendiri, artinya faktor satu dengan yang lainnya akan saling mempengaruhi.

2. Kajian Tentang Empati

a. Pengertian Empati

Secara umum, empati diartikan sebagai bagian dari kehidupan psikis, yang merupakan ikut tergeraknya hati dan pikiran seseorang terhadap situasi dan kondisi psikis orang lain. Dalam arti ini, maka perasaan empati dapat dilakukan asalkan dalam diri seseorang itu memiliki kemauan untuk ikut merasakan segala sesuatu yang dirasakan orang lain (sesama), kapan saja dan dimana saja berada. Sehingga jelas bahwa sikap empati sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, karena perasaan empati dapat menumbuhkan rasa kepedulian yang mendalam terhadap sesama (Nuril A.E dan Vitalis, 2015:2). Sejalan dengan pendapat Anayanti Rahmawati (2014:383), beliau menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, meskipun kita tidak mengalami kejadian seperti yang dialami oleh orang lain tersebut namun seakan-akan kita merasakan apa yang orang lain rasakan.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa empati yaitu tergeraknya hati atau pikiran seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Seseorang merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain walaupun ia tidak mengalaminya secara langsung. Sehingga sikap empati perlu diajarkan sejak dini, guna menumbuhkan rasa kepedulian terhadap sesama. Sikap empati akan terbentuk apabila ada pemahaman yang benar mengenai empati.

b. Aspek-aspek Empati

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan perasaan orang lain. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan empati jika perilaku yang ditampilkan telah memenuhi aspek-aspek empati. Williams, Berard & Barchard (dalam Anayanti R, 2014:388) berpendapat bahwa aspek-aspek empati terdiri dari :

- a) Kegembiraan *responsif*, yaitu suatu perasaan gembira maupun bahagia yang dirasakan oleh seseorang ketika orang terdekatnya atau orang lain mengalami kebahagiaan.
- b) Kepedulian empatik, yaitu kesedihan atau perasaan sedih yang dirasakan oleh seseorang ketika mengetahui ada orang lain yang kurang beruntung bila dibanding dengan dirinya. Dengan kata lain, adanya perasaan sedih yang dirasakan seseorang ketika melihat orang lain mengalami musibah.
- c) *Distress responsif*, yaitu ketidaknyamanan individu ketika melihat orang lain mengalami penderitaan atau permasalahan.

Sehingga setiap individu saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa empati memiliki banyak aspek. Setiap aspek memiliki pemahaman yang sama yaitu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Baik rasa yang bersifat kebahagiaan maupun rasa yang bersifat kesedihan, sehingga memunculkan tindakan untuk membantu antar sesama.

c. Empati dalam Pembelajaran Anak Tunalaras

Sistem pendidikan khusus memberikan layanan pada anak berkebutuhan khusus dengan kurikulum khusus dan pembelajaran khusus. Menurut Puji Astuti (2014: 119) muatan kurikulum untuk peserta didik yang tidak megalami hambatan intelektual, proporsinya tingkat SD sebagai berikut : kelompok akademik 70 %, keterampilan 20 %, program khusus 10%. Sedangkan muatan kurikulum untuk peserta didik tunalaras yang mengalami hambatan intelektual, proporsi tingkat SD sebagai berikut : kelompok akademik 60 %, keterampilan 20%, program khusus 20%.

Berdasarkan muatan kurikulum untuk peserta didik tunalaras, pembelajaran kemampuan empati masuk dalam lingkup program khusus. Program khusus bagi peserta didik tunalaras yaitu program pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Kompetensi pada pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi

dan Sosial bagi peserta didik tunalaras yang tanpa hambatan intelektual diarahkan ke kurikulum sekolah reguler, namun tetap disesuaikan dengan kondisi siswa. Sedangkan bagi peserta didik tunalaras yang mengalami hambatan intelektual disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Sehingga harapannya dengan adanya program pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial, pendidik dapat meminimalisir masalah-masalah sosial yang terjadi pada peserta didik tunalaras.

3. Kajian Tentang Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Role playing atau bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh dalam suatu cerita, binatang, atau benda sekitar anak berdasarkan khayalan atau pengalaman seseorang yang melibatkan kemampuan berbicara (Halida, 2011:28). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nurul Ramadhani Makarao (2009:121) yang menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu metode pelatihan yang memfasilitasi peserta untuk memainkan peran dalam skenario tertentu. Peserta diberi kartu peran (*role card*) untuk dipelajari dan dipraktikkan dalam situasi permainan peran sesuai dengan skenario.

Sejalan dengan pendapat diatas, Joyce, Weil, Calhoun (2009:329) menyatakan bahwa “esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut. *Role playing* bisa menggambarkan perasaan siswa, baik perasaan yang

hanya dipikirkan maupun perasaan yang yang diekspresikan”.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memainkan suatu peran atau karakter orang yang terlibat dalam situasi tersebut. Peran yang akan dimainkan berasal dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata.

b. Pola Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki beberapa pola yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2010:200) menjelaskan bahwa metode *role playing* memiliki tiga pola organisasi, antara lain :

1) *Role playing* tunggal

Jenis pola tunggal dalam metode *role playing* ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat dalam suatu permainan yang sedang dipertunjukkan. Tujuan dari pola ini yaitu untuk membentuk sikap dan nilai para siswa.

2) *Role playing* jamak

Role playing pola 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* dengan 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.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan *role playing* dengan pola jamak. Setiap siswa memiliki tugas untuk memerankan skenario drama yang sudah direncanakan. Sehingga setiap siswa memiliki peranan dalam setiap tindakan *role playing*.

c. Prosedur Pembelajaran Metode *Role Playing*

Prosedur *role playing* perlu diterapkan bahkan diperhatikan, karena dengan menggunakan prosedur yang ada maka akan memudahkan guru dan siswa untuk memainkan peran. Hamzah B. Uno (2008:26-28), menjelaskan bahwa prosedur *role playing* terdiri atas sembilan langkah, yaitu sebagai berikut :

1) Pemanasan (*warming up*)

Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang

perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru.

2) Memilih partisipan

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya.

3) Menyiapkan pengamat (*Observer*)

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Sehingga walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

4) Menata panggung

Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks, yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan permainan peran.

Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain.

5) Memainkan peran (manggung)

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Diskusi dan evaluasi

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Memainkan peran ulang (manggung ulang)

Seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan evaluasi kedua

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak

peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.

9) Berbagi pengalaman dan kesimpulan

Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Bersarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat prosedur pelaksanaan metode *role playing*. Dalam prosedur tersebut terdiri dari 9 langkah, yaitu pemanasan, pemilihan partisipan, menyiapkan pengamat, menata panggung, memainkan peran, diskusi atau evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi atau evaluasi kedua, dan kesimpulan.

d. Kelebihan dan Kelamahan Metode *Role Playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya, tidak terkecuali metode *role playing*. Metode *role playing* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya. Sudjana (2005:136), menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan metode *role playing* yaitu sebagai berikut :

1) Kelebihan

- a) Peran yang ditampilkan peserta didik dengan menarik akan segera mendapat perhatian peserta didik lainnya.
- b) Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
- c) Dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
- d) Dapat membantu peserta didik untuk menganalisis dan memahami situasi serta memikirkan masalah yang terjadi dalam bermain peran.
- e) Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri peserta didik untuk berperan dalam menghadapi masalah.

2) Kelemahan

- a) Kemungkinan adanya peserta didik yang tidak menyenangi memainkan peran tertentu.
- b) Lebih menekankan terhadap masalah dari pada terhadap peran.
- c) Mungkin akan terjadi kesulitan dalam menyesuaikan diri terhadap peran yang harus dilakukan.
- d) Mungkin membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar itu.
- e) Bermain peran terbatas pada beberapa situasi kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas 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.

4. Kajian Tentang Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial
 - a. Pengertian Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial atau yang biasa disebut dengan Bina Pribadi dan Sosial merupakan salah satu program pembelajaran khusus yang diberikan kepada anak yang mengalami gangguan emosi dan tingkah laku atau tunalaras. Samad Sumarna dan Sukarija Taska (2013:36), berpendapat bahwa Bina Pribadi dan Sosial adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu atau anak yang mengalami gangguan emosi, tingkah laku dan sosial untuk mengatasi kesulitan-kesulitan atau masalah yang bersifat pribadi dan sosial sebagai akibat dari ketidakmampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut Tin Suharmini (2009:95), orang dikatakan mencapai perkembangan kepribadian yang optimal, apabila sudah menemukan jati dirinya, dapat mengatur perilakunya sesuai dengan peraturan yang berlaku dimasyarakat. Sedangkan bila melihat kondisi anak tunalaras yang memiliki gangguan emosi dan sosial, bahkan perilakunya juga mengalami penyimpangan, jelas kepribadian anak tidak dapat berkembang secara maksimal. Oleh sebab itu, perlu di berikan program khusus dalam menangani penyimpangan tersebut yaitu dengan program pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial adalah program kompensatoris bagi anak tunalaras yang mengalami masalah-masalah pribadi maupun sosial karena ketidakmampuannya dalam menyesuaikan diri di lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

PSG, Kemendikbud, UNY (2012:121) menjelaskan bahwa tujuan Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial atau Bina Pribadi dan Sosial, yaitu sebagai berikut :

- 1) Memberi pengetahuan bina pribadi dan sosial untuk anak yang mengalami gangguan emosi dan perilaku.
- 2) Melatih keterampilan menyusun program Bina Pribadi dan Sosial untuk anak yang mengalami gangguan emosi dan perilaku.

- 3) Menanamkan minat dan kepedulian untuk mengembangkan program pendidikan dan layanan, penanganan anak dengan gangguan emosi dan perilaku.

Selain itu, menurut Samad Sumarna dan Sukarija Taska (2013:38-39), juga berpendapat bahwa tujuan Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial, yaitu sebagai berikut :

- a) Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.
- b) Siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam membina dirinya sebagai pribadi baik dan terpuji.
- c) Siswa diharapkan mempunyai kreativitas dalam membangun relasi yang positif dengan lingkungannya dan mampu mengembangkan dirinya sebagai anggota masyarakat bangsa dan negara.

Sehingga dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial adalah mengembangkan kemampuan anak tunalaras dalam membina dirinya. Dengan demikian anak tunalaras mampu membangun relasi yang positif dengan lingkungannya.

- c. Metode Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Pemilihan metode sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik tunalaras. Beberapa metode yang bisa digunakan dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

adalah metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, simulasi, dan metode *role playing* atau bermain peran. Adapun pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dalam memberikan perlakuan terhadap perilaku anak tunalaras (PSG, Kemendikbud, UNY (2012:122-123)) yaitu sebagai berikut :

- 1) Behavioristik, pendekatan behavioristik sering disebut juga pendekatan perilkuan. Pendekatan perilkuan yang sering 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.
- 2) Psikoedukatif, yaitu pendekatan ini menekankan hal-hal yang praktis dan pengembangan ego. Teknik utama yang dipakai pada pendekatan ini adalah *life space interview* (wawancara sekitar kehidupan anak) yang bertujuan memperkuat ego anak dan membantu anak dalam memahami dan menafsirkan masalah yang sedang dihadapi oleh anak.
- 3) Ekologis, yaitu pada prinsipnya pendekatan ini menekankan bahwa penanganan anak tidak hanya dilakukan pada anaknya saja tetapi juga dikenakan pada lingkungan sekitar anak. Misalnya keluarga, sekolah, maupun masyarakat di sekitar anak.

- 4) Humanistik, yaitu pada prinsipnya pendekatan ini menekankan pada kebutuhan peserta didik. Proses pembelajarannya lebih berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa beberapa metode pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial yaitu metode diskusi, demonstrasi, simulasi dan *role playing*. Sedangkan untuk pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial yaitu pendekatan behavioristik, psikoedukatif, ekologis, dan humanistik. Sehingga dalam penelitian ini untuk metode pembelajarannya menggunakan metode *role playing*, kemudian untuk pendekatannya menggunakan pendekatan humanistik.

B. Kerangka Pikir

Anak tunalaras merupakan anak yang mengalami gangguan atau hambatan dalam bersosialisasi yang ditunjukkan dengan adanya gangguan perilaku. Salah satu aspek ketidakmampuan anak tunalaras dalam bersosialisasi dengan baik yaitu karena rendahnya rasa empati yang dimiliki oleh anak. Rendahnya empati pada diri anak tunalaras akan menimbulkan permasalahan antara anak dengan lingkungan sekitar khususnya lingkungan sekolah.

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. Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis dapat sajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Sesuai dengan kajian pustaka diatas, maka hipotesis yang muncul adalah “Penerapan Metode *Role Playing* dapat Meningkatkan Kemampuan Berempati Anak Tunalaras Kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Wina Sanjaya (2009:26) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu proses pengkajian masalah pembelajaran dalam kelas melalui refleksi diri guna memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan berbagai tindakan yang terencana serta menganalisis setiap pengaruh dari permasalahan tersebut.

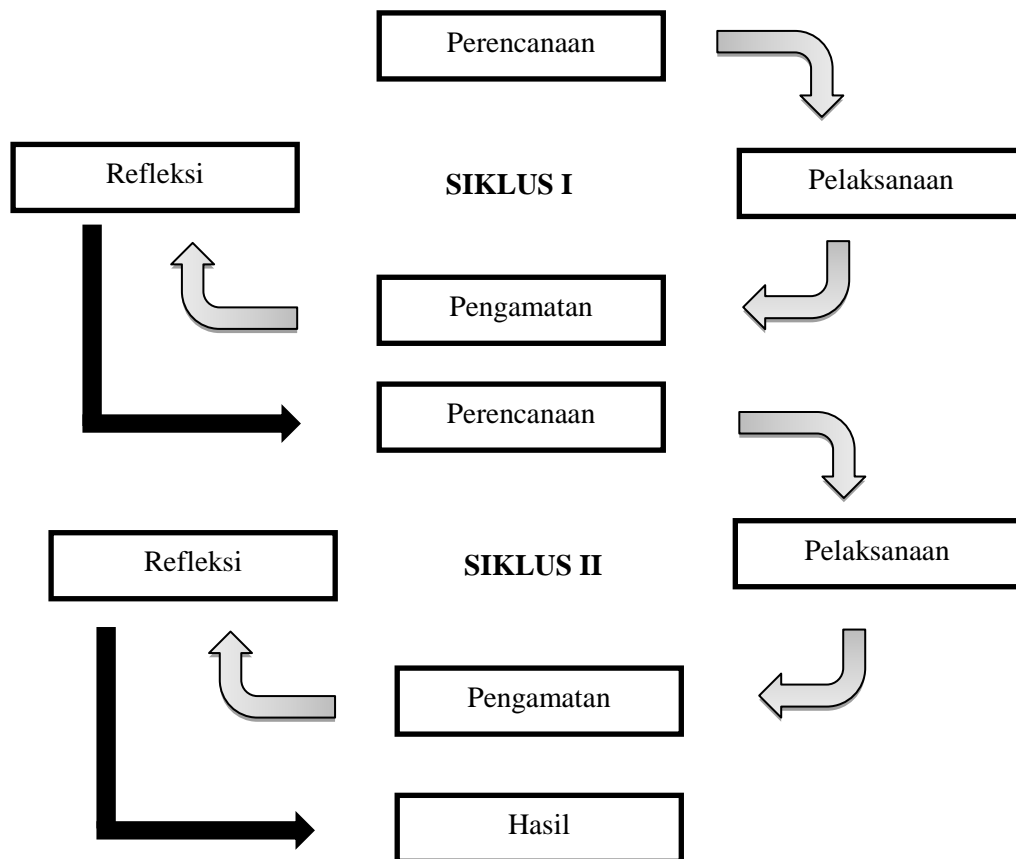
Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas karena ingin memecahkan masalah mengenai rendahnya kemampuan empati anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta. Kemampuan tersebut ditingkatkan melalui penerapan metode *role playing*.

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

B. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, sehingga desain penelitian yang akan digunakan yaitu model Kemmis dan Taggart. Kemis (Syaiful Sagala, 2010:261) mengatakan bahwa penelitian tindakan

dirancang dengan proses siklus (*cyclical*) yang terdiri dari 4 (empat) fase kegiatan yaitu :1. merencanakan (*planning*), 2. melakukan tindakan (*acting*), 3. mengamati (*observing*) dan 4. merefleksi (*reflecting*). Adapun desain penelitian model Kammis dan Taggart dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian Model Kemmis dan Taggart

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu lingkungan sekolah SLB E Prayuwana yang meliputi ruang kelas VI, halaman sekolah, dan kantin sekolah. SLB E Prayuwana beralamatkan di Jl. Ngadisuryan No 2 Kraton Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan di sekolah tersebut karena

permasalahan yang peneliti angkat adalah permasalahan siswa kelas VI SLB E Prayuwana Yogyakarta.

Agar mekanisme pelaksanaan tidak terjadi simpang siur maka dibuat jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan			
		I	II	III	IV
1	Persiapan pelaksanaan				
	a. Penyusunan judul	■			
	b. Penyusunan laporan	■			
	c. Perijinan		■		
2	Perencanaan tindakan		■		
3	Implementasi tindakan				
	a. Siklus I			■	
	b. Siklus II			■	
4	Menyusun Laporan				■

D. Subjek Penelitian

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

E. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian tindakan dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Adapun uraian prosedur penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pemberian

tindakan terhadap subjek. Adapun langkah-langkah dalam perencanaan tindakan yaitu sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi untuk mengetahui perilaku empati anak tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana sebelum dilaksanakan proses tindakan.
- b. Melakukan diskusi dan kolaborasi dengan guru dalam membuat instrumen *pre-tes* dan *post-test* untuk mengukur perilaku dan pemahaman berempati anak tunalaras.
- c. Diskusi bersama guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terkait dengan peningkatan kemampuan empati menggunakan metode *role playing*.
- d. Diskusi bersama guru dalam menyusun skenario pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*.
- e. Diskusi bersama guru dalam menyusun lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru.

2. Tindakan

Pada tahap tindakan ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan dengan langkah-langkah pelaksanaan proses tindakan sebagai berikut :

- a. Kegiatan awal
 - 1) Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - 2) Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
 - 3) Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu mengenai empati.

b. Kegiatan inti

- 1) Siswa dan guru bersama-sama membacakan naskah cerita mengenai perilaku-perilaku berempati.
- 2) Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
- 3) Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
- 4) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
- 5) Guru melakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.

c. Kegiatan akhir

- 1) Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
- 2) Guru bersama siswa menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
- 3) Guru menghimbau kepada siswa untuk melaksanakan perilaku empati didalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Guru bersama siswa berdoa bersama sebagai penutup.

3. Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan disetiap tindakan dengan menggunakan pedoman observasi. Peneliti mengamati jalannya kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan hasil pengamatan maka akan di dapatkan data-data seperti halnya partisipasi siswa dan kinerja guru. Selain itu, pengamatan di fokus pada

peningkatan kemampuan empati yang meliputi perilaku empati dan pemahaman empati siswa.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali proses yang telah dilakukan pada tahap tindakan dan didiskusikan kepada guru sebagai kolaborator. Refleksi juga berfungsi untuk menganalisis keberhasilan atau ada tidaknya peningkatan kemampuan berempati dalam setiap siklus. Selain itu, untuk merumuskan kembali rancangan tindakan pada siklus berikutnya apabila belum menunjukkan adanya peningkatan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk pengumpulan data, seperti tes, wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan lain sebagainya. Namun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati (Wina Sanjaya, 2009:86). Sehingga observasi juga dapat dikatakan sebagai teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dalam penelitian ini akan digunakan sebagai data primer. Observasi akan lebih difokuskan pada tingkah laku subjek yang menunjukkan kemampuan empati di setiap

harinya dan tingkah laku pada saat berlangsungnya tindakan penelitian.

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan selama penelitian terhadap siswa tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana. Teknik pengumpulan data ini selain digunakan untuk mengukur perilaku siswa melalui lembar observasi skala perilaku empati, juga digunakan untuk mengamati proses pelaksanaan bermain peran pada saat tindakan. Apabila pada siklus I siswa belum menunjukkan peningkatan dalam mengembangkan kemampuan empati maka akan di perbaiki pada siklus II. Sedangkan untuk pengamatan kinerja guru apabila belum mempengaruhi hasil peningkatan perilaku empati dan tes belajar siswa pada siklus I maka akan direfleksikan pada siklus II.

2. Kuesioner

Kuesioner yang artinya yaitu sebuah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi responden atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2002:128). Terdapat beberapa jenis kuesioner yang dapat digunakan dalam penelitian. Namun dalam penelitian ini menggunakan kuesioner jenis *rating-scale* (skala bertingkat), yaitu sebuah pertanyaan yang diikuti dengan kolom-kolom yang menunjukkan tingkat-tingkatan. Misalnya mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju, pernah sampai dengan tidak pernah, dan lain sebagainya.

Kuesioner dalam penelitian ini digunakan sebagai data sekunder. Pada penelitian ini, sebelum diberi tindakan berupa penerapan metode *role playing*, siswa terlebih dahulu diberi angket berupa kuesioner. Kuesioner yang akan diberikan kepada siswa sebelum dilakukannya tindakan disebut dengan *pre-test*. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami kajian berempati. Selanjutnya, peneliti melakukan tindakan berupa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial untuk mengembangkan kemampuan berempati pada siswa. Kemudian setelah selesai pemberian tindakan, selanjutnya dilakukan *post-test*. Tujuan dari *post-test* yaitu untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berempati siswa setelah diberi tindakan berupa penggunaan metode *role playing*.

3. Dokumentasi

Teknik lain yang dapat digunakan untuk memperoleh data, yaitu dokumentasi. Suharsimi Arikunto (2002:135) menjelaskan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Pelaksanaan metode ini peneliti menggunakan dokumentasi hasil asesmen dan foto perilaku siswa dari hasil penelitian terdahulu tertanggal 3 Maret 2016. Pada teknik ini, peneliti dapat memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada subjek.

4. Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai salah satu teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara langsung ataupun tidak langsung (Wina Sanjaya, 2009:96). Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis wawancara isidental atau tidak terstruktur, karena wawancara dilaksanakan sewaktu-waktu bila dianggap perlu. Seperti halnya wawancara ini digunakan untuk mencari data mengenai latar belakang kehidupan subjek dan mengenai pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial di SLB E Prayuwana.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu suatu alat ukur yang dapat digunakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga jenis yaitu lembar observasi, dan tes objektif.

1. Observasi

Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama yaitu lembar observasi skala perilaku empati, panduan observasi nonpartisipasi siswa dalam penerapan metode *role playing* dan panduan observasi kinerja guru. Adapun kisi-kisi lembar observasi perilaku yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan siswa dalam hal berperilaku empati adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Skala Perilaku Empati

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

Berdasarkan kisi-kisi lembar observasi siswa diatas maka terdapat kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur perilaku empati siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 3. Penilaian Perilaku Empati

No	Skala	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
1	Belum Terlihat	1	4
2	Mulai Terlihat	2	3
3	Mulai Berkembang	3	2
4	Sudah membudaya	4	1

Keterangan :

Skala yang digunakan dalam penilaian perilaku empati yaitu menggunakan 4 pilihan jawaban, antara lain :

a. Belum Terlihat (BT)

Apabila siswa belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

b. Mulai Terlihat (MT)

Apabila siswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

c. Mulai Berkembang (MB)

Apabila siswa sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

d. Sudah Membudaya (SM)

Apabila siswa terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten.

Instrumen mengenai observasi siswa yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan siswa dalam menerapkan metode *role playing* yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Partisipasi Siswa dalam Penerapan Metode *Role Playing*

No	Variabel	Indikator	Aspek pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
		Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

Observasi juga diterapkan pada kinerja guru, adapun kisi-kisi

panduan observasi kinerja guru adalah sebagai berikut :

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kinerja Guru dalam Penerapan Metode *Role Playing*

No	Variabel	Indikator	Keterangan
1	Kinerja Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memulai pembelajaran dengan apersepsi. 2. Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati 3. Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i>. 4. Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran. 5. Pengelolaan kelas. 	

2. Kuesioner

Instrumen kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis skala bertingkat, dengan klasifikasi skala antara lain: B (benar) dan S (salah). Skala dalam pembuatan angket dimodifikasi dari skala Williams, Berard & Barchard mengenai empati. Adapun kisi-kisinya yaitu sebagai berikut :

Tabel 6. Kisi-kisi Lembar Kuesioner

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

Kriteria penilaian :

- a. Skor 1, apabila siswa mampu menjawab dengan benar.
- b. Skor 0, apabila siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

Kriteria atau predikat penilaian yang digunakan dalam instrumen lembar kuesioner untuk pemahaman siswa mengenai empati, disajikan dalam tabel sebagai berikut (Ngalim Purwanto, 2013:103) :

Tabel 7. Kriteria Penilaian Empati

No	Tingkat Penguasaan	Predikat
1	86 – 100 %	Sangat baik
2	76 – 85 %	Baik
3	60 – 70 %	Cukup
4	55 – 59 %	Kurang
5	≤ 54 %	Kurang sekali

H. Validitas Instrumen

Validitas menurut Wina Sanjaya (2009:41) menjelaskan bahwa validitas dalam penelitian tindakan kelas lebih menekankan pada keajekan alat ukur sebagai instrumen penelitian. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validasi hasil dan validasi proses. Validitas hasil lebih menekankan pada perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan pencapaian tujuan yang maksimal. Sedangkan validitas proses lebih menekankan pada alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa instrumen pengamatan dan instrumen tes pemahaman empati. Instrumen yang digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini sudah diuji validasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas sebagai ahli.

I. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas yaitu diarahkan untuk mencari atau menemukan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa (Wina Sanjaya, 2009:106). Analisis data dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengungkap hasil kuesioner dan pengamatan terhadap perilaku empati siswa. Selain itu juga untuk mengungkapkan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan empati.

Data kuantitatif didapat dari skor observasi pengukuran skala perilaku berempati dan kuesioner mengenai pemahaman berempati siswa. Skor pengukuran perilaku berempati dan tes hasil belajar pemahaman berempati diubah menjadi nilai dengan rumus sebagai berikut (Ngalim Purwanto, 2013:102) :

dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Rumus yang digunakan untuk mendapatkan peningkatan kemampuan berempati adalah sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan} = \text{nilai } \textit{post-test} - \text{nilai } \textit{pre-test}$$

Sedangkan data-data kualitatif yang ada juga digunakan untuk mengambil data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengambil data mengenai perilaku empati siswa, partisipasi siswa, dan kinerja guru. Wawancara digunakan untuk mengambil data mengenai proses pembelajaran dan latar belakang kehidupan subjek. Dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai klasifikasi ketunalarasan siswa melalui DSM-IV dan foto dokumentasi perilaku siswa.

J. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan berdasarkan hasil pengukuran skala perilaku siswa dan hasil tes pemahaman empati dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial pada siswa Tunalaras kelas VI adalah sebagai berikut :

1. Hasil pasca tindakan lebih besar dari hasil pra tindakan.
2. Hasil pasca tindakan lebih besar atau sama dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 (Berdasarkan ketentuan sekolah).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di sekolah khusus anak tunalaras yaitu SLB E Prayuwana. SLB E Prayuwana merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan yang mengalami masalah sosial dan perilaku atau sering disebut sebagai anak tunalaras. Sekolah tersebut berdiri pada tahun 1970 dengan status sekolah sebagai sekolah swasta. SLB E Prayuwana beralamatkan di JL. Ngadisuryan No 2 Patehan, Kecamatan Kraton Kota Yogyakarta, dengan luas tanah 1350 m² dan luas gedung yaitu 350 m². SLB E Prayuwana memiliki siswa sebanyak 24 anak yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Visi SLB E Prayuwana yaitu terwujudnya anak berkebutuhan khusus yang berprestasi, trampil, mandiri, berbudi pekerti luhur dan memasyarakat. Berbagai prestasi sudah ditorehkan oleh siswa-siswi Prayuwana, yaitu prestasi non akademik pada bidang olah raga di tingkat Provinsi. Selain itu juga ada prestasi pada bidang seni di tingkat Provinsi. Sekolah ini juga ditunjang dengan fasilitas sarana prasarana yang cukup mendukung penelitian ini antara lain, ruang kelas sebanyak 12 ruangan, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang TU, kamar mandi, meja guru dan siswa, almari, mushola, dapur, dan gudang.

B. *Setting* Penelitian

Setting yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu di SLB E Prayuwana Yogyakarta selama kegiatan sekolah berlangsung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

1. Di dalam kelas

Setting di dalam kelas VI digunakan untuk mengadakan tindakan dan melakukan observasi atau pengamatan dan kuesioner. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui perilaku subjek dalam melaksanakan tindakan, dan kinerja guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan kuesioner digunakan untuk memberikan tes awal sebelum dilakukannya tindakan, dan tes akhir setelah dilakukannya tindakan berupa kuesioner.

2. Di luar kelas

Setting diluar kelas meliputi halaman sekolah, kantin, maupun lingkungan sekolah lainnya. *Setting* diluar kelas ini digunakan untuk mengamati perilaku subjek diluar pemberian tindakan. Perilaku yang dimunculkan subjek di luar kelas akan lebih natural dan tidak dibuat-buat.

C. Diskripsi Data Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa tunalaras kelas VI SLB E Prayuwana. Peneliti memilih subjek ini berdasarkan kriteria subjek yang sudah ditetapkan sebelumnya. Adapun paparan data subjek yaitu sebagai berikut :

1. Identitas

a. Identitas Subjek

Nama : RK (Inisial)

Jenis kelamin : Laki-laki

Umur : 14 Tahun

Kelas : VI

Agama : Islam

b. Identitas Orang Tua

Nama ayah : ED (Inisial)

Umur : 48 tahun

Agama : Islam

Pendidikan terakhir : SLTA

Nama Ibu : KS (Inisial)

Umur : 46 tahun

Agama : Islam

Pekerjaan : Wiraswasta

c. Latar Kehidupan Subjek

Subjek merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara. Kedua orang tua subjek bercerai sejak lima tahun silam, sehingga anak merupakan korban dari *broken home*. Berdasarkan informasi yang peneliti dapat menyatakan bahwa kedua orang tua subjek bercerai karena ibu subjek sudah tidak tahan dengan tingkah laku suaminya yang suka mencuri. Beberapa waktu yang lalu ayah dan kakak pertamanya dipenjara karena kasus pencurian. Selain itu ayah

subjek juga suka mabuk-mabukan, sehingga ibu subjek memutuskan untuk bercerai karena malu dengan tingkah laku suaminya.

Setelah kedua orang tuannya bercerai sekarang subjek diasuh dan tinggal bersama ibu dan kakak-kakaknya di rumah *pakdhe*. Subjek memiliki kedekatan dengan ibunya dibandingkan dengan ayahnya. Hal tersebut terbukti ketika ada teman yang mengejek nama ayahnya, ia biasa saja bahkan tidak marah. Akan tetapi ketika ada teman yang mengejek nama ibunya ia akan marah bahkan memukul teman yang mengejeknya.

d. Kondisi Fisik Motorik

Kondisi fisik motorik subjek berdasarkan pengamatan peneliti yaitu secara fisik subjek tidak memiliki kekurangan, semua anggota gerak tubuhnya berfungsi dengan baik. Namun hanya saja subjek memiliki ukuran tubuh yang lebih pendek dari usia normal. Subjek sangat memperhatikan penampilan rambutnya yang selalu rapi dan tidak mau terlihat berantakan. Akan tetapi untuk urusan pakaian subjek tidak begitu memperdulikannya, karena baju yang dipakai selalu terlihat kusut. Bahkan celana yang dipakainya robekpun ia tidak peduli. Sedangkan untuk motorik halus maupun kasarnya juga bagus. Hal tersebut terbukti dengan kemampuan subjek dalam menulis, berlari, berjalan, dan aktifitas lainnya.

e. Kemampuan Keterampilan Sosial

Berdasarkan pengamatan peneliti maka dapat diketahui bahwa, ketika bertemu dengan orang baru subjek mudah kenal. Bahkan tidak sungkan untuk mengajak berbicara tanpa berfikir panjang. Subjek juga tidak sungkan ketika bercerita dengan guru atau teman sekelasnya. Subjek senang menceritakan teman-temannya yang ada dirumah atau menceritakan masalah pribadinya yang menurutnya menarik untuk diceritakan. Subjek sangat dekat dengan teman sekelasnya, dan apabila istirahat subjek juga selalu bermain dengan teman sekelasnya.

Selain sikap tersebut, subjek juga memiliki beberapa sikap negatif. Subjek memiliki sikap seperti “bos” diantara teman-temannya. Seperti halnya subjek kerap memerintah temannya untuk memijit dan memerintah temannya untuk mengambilkan sesuatu. Ketika perintah tersebut tidak dijalankan oleh temannya maka ia akan memukul atau menendang temannya tersebut.

f. Kemampuan Akademik

Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum kemampuan akademik subjek sudah cukup baik untuk tingkat dasar. Seperti halnya membaca dan menulis subjek sudah mampu. Walaupun masih dieja dan belum terlalu lancar terutama untuk kata yang panjang dalam aspek membaca. Sedangkan dalam aspek menulis juga sudah cukup baik. Namun ketika didekte untuk kata yang terdiri dari lebih 3 suku kata maka subjek akan berfikir lama dalam

menulisnya. Tulisannya juga terlihat rapi, karena apabila dirasa tulisannya kurang rapi maka ia akan menghapus dan mengulanginya lagi hingga terlihat rapi. Sedangkan dalam hal berhitung subjek sudah mampu pada aspek penjumlahan dan pengurangan. Namun untuk aspek perkalian dan pembagian subjek masih membutuhkan bantuan.

g. Perilaku Subjek

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, menyatakan bahwa perilaku yang ditunjukkan subjek yaitu perilaku agresif. Perilaku agresif verbal yang ditunjukkan oleh subjek yaitu perilaku menggertak, berbicara kotor, menghina atau mengejek nama orang tua temannya, bahkan mengancam. Sedangkan untuk perilaku agresif non verbal ditunjukkan dengan memukul teman tanpa sebab, menendang teman tanpa sebab yang jelas, memulai keributan, mengompas, bahkan mengambil hak orang lain dengan paksaan. Selain itu subjek juga sering keluar malam tanpa izin dengan orang tua, membolos sekolah dengan melewati pagar sekolah. Bahkan beberapa waktu silam subjek berurusan dengan pihak yang berwajib karena mencuri helm.

Berdasarkan hasil assesmen dalam penelitian Puput Prima Ardhana (2016:55-56) menyatakan bahwa subjek merupakan anak tunalaras dengan tipe *conduct disorder* karena subjek memiliki sekurang-kurangnya 3 hal dalam kriteria perilaku *conduct disorder* berdasarkan DSM-IV-TR diantaranya agresif, merusak,

kecurangan, dan pelanggaran hukum serius. Sedangkan untuk perilaku menyimpang, yang dilakukan subjek lebih dari 3 hal tersebut yang terlihat dan sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, bahkan hampir terlihat pada semua hal. Sehingga berdasarkan hasil asesmen tersebut maka subjek mengalami gangguan perilaku dan masuk dalam klasifikasi *conduct disorder*.

D. Diskripsi Data Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan teknik observasi, angket berupa kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan sebagai data primer, observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi nonpartisipan dengan menggunakan panduan yang telah di buat sebelumnya oleh peneliti. Teknik kuesioner digunakan sebagai data sekunder. Data sekunder yang lainnya yaitu didapatkan dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus sampai dengan bulan September 2016, dengan *setting* penelitian di dalam kelas dan di luar kelas. Berikut paparan mengenai data-data hasil penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti.

1. Pra tindakan

Sebelum dilakukannya tindakan maka terlebih dahulu penulis melaksanakan *pre-test*. *Pre-test* dalam penelitian ini yaitu berupa pemberian kuesioner dan skala perilaku empati. Kuesioner diberikan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman awal subjek mengenai empati. Sedangkan skala perilaku empati diberikan kepada guru kelas untuk mengetahui perilaku empati siswa.

Pre-test dilaksanakan pada hari Kamis, 11 Agustus 2016 dengan jumlah soal 15 butir untuk soal pernyataan perilaku empati dan pemahaman empati. Hasil *pre-test* pengukuran perilaku empati dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 8. *Pre-test* Pengukuran Skala Perilaku Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	29	48,3	Kurang

Berdasarkan hasil pengukuran perilaku empati, siswa menunjukkan kurang memiliki sikap empati. Hal tersebut terbukti karena nilai yang diperoleh subjek masih berada di bawah rata-rata yaitu 48,3. Sehingga perolehan nilai siswa mengenai perilaku empati masih dibawah rata-rata yang telah ditentukan yaitu 75. Adapun perilaku rendahnya empati yang ditunjukkan oleh siswa sebelum tindakan yaitu siswa memukul atau menendang temannya tanpa sebab, tidak peduli dengan teman yang meminta bantuan, tidak mendengarkan ketika guru sedang menerangkan, memukul meja dengan sengaja ketika pembelajaran sedang dimulai, bahkan mengganggu teman ketika temanannya sedang mengerjakan tugas. Sedangkan untuk hasil pemahaman empati siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 9. *Pre-test* Pemahaman Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	10	66,7	Cukup

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai empati masih cukup rendah. Artinya pemahaman siswa

mengenai empati masih di bawah rata-rata yang sudah ditentukan yaitu 75. Sedangkan hasil yang dicapai siswa pada saat *pre-test* yaitu 66,7.

2. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan tindakan diawali dengan diskusi dengan guru kelas sebagai kolabolator. Kegiatan diskusi dilakukan untuk membuat skenario pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan. Masing-masing pertemuan membahas materi empati dengan aspek yang berbeda. Pertemuan pertama membahas mengenai kegembiraan *responsif*, pertemuan kedua membahas mengenai kepedulian empatik, dan pertemuan ketiga membahas mengenai *Distress responsif*.

Kemudian untuk selanjutnya yaitu mempersiapkan lembar observasi mengenai proses pembelajaran. Lembar observasi tersebut terdiri dari lembar observasi partisipasi siswa dan lembar observasi kinerja guru. Tahap terakhir pada perencanaan siklus I yaitu mempersiapkan soal *post-test* berupa kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam pemahaman empati selama tindakan dengan capaian KKM yaitu 75.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri atas 3 (tiga) kali pertemuan. Tindakan dilaksanakan mulai tanggal 15 Agustus, 18 Agustus, 23 Agustus 2016 dengan alokasi waktu satu jam pembelajaran selama 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan secara flaksibel karena mengingat siswa jarang masuk sekolah. Berikut paparan mengenai pelaksanaan tindakan pada siklus I.

a. Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Senin, 15 Agustus 2016 pada pukul 10.30-11.05. Adapun pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

- a) Guru bersama peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dan menyiapkan media yang akan digunakan.
- b) Guru dan siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru bersama siswa menghubungkan antara pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kegembiraan *responsif*. Guru bertanya kepada salah satu siswa bagaimana perasaanya ketika memenangkan kejuaraan renang.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagikan selebaran naskah cerita, yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dengan judul “**Keberhasilan Temanku**”
- b) Siswa bersama-sama membaca cerita secara bergantian.
- c) Siswa bersama guru bersama-sama membahas karakter dalam setiap peran.
- d) Siswa bersama guru membagi peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.

- e) Siswa memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
- f) Siswa yang bertugas sebagai pengamat melakukan pengamatan selama permainan berlangsung.

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa bersama guru berdiskusi membahas peran yang baru saja dimainkan oleh siswa.
- b) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai isi cerita. Kemudian menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
- c) Guru memberi penguat kepada siswa berupa pujian.
- d) Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

b. Pertemuan kedua siklus I

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Agustus 2016 pada pukul 11.45 – 12.20. Adapun pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

- a) Guru bersama peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dan menyiapkan media yang akan digunakan.
- b) Guru dan siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru bersama siswa menghubungkan antara pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kepedulian

empatik. Guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai kepedulian mereka terhadap teman atau orang di sekelilingnya.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagikan selebaran cerita, yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dengan judul **“Peduli terhadap Sesama”**.
- b) Siswa bersama-sama membaca cerita secara bergantian.
- c) Siswa bersama guru bersama-sama membahas karakter dalam setiap peran.
- d) Siswa bersama guru membagi peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
- e) Siswa memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
- f) Siswa yang bertugas sebagai pengamat melakukan pengamatan selama permainan berlangsung.

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa bersama guru berdiskusi membahas peran yang baru saja dimainkan oleh siswa.
- b) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai isi cerita. Kemudian menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
- c) Guru memberi penguat kepada siswa berupa pujian.
- d) Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

c. Pertemuan ketiga siklus I

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Agustus 2016 pukul 10.45 – 11.20. Adapun pelaksanaan tindakan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

- a) Guru bersama peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dan menyiapkan media yang akan digunakan.
- b) Guru dan siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru bersama siswa menghubungkan antara pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kepedulian empatik. Guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pentingnya membantu antar sesama tanpa membeda-bedakan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagikan selebaran cerita, yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dengan judul “**Membantu Antar Sesama**”.
- b) Siswa bersama-sama membaca cerita secara bergantian.
- c) Siswa bersama guru bersama-sama membahas karakter dalam setiap peran.
- d) Siswa bersama guru membagi peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.

- e) Siswa memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
- f) Siswa yang bertugas sebagai pengamat melakukan pengamatan selama permainan berlangsung.

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa bersama guru berdiskusi membahas peran yang baru saja dimainkan oleh siswa.
- b) Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai isi cerita. Kemudian menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
- c) Guru memberi penguat kepada siswa berupa pujian.
- d) Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

4. Pengamatan siklus I

Pengamatan pada siklus I dilaksanakan dengan cara mengamati tes hasil belajar berupa kuesioner, pengukuran perilaku empati, dan mengamati proses berlangsungnya pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam pemahaman berempati melalui metode *role playing*. Sedangkan pengukuran perilaku empati digunakan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan empati yang ditunjukkan oleh siswa.

a. Pengukuran perilaku empati dan pemahaman empati

Post-test dilaksanakan pada pertemuan ketiga yaitu pada hari Selasa, 23 Agustus 2016. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan setelah diberi

tindakan. Adapun hasil *post-test* mengenai perilaku empati dan kuesioner hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 10. *Post-test* Pengukuran Skala Perilaku Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	38	63,3	Cukup

Hasil *post-test* mengenai perilaku empati, skor yang diperoleh siswa yaitu 38. Sehingga nilai yang ditunjukkan oleh siswa yaitu 63,3. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku empati siswa masih kurang. Sedangkan hasil kuesioner ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 11. *Post-test* Pemahaman Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	12	80	Baik

Hasil *post-test* pemahaman empati, siswa mendapatkan skor 12, sehingga memperoleh nilai 80. Berdasarkan hasil tersebut maka pemahaman siswa mengenai empati sudah baik. Karena nilai yang dipeoleh siswa berada di atas rata-rata.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan oleh peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal yang diobservasi meliputi partisipasi siswa dalam penerapan metode *role playing* dan kinerja guru. Adapun paparan mengenai partisipasi siswa dan

kinerja guru dalam penerapan metode *role playing* yaitu sebagai berikut :

1) Partisipasi siswa

Partisipasi siswa dibagi dalam 3 (tiga) indikator yaitu persiapan siswa pada kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Partisipasi siswa dalam penerapan metode *role playing* pada pertemuan pertama yaitu siswa masih terlihat kebingungan. Namun siswa tetap memperhatikan penjelasan dari guru walaupun hanya beberapa menit selanjutnya perhatiannya sudah beralih lagi. Siswa bersedia untuk meminkan peran, namun belum bersedia untuk memperagakannya. Selain itu siswa masih dalam tingkat membaca naskah belum bersedia untuk menghafal. Sedangkan apabila dilihat dari keaktifannya pada pertemuan pertama, siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Artinya ia tidak hanya diam, bahkan ia suka bercerita mengenai pengalaman-pengalamannya. Ketika menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada saat menyimpulkan, siswa sudah mampu menjawab dengan benar. Akan tetapi, jawaban yang dilontarkan oleh siswa akan di akhiri dengan kata-kata ejekan. Misalnya ketika guru bertanya “Siapa yang mengucapkan selamat kepada Doni?”. Siswa menjawab “Reno UM”. Sedangkan UM merupakan nama orang tua dari teman

sebelahnya. Ketika menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan siswa masih membutuhkan bantuan guru.

Pertemuan kedua, pada saat guru sedang menerangkan siswa sedikit tidak fokus karena pandangannya selalu melihat kearah keluar kelas. Sama seperti pada pertemuan pertama siswa bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. Siswa masih malu dalam memainkan peran dan enggan memperagakan adegan yang ada di dalam naskah cerita. Namun dalam berdialog siswa sudah bisa sedikit lepas naskah untuk dialog-dialog yang pendek. Namun untuk dialog yang sedikit panjang siswa masih membaca naskah. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sudah cukup baik, hal tersebut ditunjukkan dengan keaktifan siswa bertanya ketika dalam membaca naskah ia tidak memahami arti dari kata yang dibacanya. Akan tetapi, dalam menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan, siswa masih membutuhkan bantuan guru.

Pada pertemuan ketiga, 5 menit awal siswa mampu memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang sedang diajarkan. Ketika pemilihan peran siswa sempat protes untuk berganti peran. Pada saat memainkan peran siswa sudah bertanggung jawab dan bertingkah laku sesuai dengan adegan yang diharapkan dalam naskah. Walaupun memerlukan waktu berulang-ulang untuk mengulangi adegan karena siswa selalu tertawa pada saat adegan akan dimulai. Siswa juga

menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran. Namun masih tetap suka bercerita mengenai hal-hal diluar materi pembelajaran. Pada saat menyimpulkan materi yang baru saja diajarkan, siswa tetap masih membutuhkan bantuan dari guru.

2) Kinerja guru

Pada awal pertemuan guru selalu memberikan apersepsi kepada siswa sebelum masuk pada materi yang akan diajarkan. Guru sudah jelas dalam memberikan penjelasan mengenai materi empati di setiap aspeknya. Sebelum masuk pada penerapan metode *role playing*, terlebih dahulu guru akan menjelaskan langkah-langkah dalam *role playing*. Seperti halnya membahas mengenai peran dan karakter setiap tokoh dalam cerita sebelum dimulai adegan. Hingga yang terakhir yaitu menyimpulkan cerita yang baru saja dimainkan bersama siswa.

Selain itu, guru juga selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu percaya diri dalam memerankan adegan sesuai dengan naskah cerita tanpa melu-malu. Apabila siswa sudah tidak fokus lagi pada adegan yang harus dimainkan maka guru akan menegur untuk kembali lagi fokus pada cerita yang sedang dibahas.

5. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis hasil peningkatan kemampuan empati yang meliputi perilaku dan pemahaman yang

diperoleh melalui *post-test* dan data hasil observasi. Berdasarkan hasil *post-test* perilaku empati dan pemahaman empati setelah diberi tindakan siklus I, kemampuan siswa mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 48,3 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 63,3 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus I. Sedangkan untuk peningkatan nilai pemahaman empati dari 66,7 pada saat *pre-test* kemudian menjadi 80 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus I. Mengacu pada rumus peningkatan :

$$\text{Peningkatan} = \text{nilai } \textit{posttest} - \text{nilai } \textit{pretest}$$

Sehingga dengan demikian siswa mengalami peningkatan untuk perilaku empati yaitu nilai sebesar 15 setelah mendapatkan tindakan pada siklus I. Sedangkan untuk pemahaman empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 13,3 setelah mendapatkan tindakan pada siklus I. Peningkatan perilaku empati dan pemahaman empati melalui metode *role playing* pada siswa tunalaras tersaji dalam tabel berikut ini :

Tabel 12. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peningkatan Skala Perilaku Empati melalui Metode *Role Playing*

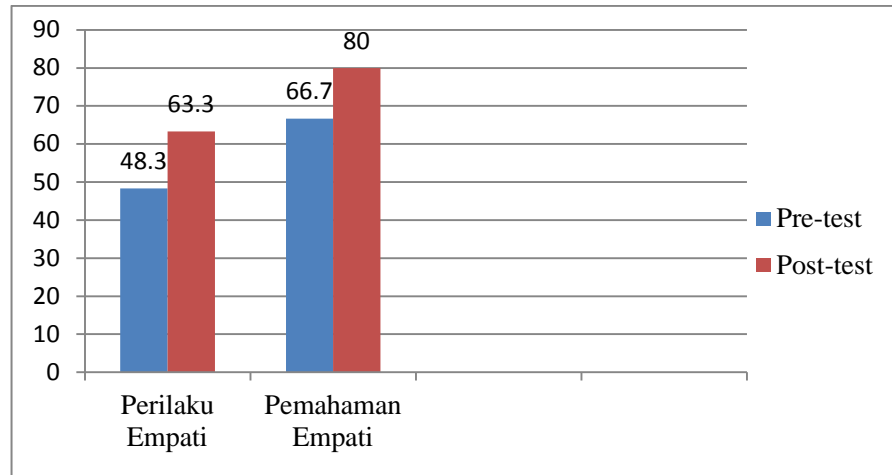
No	Nama	Hasil <i>Pre-test</i>		Ket	Hasil <i>Pos-test</i>		Ket	Peningkatan
		Skor	Nilai		Skor	Nilai		
1	RK	29	48,3	Kurang	38	63,3	Cukup	15

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa siswa memperoleh skor 29 dan nilai 48,3 dengan keterangan kurang, karena nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 75. Setelah tindakan siklus I dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati kemudian diadakan *post-test*. Siswa memperoleh skor 38 dan nilai 63,3 dengan keterangan cukup. Sehingga perilaku empati siswa belum mencapai KKM namun sudah menunjukkan peningkatan nilai sebesar 15 setelah diberi tindakan

Tabel 13. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pemahaman Empati Melalui Metode *Role Playing*

No	Nama	Hasil <i>Pre-test</i>		Ket	Hasil <i>Pos-test</i>		Ket	Peningkatan
		Skor	Nilai		Skor	Nilai		
1	RK	10	66,7	Cukup	12	80	Baik	13,3

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa siswa memperoleh skor 10 dan nilai 66,7 dengan keterangan cukup, karena nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 75. Setelah tindakan siklus I dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman empati kemudian diadakan *post-test*. Siswa memperoleh skor 12 dan nilai 80 dengan keterangan baik. Sehingga pemahaman empati siswa menunjukkan peningkatan nilai sebesar 13,3 setelah diberi tindakan. Hasil pencapaian perilaku empati dan pemahaman empati subjek pada saat *pre-test* dan *post-test* siklus I dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Tunalaras Kelas VI Siklus I

6. Refleksi Siklus I

Refleksi merupakan tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas. Tahap keempat ini dilakukan untuk mengungkap kembali apa yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Hasil evaluasi terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan perilaku dan pemahaman empati. Nilai *pre-test* perilaku empati siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I nilai hasil *post-test* perilaku empati siswa juga belum mencapai KKM, sehingga belum dinyatakan lulus meskipun nilainya mengalami peningkatan. Nilai *pre-test* pemahaman empati siswa belum mencapai KKM, namun setelah diberikan tindakan siklus I nilai hasil *post-test* pemahaman empati siswa sudah mencapai KKM.

Hasil *pre-test* perilaku empati yaitu siswa mendapatkan nilai 48,3, dan setelah diberikan tindakan siswa mendapatkan nilai 63,3. Berdasarkan hasil tersebut maka perilaku empati siswa setelah diberi tindakan mengalami peningkatan nilai sebesar 15. Sedangkan hasil *pre-test* pemahaman empati yaitu siswa mendapatkan nilai 66,7, dan setelah diberi tindakan siswa mendapat nilai 80. Berdasarkan hasil tersebut maka kemampuan siswa setelah diberi tindakan mengalami peningkatan nilai sebesar 13,3.

Pelaksanaan *role playing* yang pertama yaitu guru bersama siswa membaca naskah secara bersama-sama dan bergantian. Setelah selesai membaca naskah, kemudian guru dan siswa bersama-sama memilih peran. Pada pertemuan pertama dan kedua peran dipilihkan oleh guru dan siswa tidak protes. Namun pada pertemuan ketiga siswa memilih perannya sendiri. Selanjutnya yaitu memainkan peran, pada pertemuan pertama siswa masih terlihat kebingungan. Ketika berdialog siswa masih membaca naskah. Pada pertemuan kedua, siswa masih malu untuk beradegan sesuai dengan naskah. Namun dalam berdialog sudah sedikit lepas naskah. Pada pertemuan ketiga, siswa bersedia menghafal naskah, namun dalam beradegan siswa masih malu-malu. Kemudian tahap selanjutnya yaitu mendiskusikan dan menyimpulkan, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaannya ketika memainkan peran tersebut. Selain itu guru juga menanyakan apakah perilaku yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut merupakan perilaku yang benar.

Selama berlangsungnya tindakan pada siklus I siswa telah menunjukkan kemajuan dalam perilaku dan pemahaman empati. Perilaku empati siswa mengalami kemajuan terutama perilaku pada aspek kegembiraan *responsif* yang mulai berkembang, seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, ketika istirahat siswa bersedia bermain dengan teman-teman lainnya. Aspek kepedulian empatik sebenarnya sudah mulai terlihat namun belum berkembang, seperti halnya perilaku yang terlihat yaitu siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan walaupun masih membutuhkan pengawasan guru. Artinya ketika perhatian siswa mulai tidak fokus maka guru akan menegur siswa, dan ketika mendapat teguran dari guru maka perhatian siswa akan kembali fokus pada pembelajaran. Selain itu perilaku siswa yang suka dengan sengaja memukul meja dengan alat tulis pada saat pembelajaran sedang berlangsung sekarang sudah berkurang. Sedangkan perilaku siswa belum terlihat secara signifikan untuk aspek *distress responsif*, karena perilaku-perilaku yang dimunculkan siswa dalam aspek ketiga ini yaitu perilaku yang menunjukkan rendahnya empati. Seperti halnya perilaku siswa pada saat istirahat, ada teman yang berkelahi ia hanya melihat dan tidak melerainya. Oleh karena itu, hal tersebut membuktikan bahwa ada aspek empati yang belum tergambarkan dengan jelas. Sehingga peneliti perlu menambah tindakan kembali untuk menggambarkan aspek yang belum terlihat dengan merencanakan tindakan kembali di siklus II.

7. Rencana Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pasca tindakan siklus I, maka peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan tindakan siklus II. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini dilakukan untuk mengoptimalkan kemampuan empati siswa melalui metode *role playing*, agar mencapai KKM yaitu 75. Sedangkan untuk pemahaman empati tetap akan diberikan pada pertemuan kedua di siklus II meskipun sudah mencapai KKM, karena peneliti ingin meyakinkan kembali bahwa siswa benar-benar menguasai materi. Materi yang akan diberikan pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II merupakan gabungan materi dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga di siklus I. Materi digabungkan karena bertujuan untuk mengetahui bagaimana partisipasi dan kemampuan siswa apabila masalah yang ditimbulkan lebih kompleks. Namun dalam penggabungan materi di siklus II lebih menekankan pada aspek *distress responsif* yang memang perilaku tersebut belum nampak diperlihatkan oleh siswa. Pada siklus II guru memberikan *reward* kepada siswa berupa *reward* fisik yaitu makanan kesukaan siswa pada setiap pertemuan di siklus II ketika siswa bersedia untuk memainkan peran dengan penuh tanggung jawab. Adapun pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut :

a. Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 1 September 2016 pukul 10.30-11.05. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama siklus II yaitu :

1) Kegiatan awal

- a) Guru bersama peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dan menyiapkan media yang akan digunakan.
- b) Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.

2) Kegiatan inti

- a) Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Saling Memaafkan**”.
- b) Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
- c) Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
- d) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
- e) Siswa dan guru melakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.

3) Kegiatan penutup

- a) Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
- b) Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
- c) Guru memberi penguat/*reward* kepada anak

d) Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.

e) Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

b. Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 2 September 2016 pukul 09.00 – 10.30. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan pertemuan kedua yaitu sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

a) Guru bersama peneliti mengkondisikan siswa untuk memulai pembelajaran dan menyiapkan media yang akan digunakan.

b) Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

c) Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.

2) Kegiatan inti

a) Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Membantu Teman**”.

b) Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.

c) Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.

- d) Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e) Siswa dan guru melakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.
- 3) Kegiatan penutup
- a) Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
 - b) Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c) Guru memberi penguat/*reward* kepada anak
 - d) Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e) Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

8. Pengamatan Siklus II

Pengamatan pada siklus II dilaksanakan dengan cara mengamati, proses berlangsungnya pembelajaran, pengukuran perilaku empati, dan pemahaman empati. Adapun paparan mengenai pengamatan pada siklus II yaitu sebagai berikut :

a. Pengukuran Perilaku dan Pemahaman Empati

Post-test dilaksanakan pada pertemuan kedua pada siklus II yaitu pada hari Jumat, 2 Spetember 2016. *Post-test* diberikan kepada siswa untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan setelah diberi tindakan pada siklus II. Adapun hasil *post-test* mengenai

perilaku empati dan pemahaman empati siswa yaitu sebagai berikut :

Tabel 14. *Post-test* Pengukuran Perilaku Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	46	76,7	Baik

Hasil *post-test* pada siklus II mengenai perilaku empati, skor yang diperoleh siswa yaitu 46. Sehingga nilai yang diperoleh siswa yaitu 76,7. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku empati siswa sudah baik. Sedangkan pemahaman empati ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 15. *Posttest* Pemahaman Empati

No	Nama	Skor yang diperoleh	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	RK	13	86,7	Sangat Baik

Hasil *post-test* pemahaman empati pada siklus II, siswa mendapatkan skor 13, sehingga memperoleh nilai 86,7. Berdasarkan hasil tersebut maka pemahaman siswa mengenai empati sudah sangat baik. Karena nilai yang diperoleh siswa berada di atas rata-rata.

c. Observasi

Observasi pada siklus II dilaksanakan oleh peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran. Hal yang diobservasi meliputi partisipasi siswa dalam penerapan metode *role playing* dan kinerja guru. Adapun paparan mengenai partisipasi siswa dan

kinerja guru dalam penerapan metode *role playing* yaitu sebagai berikut :

1) Partisipasi siswa

Partisipasi siswa pada pertemuan keempat sudah cukup baik. Namun pada menit-menit awal pembelajaran siswa sedikit menunjukkan perilaku menolak pembelajaran. Setelah itu siswa kembali lagi untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran dan bersedia memainkan peran. Tangung jawab dan tingkah laku siswa dalam bermain peran sudah lebih baik bila dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Sedangkan pada pertemuan kelima siswa sudah mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab dan bertingkah laku sesuai dengan peran yang dimainkannya. Selain itu, siswa juga sudah mampu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan cerita.

2) Kinerja guru

Sama seperti halnya pada pertemuan sebelumnya guru memberikan apersepsi kepada siswa sebelum masuk pada materi yang akan diajarkan. Materi empati yang dijelaskan oleh guru sudah jelas. Pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* sudah jelas. Pertama membaca naskah cerita, membahas karakter setiap tokoh, memainkan peran, mengamati, sampai akhirnya menyimpulkan. Ketika perhatian siswa sudah tidak fokus lagi pada pembelajaran, maka guru akan memberikan motivasi

kepada siswa. Setiap guru memberikan motivasi kepada siswa maka siswa akan fokus kembali pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

9. Analisis Data Siklus II

Berdasarkan hasil *post-test* perilaku empati dan pemahaman empati setelah diberi tindakan pada siklus II, perilaku siswa mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan hasil *post-test* pada siklus I. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai perilaku empati dari 63,3, pada saat *post-test* siklus I kemudian meningkat 76,7 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus II. Sedangkan untuk peningkatan nilai pemahaman empati dari 80 pada saat *post-test* siklus I kemudian mendapatkan 86,7 pada saat *post-test* setelah dilakukannya tindakan pada siklus II.

Sehingga berdasarkan rumus peningkatan, maka kemampuan perilaku empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 13,4. Sedangkan untuk pemahaman empati siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 6,7. Peningkatan perilaku empati melalui metode *role playing* pada siswa tunalaras tersaji dalam tabel berikut ini :

Tabel 16. Data Hasil *Post-test* Peningkatan Perilaku Empati melalui Metode *Role Playing* pada Siklus I dan II

No	Nama	Hasil <i>Post-test</i> Siklus I		Ket	Hasil <i>Post-test</i> Siklus II		Ket	Peningkatan
		Skor	Nilai		Skor	Nilai		
1	RK	38	63,3	Cukup	46	76,7	Baik	13,4

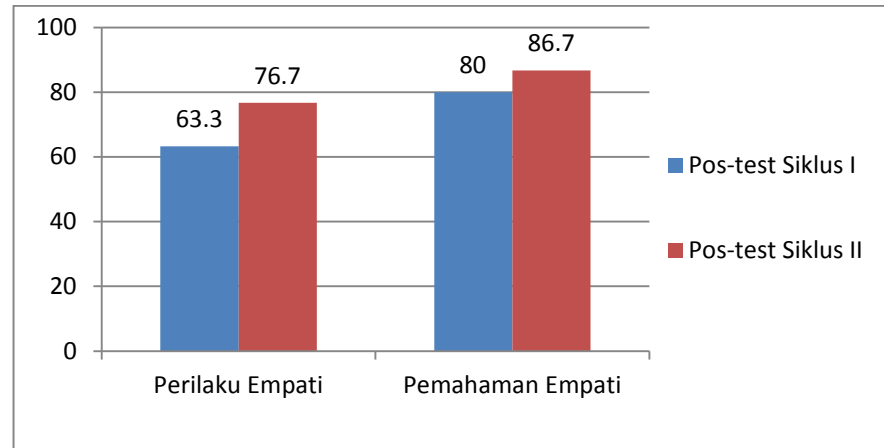
Berdasarkan data diatas diketahui bahwa *post-test* siklus I siswa memperoleh skor 38 dan nilai 63,3 dengan keterangan cukup. Artinya nilai yang diperoleh siswa belum mencapai KKM. Kemudian siswa diberi tindakan lagi pada siklus II dan mendapatkan skor 46 dan nilai 76,7 dengan keterangan baik. Sehingga kemampuan perilaku empati siswa menunjukkan peningkatan nilai sebesar 13,4 setelah diberi tindakan pada siklus II. Sedangkan peningkatan pemahaman empati siswa tersaji dalam tabel berikut ini :

Tabel 17. Data Hasil *Post-test* Pemahaman Empati Melalui Metode *Role Playing* pada Siklus I dan II

No	Nama	Hasil <i>Posttest</i> Siklus I		Ket	Hasil <i>Posttest</i> Siklus II		Ket	Peningkatan
		Skor	Nilai		Skor	Nilai		
1	RK	12	80	Baik	13	86,7	Sangat baik	6,7

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa pada saat *post-test* siklus I siswa memperoleh skor 12 dan nilai 80 dengan keterangan baik, karena nilai yang diperoleh siswa sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 75. Setelah tindakan siklus II dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman empati kemudian diadakan *post-test*. Siswa memperoleh skor 13 dan nilai 86,7 dengan keterangan sangat baik. Sehingga pemahaman empati siswa menunjukkan peningkatan nilai sebesar 6,7 setelah diberi tindakan. Hasil pencapaian kemampuan perilaku empati dan

pemahaman empati subjek pada saat *post-test* siklus I dan II dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Tunalaras Kelas VI Siklus I dan II

10. Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II dilaksanakan untuk mengetahui kesesuaian perencanaan, pelaksanaan dan hasil yang diperoleh setelah pemberian tindakan pada siklus II. Berdasarkan hasil *pre-test*, *post-test* I dan *post-test* II dapat dilihat bahwa kemampuan empati siswa mengalami peningkatan setelah diberi tindakan dengan metode *role playing*. Berikut disajikan tabel peningkatan kemampuan empati siswa.

Tabel 18. Rekapitulasi hasil Peningkatan Kemampuan Empati Siswa Tunalaras kelas VI

Subjek	Perilaku Empati				Pemahaman Empati			
	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i> I	<i>Pos-test</i> II	Ket	<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i> I	<i>Pos-test</i> II	Ket
RK	48,3	63,3	76,7	Baik	66,7	80	86,7	Sangat Baik

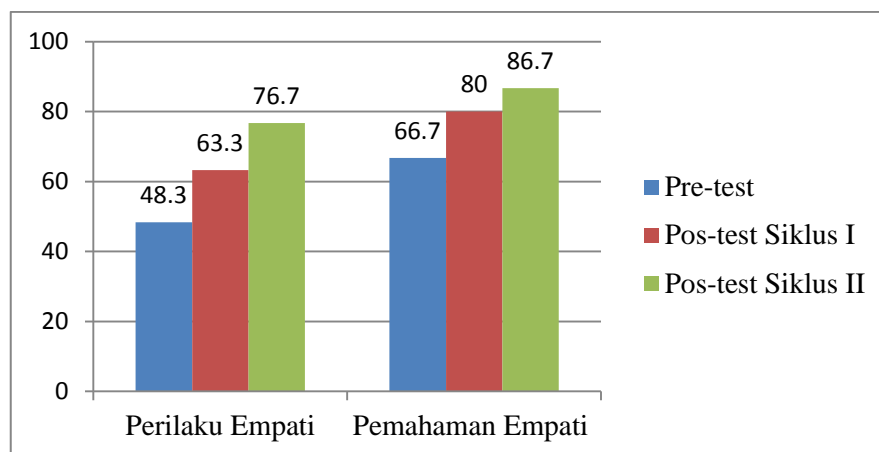
Berdasarkan tabel 18 dapat diketahui peningkatan kemampuan empati siswa tunalaras kelas VI dari *pre-test*, *post-test* I, dan *post-test*

II. Hasil *pre-test* perilaku empati yang diperoleh siswa yaitu nilai sebesar 48,3. Sedangkan hasil *pre-test* pemahaman empati yang diperoleh siswa yaitu nilai sebesar 66,7. Hasil *post-test* perilaku empati siswa pada siklus I yaitu siswa mendapatkan nilai 63,3, dan setelah direfleksi dan diberi tindakan kembali pada siklus II siswa mendapatkan nilai 76,7. Berdasarkan hasil tersebut maka perilaku empati siswa mengalami peningkatan sebesar 28,4, setelah diberi tindakan. Sedangkan hasil *post-test* pemahaman empati siswa pada siklus I yaitu siswa mendapatkan nilai 80, dan setelah diberi tindakan pada siklus II siswa mendapatkan nilai 86,7. Sehingga dengan hasil tersebut maka pemahaman empati siswa mengalami peningkatan sebesar 20.

Pelaksanaan *role playing* yang pertama yaitu guru bersama siswa membaca naskah secara bersama-sama. Setelah selesai membaca naskah, kemudian guru dan siswa bersama-sama memilih peran. Pada pertemuan pertama siswa bersedia memainkan peran yang dipilih oleh guru. Namun pada pertemuan kedua siswa memilih perannya sendiri. Selanjutnya yaitu memainkan peran, pada pertemuan pertama siswa bersedia untuk menghafal naskah. Ketika berdialog siswa sudah bersedia menatap mata lawan mainnya. Pada pertemuan kedua, siswa sudah mampu lepas naskah, dan beradegan sesuai dengan jalan cerita dalam naskah. Kemudian tahap selanjutnya yaitu mendiskusikan dan menyimpulkan, guru menanyakan kepada siswa bagaimana perasaannya ketika memainkan peran tersebut. Selain itu guru juga

menanyakan apakah perilaku yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut merupakan perilaku yang benar. Ketika guru menanyakan hal tersebut, siswa langsung menjawab “benar”. Setelah selesai menyimpulkan guru menghimbau kepada siswa untuk selalu berperilaku positif seperti halnya perilaku tokoh dalam cerita naskah yang baru saja dimainkan.

Berdasarkan peningkatan diatas maka perilaku empati siswa yang nampak di dalam proses pembelajaran yaitu siswa bersedia untuk memainkan peran sesuai dengan adegan dalam cerita, siswa bersedia untuk bermain peran dengan teman sekelasnya tanpa ada rasa sungkan. Selain itu siswa juga lebih memperhatikan ketika guru sedang menerangkan, bahkan siswa tidak menjaili atau menghina teman sebelahnya. Sedangkan perilaku empati yang ditunjukkan siswa di luar proses pembelajaran yaitu siswa bersedia bermain dengan semua teman ketika istirahat. Perilaku siswa yang suka menendang temannya yang berinisial “IC” sekarang sudah berkurang. Siswa bersedia membersihkan kelas dengan menyapu ketika kelas terlihat kotor. Siswa bersedia membantu teman ketika ada teman yang kesulitan dalam menggambar hewan katika sedang belajar menggambar. Siswa bersedia meminjamkan pensil warnanya kepada teman yang membutuhkan. Kemudian untuk peningkatan kemampuan empati siswa tunalaras kelas VI dapat ditunjukkan dengan bagan sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Empati melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Tunalaras Kelas VI

Partisipasi siswa dalam penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan empati siswa sudah baik. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkah laku dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan di setiap pertemuan. Pada pertemuan keempat dan kelima di siklus II siswa menunjukkan keaktifannya dalam pembelajaran. Pada saat memainkan peran siswa sudah bersedia untuk menghafal naskah dan sudah bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita dalam naskah.

E. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh siswa, telah terjadi peningkatan kemampuan empati seperti yang telah diharapkan. Nilai yang diperoleh siswa telah melampaui KKM yang ditentukan yaitu sebesar 75. Dengan demikian, kemampuan empati anak tunalaras kelas VI di SLB E Prayuwana dapat ditingkatkan melalui Metode *Role Playing*.

F. Pembahasan Masalah

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan 2 (dua) siklus, pengambilan datanya dilaksanakan dengan menganalisis data yang

berkaitan dengan keadaan siswa sebelum, saat dan setelah pelaksanaan tindakan. Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu menentukan identifikasi masalah. Kemudian dari beberapa identifikasi masalah tersebut ditentukan batasan masalah yang akan diteliti yang selanjutnya menjadi rumusan masalah. Analisis data sebelum dilaksanakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan permasalahan siswa untuk menentukan tindakan yang tepat dan sesuai.

Anak tunalaras merupakan anak yang mengalami hambatan perilaku dan sosial. Hambatan perilaku dan sosial yang dialami oleh anak tunalaras menyebabkan ia pasif dalam bersosialisasi. Tin Suharmini (2009:92) menyatakan bahwa anak tunalaras mempunyai penyesuaian yang salah, penyesuaian yang salah itu sering disebut *mal-adjustment*. Penyesuaian yang salah tersebut ditunjukkan anak tunalaras dengan tingkah laku yang sering melanggar norma yang ada dalam masyarakat. Seperti tawuran, berbuat kriminal, tidak mematuhi peraturan sekolah, agresif, dan lain sebagainya. Sehingga tidak sedikit dari anak tunalaras yang mengalami penolakan dalam masyarakat. Perilaku yang dimunculkan oleh anak tunalaras menunjukkan bahwa ia kurang memiliki rasa empati.

Empati merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, meskipun kita tidak mengalami kejadian seperti yang dialami oleh orang lain tersebut namun seakan-akan kita merasakan apa yang orang lain rasakan. Oleh karena itu kemampuan empati perlu diajarkan sejak dini, karena dengan memiliki sikap empati maka seseorang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan secara baik.

Namun bagaimana dengan anak tunalaras yang memiliki kemampuan empati rendah. Anak tunalaras yang memiliki kemampuan empati rendah perlu mendapatkan layanan khusus untuk meningkatkan kemampuan sosial empati. Bentuk layanan pendidikan khusus bagi anak tunalaras dalam meningkatkan kemampuan empati yaitu program pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial.

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

Metode yang akan diberikan untuk anak tunalaras dalam meningkatkan kemampuan empati seharusnya metode yang lebih menyenangkan namun tetap mengedepankan pemahaman nilai dan rasa. Anayanti Rahmawati (2014:2) mengatakan bahwa pembelajaran empati pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Begitupula dengan anak tunalaras yang membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan. Metode yang dapat

diterapkan dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dalam meningkatkan kemampuan empati siswa tunalaras yaitu metode *role playing*.

Pemberian tindakan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan empati siswa tunalaras kelas VI tidak dapat berjalan tanpa adanya peran aktif siswa. Siswa dengan antusiasnya mengikuti instruksi guru dan berperan aktif dalam memainkan peran yang didapatnya. Setelah dilaksanakan tindakan, siswa memiliki keinginan untuk memperbaiki kesalahannya dalam memainkan peran. Sehingga, setelah dilaksanakannya tindakan sebanyak dua siklus, siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan kemampuan empati baik dalam segi perilaku empati maupun pemahaman empatinya apabila dibandingkan sebelum diberikan tindakan. Peningkatan kemampuan empati yang dialami siswa ini dikarenakan siswa mampu mengikuti tahapan pembelajaran menggunakan metode *role playing*, karena pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, guru juga terlibat dalam memantau perkembangan perilaku empati siswa ketika berada di sekolah.

Peningkatan perilaku empati pada tindakan siklus I belum optimal, karena belum mencapai KKM. Berdasarkan pengamatan guru selama berlangsungnya penelitian di siklus I, perilaku empati yang mulai berkembang yang ditunjukkan oleh siswa pada siklus I yaitu perilaku empati pada aspek kegembiraan *responsif*. Seperti halnya siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, ketika istirahat siswa bersedia bermain dengan teman-teman lainnya. Aspek

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

Belum tercapainya keberhasilan siklus I disebabkan oleh beberapa kendala, meliputi : a) Konsentrasi siswa masih mudah beralih dan belum fokus pada saat pembelajaran, b) Siswa aktif bertanya, namun pertanyaan yang diajukan siswa tidak berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan, c) Siswa belum percaya diri dalam memainkan peran, sehingga ia masih malu dalam memperagakan peran yang didapatkannya. Kendala atau masalah-masalah dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab. Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010:172-173) mengatakan bahwa salah satu faktor penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran yaitu faktor internal yang terdiri dari kesehatan, motivasi, kemampuan internal, percaya diri, kebiasaan belajar,

kemampuan mengingat, dsb. Sehingga apabila faktor internal tersebut terjadi pada siswa maka akan menjadi kendala dalam proses pembelajaran.

Metode *role playing* dapat mengajarkan siswa untuk bertanggung jawab dengan peran yang dimainkannya. *Role playing* memungkinkan siswa untuk belajar banyak hal karena siswa bebas untuk mengeluarkan ekspresi terhadap peran yang dimainkannya. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk berperan dalam menghadapi masalah. Permasalahan-permasalahan yang diangkat yaitu permasalahan dalam kehidupan nyata, sehingga akan mengajarkan siswa untuk menganalisis dan memahami situasi kehidupan sehari-hari. Hal ini semakin memperkuat bukti bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan empati.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I juga terdapat kelebihan, kelebihan tersebut meliputi : 1) siswa antusias mengikuti pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial, karena metode *role playing* menarik perhatian siswa, karena dengan metode ini siswa diminta untuk melakukan banyak hal yang meliputi membaca cerita, berperan sebagai seorang aktor, siswa bebas untuk berekspresi sesuai dengan peran yang dimainkannya. Hal ini menimbulkan anggapan bahwa siswa hanya bermain-main dalam kelas, namun sebenarnya siswa sedang belajar meningkatkan empati melalui permainan-permainan yang sedang diperagakan, 2) siswa mampu mengikuti instruksi guru saat diperbaiki kesalahan dalam melaksanakan peran yang dimainkannya.

Pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi

siklus I. Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dimodifikasi dengan menggabungkan ketiga aspek empati menjadi satu variabel empati, dan memberikan *reward* atau ganjaran fisik kepada siswa, yaitu berupa makanan kesukaan siswa. Vaughn & Bos (2009:62) menjelaskan bahwa ganjaran (*Reinforcement*) atau *reward* merupakan cara yang paling signifikan dalam meningkatkan perilaku yang diharapkan. Tujuan dari diberikannya *reward* atau ganjaran fisik yaitu agar siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran, dan memberi motivasi kepada siswa untuk terus bersikap kooperatif pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga tujuan akhirnya yaitu siswa dapat meningkatkan perilaku yang selama ini diharapkan oleh lingkungan sekitar yaitu perilaku empati.

Pertemuan keempat dan kelima pada siklus II, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena diakhir pembelajaran guru memberi penguat kepada siswa berupa makanan yang ia sukai. Sehingga siswa lebih bersemangat dan terbukti dengan kesediaan siswa untuk bersikap total dalam memainkan peran. Selain itu, perilaku empati siswa juga mengalami kemajuan. Berdasarkan pengamatan guru melalui skala perilaku empati, menjelaskan bahwa kemajuan perilaku siswa dapat dilihat pada ketiga aspek empati, perilaku empati yang ditunjukkan siswa setelah diberi tindakan yaitu siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan ekspresi senang, siswa memperhatikan ketika guru sedang menerangkan. Selain itu perilaku siswa yang suka dengan sengaja memukul meja dengan alat tulis pada saat pembelajaran sedang

berlangsung sekarang sudah berkurang. Siswa tidak menjaili atau menghina teman sebelahnya. Sedangkan perilaku empati yang ditunjukkan siswa di luar proses pembelajaran yaitu siswa bersedia bermain dengan semua teman ketika istirahat. Perilaku siswa yang suka menendang temannya sekarang sudah tidak terlihat lagi. Siswa bersedia membersihkan kelas dengan menyapu ketika kelas terlihat kotor. Siswa bersedia membantu teman ketika ada teman yang kesulitan dalam menggambar hewan katika sedang belajar menggambar. Siswa bersedia meminjamkan pensil warnanya kepada teman yang membutuhkan

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

G. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian peningkatan kemampuan empati melalui metode *role playing* pada siswa VI di SLB E Prayuwana yaitu : Naskah skenario yang digunakan pendek, karena disesuaikan dengan

kemampuan siswa yang lemah dalam hal menghafal. Sehingga pelaksanaan adegan *role playing* lebih singkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui II (dua) siklus. Sebelum mendapatkan tindakan, perilaku empati siswa mendapatkan nilai sebesar 48,3, dan setelah diberi tindakan pada siklus I dan mendapatkan nilai sebesar 63,3 dengan keterangan cukup. Bentuk perilaku empati yang ditunjukkan siswa setelah mendapatkan tindakan di siklus I yaitu siswa bersedia bermain peran dengan teman sekelasnya dengan senang, ketika beristirahat siswa bersedia bermain dengan teman-temannya, siswa bersedia memperhatikan ketika guru sedang menerangkan walaupun masih membutuhkan pengawasan dari guru, dan perilaku siswa yang suka memukul meja dengan alat tulisnya pada saat pembelajaran sedang berlangsung sekarang sudah berkurang. Kemudian pada siklus II siswa mendapatkan nilai sebesar 76,7 dengan kriteria baik. Bentuk peningkatan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa yaitu siswa bersedia membantu temannya yang sedang kesulitan, siswa bersedia meminjamkan pensil warnanya kepada teman yang membutuhkan, perilaku siswa yang suka menendang temannya tanpa alasan sudah berkurang, dan siswa bersedia melaksanakan perintah dari guru untuk menyapu lantai kelas yang kotor. Sedangkan nilai pemahaman empati yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 66,7. Kemudian diberi tindakan pada siklus I mendapatkan

nilai 80, dan pada tindakan siklus II siswa mendapatkan nilai 86,7 dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran dari peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

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

2. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan metode *role playing* dapat dijadikan rekomendasi sebagai salah satu kegiatan sekolah dan tidak hanya dilakukan di dalam kelas, namun bisa dilaksanakan secara klasikal. Sehingga tokoh atau peran yang dimainkan akan lebih bervariasi karakternya dan ceritanya akan semakin panjang dan kompleks.

3. Bagi Peneliti Lanjut

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

Daftar Pustaka

- Aini Mahabbati.(2010).Pendidikan Inklusif Untuk Anak Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku (Tunalaras).*Jurnal Pendidikan Khusus*.Vol 7 (2):52-63.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/778>
- Anayanti Rahmawati.(2014).Metode Bermain Peran dan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini.*Jurnal Pendidikan Anak*.Vol III:382-392.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>
- Ari Tris Ochtia Sari, dkk.(2003).Empati dan Perilaku Merokok di Tempat Umum.*Jurnal Psikologi*.(2):81-90
- Aqila Smart.(2012).*Anak Cacat Bukan Kiamat: Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus*.Yogyakarta:Katahati
- Joyce, B.,Weil, M., Calhoun, M.(2009).*Models of Teaching* (8 ed).(Achmad Fawaid & Ateilla Mirza).Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Deden Saiful Hidayat & Wawan.(2013).*Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunalaras*.Jakarta:Luxima Metro Media
- Dunn, J.M.& Leitschuh, C.A.(2006).*Special Physical Education* (8 ed).Dubuque Iowa:Kendall/Hunt
- Eveline Siregar & Hartini Nara.(2010).*Teori Belajar dan Pembelajaran*.Bogor:Ghalia Indonesia
- Halida.(2011).Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun).*Jurnal Cakrawala Kependidikan*.Vol 9 (1):1-8.fileCUsersuserDownloads270-946-1-PB.pdf.diunduh pada tanggal 25 April 2016 pukul 11.25
- Hallahan, D.P.& Kauffman, J.M.(2009). *Exceptional Learners: an introduction to special education – edisi ke – 11*. United States : Pearson Education.
- Hamzah B. Uno.(2008).*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.Jakarta:Bumi Aksara
- Jenny Thompson.2010.*Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*.Jakarta:Erlangga
- Kasina Ahmad.(2009).Penelitian Tindakan Kelas.*Jurnal Pendidikan Penabur*. (12):50-56.<http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No12-Thn8-Juni2009.pdf#page=57>. Diunduh pada tanggal 8 Juni 2016 pukul 07.29
- Loeppke, L. et.al.(2011).*Educating Children With Exceptionalities*.Americas: McGraw-Hill

- Ngalim Purwanto.(2013).*Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Nuril Annissa Ekayanti & Vitalis D.S.(2015).Peningkatan Sikap Empati Melalui Bimbingan Kelompok Berbantuak Teknik Problem Solving Pada Siswa Kelas X.A. V.1 SMK Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun.*Jurnal Counsellia*.Vol 5 (2):1-15.<http://e-journal.ikipgrimadiun.ac.id/index.php/JBK/article/view/632/461>.Diunduh pada tanggal 20 Januari 2016 pukul 21:24
- Nurul Ramadhani Makarao.(2009).*Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung:Alfabeta
- Oemar Hamalik.(2010).*Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*.Jakarta:Bumi Aksara
- Puji Astuti.(2014).*Mengenal Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus menuju Layanan Belajar*.Jakarta:Kemendikbud,Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar,Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar
- Puput Prima Ardhana.(2016).Peran Agen Sosial Sebagai Kontrol Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Tunalaras Tipe Conduct Disorder Kelas V di SLB E Prayuwana Yogyakarta.*Skripsi*. Yogyakarta:FIP UNY
- PSG, Kemendikbud, UNY.(2012).*Modul Pendidikan Luar Biasa*.Yogyakarta: UNY,UAD,UPY
- Samad Sumarna & Sukarjja Taska.(2013).*Bina Pribadi dan Sosial Anak Berkebutuhan Khusus*.Jakarta:Luxima Metro Media
- Shepherd, T.L.(2010).*Working with Students with Emotional and Behavior Disorders*.United States of American:Pearson
- Sudjana.(2005).*Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*.Bandung:Falah Production
- Suharsimi Arikunto.(2002).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutjihati Soemantri.(2012).*Psikologi Anak Luar Biasa*.Bandung:PT Refika Aditama
- Suwarsih Madya.(2007).*Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*.Bandung:Alfabeta
- Syaiful Sagala.(2010).*Supervisi Pembelajaran Dalam Profesi Pendidikan*. Bandung.Alfabeta
- Tin Suharmini.(2009).*Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*.Yogyakarta:Kanwa Publisher

- Vaughn, S.&Bos, C.s.(2009).*Strategies for Theaching Students with Learning and Behavior Problems*. (ED.7) Terjemahan Helen Keller International (2013). Strategi untuk Pengajaran Siswa dengan Masalah Belajar dan Perilaku. Indonesia: Helen Keller Indonesia dan USAID Indonesia.
- Wina Sanjaya.(2009).*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:Kencana prenada Media Group
- Yulia Siska.(2011).Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.*ISSN.No (2)31-37*.[httpjurnal.upi.edu/file4-Yulia_Siska-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file4-Yulia_Siska-edit.pdf). Diunduh pada tanggal 26 Oktober 2015,pukul 14.05
- Zulhaida Filina.(2013).Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Tunarungu.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.Vol 1 (1) 311-318.[Httpjournal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955811](http://journal.fip.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/955811)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Perilaku Empati

SKALA PERILAKU EMPATI

Pertemuan : _____

Materi : _____

Tanggal : _____

Siklus : _____

Keterangan : _____

Berilah tanda *ceklist* (√) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat), MB (Mulai Berkembang), SM (Sudah Membudaya).

SKALA PERILAKU EMPATI

No	Pernyataan	Skala			
		BT	MT	MB	SM
1	Menunjukkan ekspresi mengejek ketika melihat teman mendapat hukuman dari guru.				
2	Tidak menunjukkan ekspresi iri ketika melihat keberhasilan teman.				
3	Mengeluarkan kata-kata pujian ketika melihat teman berhasil mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu.				
4	Bermain dengan semua teman dengan menunjukkan ekspresi gembira.				
5	Tampak tidak senang ketika melihat orang lain senang.				
6	Menanyakan ketika ada teman yang tidak masuk.				
7	Diam dan memperhatikan ketika guru sedang menerangkan.				
8	Tidak menjaili teman ketika teman sedang sedih atau marah.				
9	Mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.				
10	Menjenguk ketika ada teman yang sakit.				
11	Menegur ketika ada teman yang bergurau di dalam kelas.				
12	Meminjamkan alat tulis ketika teman membutuhkan.				

13	Melerai teman yang sedang berkelahi.				
14	Marah ketika melihat teman disakiti secara verbal atau non verbal.				
15	Tidak peduli ketika teman meminta bantuan.				

Lampiran 2. Instrumen Observasi Partisipasi Siswa

PANDUAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa :

Pertemuan :

Materi :

Tanggal :

Siklus :

PANDUAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru 	
		Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran. 	
		Kegiatan penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Berdoa sebagai penutup kegiatan. 	

Lampiran 3. Instrumen Kinerja Guru

PANDUAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru :

Pertemuan :

Tanggal :

Siklus :

PANDUAN OBSERVASI KINERJA GURU

No	Variabel	Indikator	Keterangan
1	Kinerja Guru	<ol style="list-style-type: none">a. Memulai pembelajaran dengan apersepsi.b. Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempatic. Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i>.d. Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.e. Pengelolaan kelas.	

Lampiran 4. Lembar Kuesioner

PANDUAN KUESIONER

Nama Siswa :

Pertemuan :

Materi :

Tanggal :

Siklus :

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (\surd) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala B (Benar) dan S (salah).

Kriteria penilaian :

- a. Skor 1, apabila siswa mampu menjawab dengan benar.
- b. Skor 0, apabila siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

PANDUAN KUESIONER

No	Butir Soal	Benar	Salah
1	Santi bertepuk tangan ketika melihat Ayu mendapatkan rangking 1. Sedangkan ia tidak mendapatkan rangking. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Santi?		
2	Dwi merangkul Deni yang baru saja mendapatkan juara 1 lomba menggambar. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Dwi?		
3	Susanti berteriak ketika melihat tim sepak bola kesayangannya memasukkan bola ke gawang lawannya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Susanti?		
4	Budi dan Rendi mengikuti lomba renang. Rendi meraih juara satu, sedangkan Budi tidak mendapat juara. Kemudian Budi bersikap acuh dan tidak mengucapkan selamat kepada Rendi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		
5	Vita memuji Wulan ketika wulan berhasil mengalahkan Vita dalam perlombaan bututangkis. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Vita?		
6	Bayu baru masuk sekolah setelah seminggu yang lalu di rawat di rumah sakit. Sesampainnya di ruang kelas Andi langsung menyambutnya dan menanyakan keadaan Bayu yang baru sembuh dari sakitnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bayu?		
7	Beni bersikap diam dan memperhatikan ibu guru yang sedang menerangkan materi pelajaran mengenai		

	transportasi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bani?		
8	Tika tidak berani membuat gaduh disaat ibunya sedang terbaring sakit. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Tika?		
9	Budi menangis ketika mendengar berita bahwa ayah Arip meninggal dunia. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		
10	Yudi tersenyum ketika melihat rumah sahabatnya mengalami kebakaran. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Yudi?		
11	Juna melihat Rendi dan Reno sedang berkelahi, kemudian Juna dengan sigap melerainya dan menyuruh Rendi dan Reno untuk berdamai dan saling memaafkan supaya tidak ada lagi dendam. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Juna?		
12	Dika diejek oleh Mario, karena tidak terima sahabatnya diejek, maka Aris mengajak Dika untuk memukuli Mario. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Aris?		
13	Novi mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengetahui hal tersebut maka Mila mengajak Novi untuk belajar bersama dirumahnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Mila?		
14	Suatu hari Budi dan Andi sedang bersepeda, beberapa lama kemudian Andi terjatuh dari sepeda. Tanpa berfikir panjang Budi langsung menghampiri Andi dan menolongnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		
15	Kucing kesayangan Susi hilang entah kemana, Susi sangat sedih. Melihat Susi sedih, Intan membantu untuk mencari kucing Susi yang hilang. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Intan?		

Lampiran 5. Hasil Skala Perilaku Empati Siswa

SKALA PERILAKU EMPATI

(*Pretest*)

Pertemuan : I

Materi : Empati

Tanggal : 11 Agustus 2016

Siklus : I

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat), MB (Mulai Berkembang), SM (Sudah Membudaya).

SKALA PERILAKU EMPATI

No	Pernyataan	Skala			
		BT	MT	MB	SM
1	Menunjukkan ekspresi mengejek ketika melihat teman mendapat hukuman dari guru.		✓		
2	Tidak menunjukkan ekspresi iri ketika melihat keberhasilan teman.	✓			
3	Mengeluarkan kata-kata pujian ketika melihat teman berhasil mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓			
4	Bermain dengan semua teman dengan menunjukkan ekspresi gembira.			✓	
5	Tampak tidak senang ketika melihat orang lain senang.		✓		
6	Menanyakan ketika ada teman yang tidak masuk.		✓		
7	Diam dan memperhatikan ketika guru sedang menerangkan.		✓		
8	Tidak menjaili teman ketika teman sedang sedih atau marah.			✓	
9	Mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.		✓		
10	Menjenguk ketika ada teman yang sakit.	✓			
11	Menegur ketika ada teman yang bergurau di		✓		

	dalam kelas.				
12	Meminjamkan alat tulis ketika teman membutuhkan.	✓			
13	Melerai teman yang sedang berkelahi.	✓			
14	Marah ketika melihat teman disakiti secara verbal atau non verbal.		✓		
15	Tidak peduli ketika teman meminta bantuan.				✓

Penilai,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

SKALA PERILAKU EMPATI

(*Posttest*)

Pertemuan : III

Materi : Empati

Tanggal : 23 Agustus 2016

Siklus : I

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat), MB (Mulai Berkembang), SM (Sudah Membudaya).

SKALA PERILAKU EMPATI

No	Pernyataan	Skala			
		BT	MT	MB	SM
1	Menunjukkan ekspresi mengejek ketika melihat teman mendapat hukuman dari guru.	✓			
2	Tidak menunjukkan ekspresi iri ketika melihat keberhasilan teman.			✓	
3	Mengeluarkan kata-kata pujian ketika melihat teman berhasil mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu.	✓			
4	Bermain dengan semua teman dengan menunjukkan ekspresi gembira.			✓	
5	Tampak tidak senang ketika melihat orang lain senang.		✓		
6	Menanyakan ketika ada teman yang tidak masuk.		✓		
7	Diam dan memperhatikan ketika guru sedang menerangkan.			✓	
8	Tidak menjaili teman ketika teman sedang sedih atau marah.			✓	
9	Mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.		✓		
10	Menjenguk ketika ada teman yang sakit.	✓			
11	Menegur ketika ada teman yang bergurau di dalam kelas.			✓	
12	Meminjamkan alat tulis ketika teman			✓	

	membutuhkan.				
13	Melerai teman yang sedang berkelahi.		✓		
14	Marah ketika melihat teman disakiti secara verbal atau non verbal.		✓		
15	Tidak peduli ketika teman meminta bantuan.			✓	

Penilai,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

SKALA PERILAKU EMPATI

(*Postest*)

Pertemuan : II
Materi : Empati
Tanggal : 2 September 2016
Siklus : II
Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala BT (Belum Terlihat), MT (Mulai Terlihat), MB (Mulai Berkembang), SM (Sudah Membudaya).

SKALA PERILAKU EMPATI

No	Pernyataan	Skala			
		BT	MT	MB	SM
1	Menunjukkan ekspresi mengejek ketika melihat teman mendapat hukuman dari guru.	✓			
2	Tidak menunjukkan ekspresi iri ketika melihat keberhasilan teman.				✓
3	Mengeluarkan kata-kata pujian ketika melihat teman berhasil mengerjakan tugas dari guru dengan tepat waktu.		✓		
4	Bermain dengan semua teman dengan menunjukkan ekspresi gembira.				✓
5	Tampak tidak senang ketika melihat orang lain senang.		✓		
6	Menanyakan ketika ada teman yang tidak masuk.			✓	
7	Diam dan memperhatikan ketika guru sedang menerangkan.			✓	
8	Tidak menjaili teman ketika teman sedang sedih atau marah.			✓	
9	Mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas.		✓		
10	Menjenguk ketika ada teman yang sakit.	✓			
11	Menegur ketika ada teman yang bergurau di dalam kelas.			✓	
12	Meminjamkan alat tulis ketika teman membutuhkan.				✓

13	Melerai teman yang sedang berkelahi.			✓	
14	Marah ketika melihat teman disakiti secara verbal atau non verbal.			✓	
15	Tidak peduli ketika teman meminta bantuan.		✓		

Penilai,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Lampiran 6. Hasil Observasi Partisipasi Siswa

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa : RK
 Pertemuan : I
 Materi : Empati
 Tanggal : 15 Agustus 2016
 Siklus : I

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam	Pada awal guru mengucapkan salam siswa tidak menjawab, kemudian guru mengulangnya lagi dan siswa menjawab dengan lantang.
			b. Berdoa sebelum memulai kegiatan.	Siswa mampu berdoa sebelum kegiatan dimulai, dengan sikap duduk yang rapi
			c. Memperhatikan penjelasan guru	Pada saat guru memberikan penjelasan mengenai kegembiraan <i>responsif</i> dalam aspek empati, siswa masih kebingungan. Siswa bisa tenang kurang lebih selama 3 menit. Tiba-tiba siswa mengejek teman sebelahny dengan menyebut nama ayahnya yang berinisial UM. Untuk menghentikan perilaku siswa yang mengejek teman sebelahny, maka guru membagi selebaran cerita yang berjudul “ Keberhasilan Temanku ”. Setelah dibagi maka guru menyuruh siswa untuk membaca cerita tersebut.
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya.	Awalnya tidak ada siswa yang bersedia memilih peran sendiri. Kemudian pemilihan peran di lakukan oleh guru dan siswa tidak protes untuk memainkan perannya sebagai Reno.
			b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan.	Siswa kurang bertanggung jawab dengan peran yang dimainkannya, dalam memainkan perannya siswa masih membaca naskah. Selain itu siswa selalu berbicara sendiri diluar materi yang sedang dibahas ketika ada temannya yang

			sedang memainkan peran. Sehingga ketika gilirannya tiba ia kebingungan harus membaca adegan yang mana, karena siswa tidak menyimak naskah.
		c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita.	Siswa belum menunjukkan tingkah laku yang sesuai dengan jalan cerita yang diharapkan. Karena dalam memainkan perannya siswa masih membaca dan duduk di kursi belum bersedia untuk berdiri. Bahkan diakhir adegan seharusnya ia saling berpelukan dengan temannya, namun siswa belum mau melakukannya.
		d. Siswa aktif selama pembelajaran.	Siswa sudah menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran. Namun sebagian besar pembicaraan yang di lontarkan oleh siswa tidak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa juga sering bertanya ketika membaca naskah dan ada kata yang ia tidak tahu artinya maka ia tidak malu untuk bertanya.
	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan.	Dalam menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan, siswa masih membutuhkan bantuan dari guru. Pada saat menyimpulkan materi guru sebelumnya memberikan beberapa pertanyaan untuk memancing siswa dalam menyimpulkan. Ketika menjawab pertanyaan dari guru, siswa sudah mampu menjawab dengan benar walaupun memerlukan waktu kurang lebih 18 detik untuk menjawabnya dan guru harus mengulang-ulang pertanyaan karena siswa selalu bertanya “Opo mau Pak pertanyaane. (Apa tadi pertanyaannya Pak?)”. Selain itu dalam setiap akhir jawabannya selalu ditambahi dengan kata-kata ejekan. Misalnya ketika guru bertanya “Siapa yang mengucapkan selamat kepada Doni?”. Siswa menjawab “Reno UM”. Sedangkan UM merupakan nama orang tua dari teman sebelahny.
		b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	Siswa bersedia untuk berdoa, namun pandangannya selalu melihat ke arah keluar kelas, dan lancar dalam membaca doa.

Pengamat,



Niwang Tunjung palupi

NIM. 12103244033

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa : RK
 Pertemuan : II
 Materi : Empati
 Tanggal : 18 Agustus 2016
 Siklus : I

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam	Siswa mampu mengucapkan salam, dengan mandiri. Namun pandangannya tidak fokus pada guru.
			b. Berdoa sebelum memulai kegiatan.	Siswa berdoa sebelum kegiatan dimulai, dengan sikap duduk yang baik dan benar.
			c. Memperhatikan penjelasan guru	Ketika guru memberikan penjelasan mengenai empati pada aspek kepedulian empatik, siswa melihat kejendela karena memperhatikan temannya yang sedang ada diluar. Sehingga siswa kurang fokus pada saat guru sedang menjelaskan. Selain itu setelah selesai membaca naskah siswa berjalan menuju meja guru untuk meminta bermain laptop. Namun tidak diijinkan oleh guru, sehingga siswa duduk kembali ke mejanya.
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya.	Sama seperti pada pertemuan pertama, siswa tidak protes dengan pemilihan peran yang harus ia mainkan. Pada pertemuan kedua siswa mendapatkan peran sebagai Yudi.
			b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan.	Pada pertemuan kedua dalam memainkan peran siswa masih malu dan enggan memperagakan seperti yang diminta oleh adegan ceritanya. Sehingga teman yang menjadi partnernya juga tidak mau memperagakan adegan yang semestinya diperagakan. Namun dalam berdialog siswa sudah bisa sedikit lepas naskah untuk dialog yang pendek. Namun untuk dialog yang sedikit panjang siswa masih membaca naskah.
			c. Bertingkah laku	Siswa belum menunjukkan tingkah laku sesuai dengan alur cerita. Hal tersebut terlihat pada

			sesuai dengan jalan cerita.	saat berdialog pandangan siswa tidak melihat lawan mainnya. Pandangan siswa kemana-mana dan siswa tidak serius/ketawa sendiri tanpa sebab. Selain itu pada adegan terakhir yang seharusnya siswa merenung dengan ekspresi sedih, ia malah tersenyum dan memukul-mukul meja dengan pulpenya.
			d. Siswa aktif selama pembelajaran.	Pada pertemuan kedua siswa juga menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran. Namun masih tetap suka berceita mengenai hal-hal diluar materi pembelajaran.
		Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan.	Dalam menyimpulkan materi pada pertemuan kedua, siswa masih membutuhkan bantuan dari guru.
			b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	Siswa bersedia untuk berdoa, namun tangannya sibuk bermain pensil.

Pengamat,



Niwang Tunjung palupi

NIM. 12103244033

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa : RK
 Pertemuan : III
 Materi : Empati
 Tanggal : 23 Agustus 2016
 Siklus : I

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam	Siswa mampu mengucapkan salam, secara mandiri.
			b. Berdoa sebelum memulai kegiatan.	Siswa bersedia untuk berdoa sebelum kegiatan dimulai, dengan posisi duduk baik dan benar. Artinya kedua tangan siswa berada di atas meja dan pandangan subjek fokus kedepan.
			c. Memperhatikan penjelasan guru	Pada 5 menit awal siswa masih mampu untuk memperhatikan, namun selanjutnya perhatian siswa sudah teralih. Ketika guru bertanya "Apa itu empati?" dengan spontan siswa menjawab "Empati gento/preman".
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya.	Pada pertemuan ketiga subyek menolak peran yang diberikan kepadanya. Ia menolak berperan sebagai Mondy sehingga harus bergantian peran dengan teman sebelahnya, dan akhirnya ia berperan sebagai Boy.
			b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan.	Pada pertemuan ketiga, siswa sudah bersedia untuk lepas naskah, dan siswa bersedia pada saat guru menginstuksikan untuk menghafal teks pada dialog masing-masing.
			c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita.	Siswa sudah bersedia bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. Misalnya ketika Boy meminjamkan pulpen kepada Mondy, siswa sudah bersedia melakukan adegan meminjamkan pulpen kepada teman sebelahnya. Namun siswa masih sedikit malu-malu, dan membutuhkan waktu berulang-ulang untuk mengulang adegan dengan benar karena

			siswa selalu tertawa ketika adegan dimulai.
		d. Siswa aktif selama pembelajaran.	Pada pertemuan ketiga siswa juga menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran. Namun masih tetap suka bercerita mengenai hal-hal diluar materi pembelajaran.
		Kegiatan penutup	
		a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan.	Dalam menyimpulkan materi pada pertemuan ketiga, siswa masih membutuhkan bantuan dari guru.
		b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	Siswa bersedia untuk berdoa, namun tangannya sibuk dengan tasnya.

Pengamat,



Niwang Tunjung palupi

NIM. 12103244033

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa : RK

Pertemuan : IV

Materi : Empati

Tanggal : 1 September 2016

Siklus : II

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam	Siswa mampu mengucapkan salam, namun pandangannya tidak fokus pada guru. Dalam mengucapkan salam siswa masih asyik bermain tali yang dibawa dari rumahnya.
			b. Berdoa sebelum memulai kegiatan.	Siswa mampu berdoa sebelum kegiatan dimulai dengan posisi duduk kurang baik, karena siswa berdoa dengan posisi dagu ditaruh diatas meja.
			c. Memperhatikan penjelasan guru	Pada saat awal dimulainya proses pembelajaran, siswa sibuk dengan Hpnya. Sehingga sebagian besar perhatiannya terfokus pada Hpnya.
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya.	Siswa bersedia memainkan peran yang dipilihkan oleh guru. Pada pertemuan keempat ini siswa berperan sebagai Haikal.
			b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan.	Siswa sudah sedikit menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam memainkan peran. Seperti halnya siswa sudah bersedia untuk sepenuhnya lepas naskah. Namun masih tetap membutuhkan bantuan dari guru.
			c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita.	Siswa sudah sedikit bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. Hal tersebut ditunjukkan subjek dengan menatap lawan mainnya pada saat berdialog. Sehingga pandangannya sudah tidak kemana-mana lagi ketika berdialog.
			d. Siswa aktif selama	Siswa sudah menunjukkan sikap aktif dalam pembelajaran. Sama seperti

			pembelajaran.	pertemuan sebelumnya, siswa akan aktif bertanya ketika membaca naskah ia tidak memahami arti katanya.
		Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan.	Dalam menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan, siswa masih membutuhkan bantuan atau pancingan dari guru.
			b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	Siswa bersedia untuk berdoa, dengan posisi duduk benar. Selain itu siswa juga lancar dalam membaca doa.

Pengamat,



Niwang Tunjung palupi

NIM. 12103244033

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

Nama Siswa : RK

Pertemuan : V

Materi : Empati

Tanggal : 2 September 2016

Siklus : II

CATATAN OBSERVASI PARTISIPASI SISWA

No	Variabel	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Partisipasi siswa dalam penerapan metode <i>role playing</i>	Kegiatan awal	a. Mengucap salam	Siswa mampu mengucapkan salam secara mandiri.
			b. Berdoa sebelum memulai kegiatan.	Siswa mampu berdoa sebelum kegiatan dimulai, dengan posisi duduk benar. Artinya kedua tangan berada diatas meja dan pandangan siswa fokus melihat kearah guru.
			c. Memperhatikan penjelasan guru	Pada saat guru menerangkan, siswa duduk di meja dan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.
		Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya.	Siswa bersedia memainkan peran yang dipilihnya sendiri.
			b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan.	Siswa sudah menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan peran yang dimainkannya. Siswa sudah bersedia untuk lepas naskah, namun masih tetap dengan bantuan dan bimbingan dari guru. Karena perhatian anak mudah beralih, yang bisa menyebabkan siswa lepas dari tanggung jawabnya.
			c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita.	Siswa sudah mampu bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. Karena siswa sudah bersedia menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan permintaan naskah cerita.

			d. Siswa aktif selama pembelajaran.	Siswa sudah menunjukkan sikap aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
		Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan.	Dalam menyimpulkan materi yang baru saja di mainkan, siswa masih membutuhkan bantuan/pancingan dari guru untuk menyimpulkannya.
			b. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	Siswa berdoa dengan posisi duduk yang baik dan benar.

Pengamat,



Niwang Tunjung palupi

NIM. 12103244033

Lampiran 7. Hasil Observasi Kinerja Guru

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru : Tugiyat

Pertemuan : I

Tanggal : 15 Agustus 2016

Siklus : I

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

NO	Butir Penggunaan	Keterangan
1	Memulai pembelajaran dengan apersepsi	Pada awal kegiatan pembelajaran, guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Guru menanyakan perasaan salah satu siswa yang baru saja memenangkan kejuaraan renang.
2	Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati	Dalam menyampaikan materi empati pada aspek pertama yaitu kegembiraan <i>responsif</i> sudah jelas, karena dalam menyampaikan materi guru selalu memberikan contoh-contoh yang konkrit.
3	Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> .	Pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> sudah jelas. Namun karena siswa dan teman sebelahnya bercerita sendiri, maka siswa dan teman sebelahnya tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.
4	Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.	Awalnya siswa dan temannya enggan memainkan peran karena malu dan pesimis dengan mengatakan “Aku ora iso Pak (Aku tidak bisa Pak)”. Namun guru selalu membujuk dan memberikan motivasi bahwa kalian bisa karena kalian anak hebat.

5	Pengelolaan kelas.	Ketika siswa sudah tidak lagi fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung, maka guru akan mendiarkannya sebentar. Artinya guru tidak memaksakan siswa untuk selalu fokus pada pembelajaran. Misalnya pada saat akan memainkan peran tiba-tiba siswa bercerita mengenai teman-teman di lingkungan rumah. Setelah dirasa cukup maka guru mengajak siswa dan siswa lainnya untuk fokus lagi pada pembelajaran.
---	--------------------	---

Pengamat,



Niwang Tunjung Palupi

NIM.12103244033

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru : Tugiyat

Pertemuan : II

Tanggal : 18 Agustus 2016

Siklus : I

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

NO	Butir Penggunaan	Keterangan
1	Memulai pembelajaran dengan apersepsi	Pada awal kegiatan pembelajaran, guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai kepedulian mereka terhadap teman atau orang di sekelilingnya dengan menunjukkan gambar korban banjir yang didapatkan dari koran.
2	Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati	Pada saat menyampaikan materi empati pada aspek kedua yaitu kepedulian empatik, sudah cukup jelas. Namun sama seperti halnya pada pertemuan pertama siswa masih sering hilang konsentrasi hingga sesekali guru mengingatkan untuk mendengarkan penjelasannya.
3	Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> .	Pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> sudah cukup jelas, dari awal pemanasan dengan membaca naskah secara bersama-sama sampai dengan memperagakannya, dan akhirnya menyimpulkan.
4	Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.	Sama seperti halnya pada pertemuan pertama, guru selalu memberi motivasi kepada siswa untuk memperagakan peran yang dimainkannya dengan sungguh-sungguh dan tidak perlu malu. Guru terus memberikan pujian terhadap siswa agar mereka segera memperagakan peran dalam

		naskah.
5	Pengelolaan kelas.	Ketika siswa sudah tidak lagi fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung, maka guru akan memberikan tegurah kepada siswa. Karena siswa ingin sekali melanjutkan ke sekolah umum, maka setiap kali siswa tidak fokus pada pembelajaran atau berperilaku menyimpang maka guru akan menegur. Misalnya ketika siswa tidak bersedia untuk membaca naskah, maka guru akan menegur dengan berkata “Katanya mau masuk SMP umum, disuruh membaca saja tidak mau!”. Maka seketika siswa akan langsung melanjutkan membaca naskah cerita.

Pengamat,



Niwang Tunjung Palupi

NIM.12103244033

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru : Tugiyat

Pertemuan : III

Tanggal : 23 Agustus 2016

Siklus : I

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

NO	Butir Penggunaan	Keterangan
1	Memulai pembelajaran dengan apersepsi	Pada awal pembelajaran guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pentingnya kita membantu sesama dalam hal positif.
2	Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati	Guru sudah jelas dalam menyampaikan materi berempati pada aspek ketiga yaitu <i>distress responsif</i> . Karena sebelum masuk pada materi guru sudah melakukan apersepsi sehingga memudahkan siswa untuk masuk dalam materi yang akan diajarkan.
3	Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> .	Pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> sudah cukup jelas, karena sama seperti pertemuan pertama dan kedua. Pelaksanaan metode <i>role playing</i> berawal dari pemanasan dengan membaca naskah secara bersama-sama sampai dengan memperagakannya, dan akhirnya menyimpulkan.
4	Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.	Sama seperti halnya pada pertemuan pertama dan kedua, guru selalu memberi motivasi kepada siswa untuk memperagakan peran yang dimainkannya dengan sungguh-sungguh dan tidak perlu malu. Guru terus memberikan pujian terhadap siswa agar mereka segera memperagakan peran dalam naskah.

5	Pengelolaan kelas.	Guru memberikan teguran kepada siswa terutama pada subjek, ketika mereka saling mengejek dan membuat gaduh di dalam kelas.
---	--------------------	--

Pengamat,



Niwang Tunjung Palupi

NIM.12103244033

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru : Tugiyat

Pertemuan : IV

Tanggal : 1 September 2016

Siklus : II

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

NO	Butir Penggunaan	Keterangan
1	Memulai pembelajaran dengan apersepsi	Pada awal kegiatan pembelajaran, guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pentingnya bersikap empati dalam kehidupan sehari-hari.
2	Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati	Dalam menyampaikan materi empati guru sudah cukup jelas. Guru selalu memberikan contoh-contoh perilaku empati yang konkrit dalam kehidupan sehari-hari.
3	Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> .	Pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> sudah jelas. Pertama membaca naskah cerita, membahas karakter setiap tokoh, memainkan peran, mengamati, sampai akhirnya menyimpulkan.
4	Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.	Siswa sudah bersedia untuk memainkan peran, namun guru tetap memberikan motivasi ketika siswa merasa kesulitan dalam menghafal naskah.
5	Pengelolaan kelas.	Guru menyita HP siswa, karena mengganggu proses pembelajaran. Ketika siswa mau memainkan peran dan menjawab pertanyaan maka HPnya akan dikembalikan sebagai bentuk ganjaran yang diberikan guru kepada siswa.

Pengamat,



Niwang Tunjung Palupi

NIM.12103244033

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

Nama Guru : Tugiyat

Pertemuan : V

Tanggal : 2 September 2016

Siklus : II

CATATAN OBSERVASI KINERJA GURU

NO	Butir Penggunaan	Keterangan
1	Memulai pembelajaran dengan apersepsi	Guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pentingnya empati dalam kehidupan sehari-hari.
2	Kejelasan guru dalam menyampaikan materi berempati	Guru sudah cukup jelas dalam menyampaikan materi, karena dalam menyampaikan materi empati guru memberikan gambaran-gambaran mengenai perilaku empati dalam masyarakat.
3	Kejelasan guru dalam menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> .	Sama seperti halnya pertemuan sebelumnya, pada saat menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan metode <i>role playing</i> sudah jelas. Pertama membaca naskah cerita, membahas karakter setiap tokoh, memainkan peran, mengamati, sampai akhirnya menyimpulkan.
4	Memberi motivasi kepada siswa dalam memainkan peran.	Siswa sudah bersedia untuk memainkan peran, namun guru tetap memberikan motivasi ketika siswa merasa kesulitan dalam menghafal naskah, dan ketika siswa merasa kesulitan dalam mengekspresikan peran yang dimainkannya.
5	Pengelolaan kelas.	Masih sama seperti halnya pada pertemuan sebelumnya, guru akan memberikan teguran kepada siswa ketika siswa sudah tidak fokus lagi.

Pengamat,



Niwang Tunjung Palupi

NIM.12103244033

Lampiran 8. Hasil Kuesioner Pemahaman Empati

SOAL KUESIONER

(Pretest)

Nama Siswa : RK

Pertemuan : I

Materi : Empati

Tanggal : 11 Agustus 2016

Siklus : I

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala B (Benar) dan S (Salah).

Kriteria penilaian :

- a. Skor 1, apabila siswa mampu menjawab dengan benar.
- b. Skor 0, apabila siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

SOAL KUESIONER

No	Butir Soal	Benar	Salah
1	Santi bertepuk tangan ketika melihat Ayu mendapatkan rangking 1. Sedangkan ia tidak mendapatkan rangking. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Santi?	✓	
2	Dwi merangkul Deni yang baru saja mendapatkan juara 1 lomba menggambar. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Dwi?	✓	
3	Susanti berteriak ketika melihat tim sepak bola kesayangannya memasukkan bola ke gawang lawannya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Susanti?	✓	
4	Budi dan Rendi mengikuti lomba renang. Rendi meraih juara satu, sedangkan Budi tidak mendapat juara. Kemudian Budi bersikap acuh dan tidak mengucapkan selamat kepada Rendi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		✓
5	Vita memuji Wulan ketika wulan berhasil mengalahkan Vita dalam perlombaan bututangkis. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Vita?	✓	
6	Bayu baru masuk sekolah setelah seminggu yang lalu di rawat di rumah sakit. Sesampainnya di ruang kelas Andi langsung menyambutnya dan menanyakan keadaan Bayu yang baru sembuh dari sakitnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bayu?		✓
7	Beni bersikap diam dan memperhatikan ibu guru yang		✓

	sedang menerangkan materi pelajaran mengenai transportasi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bani?		
8	Tika tidak berani membuat gaduh disaat ibunya sedang terbaring sakit. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Tika?	✓	
9	Budi menangis ketika mendengar berita bahwa ayah Arip meninggal dunia. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		✓
10	Yudi tersenyum ketika melihat rumah sahabatnya mengalami kebakaran. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Yudi?		✓
11	Juna melihat Rendi dan Reno sedang berkelahi, kemudian Juna dengan sigap melerainya dan menyuruh Rendi dan Reno untuk berdamai dan saling memaafkan supaya tidak ada lagi dendam. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Juna?		✓
12	Dika diejek oleh Mario, karena tidak terima sahabatnya diejek, maka Aris mengajak Dika untuk memukuli Mario. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Aris?	✓	
13	Novi mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengetahui hal tersebut maka Mila mengajak Novi untuk belajar bersama dirumahnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Mila?	✓	
14	Suatu hari Budi dan Andi sedang bersepeda, beberapa lama kemudian Andi terjatuh dari sepeda. Tanpa berfikir panjang Budi langsung menghampiri Andi dan menolongnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?	✓	
15	Kucing kesayangan Susi hilang entah kemana, Susi sangat sedih. Melihat Susi sedih, Intan membantu untuk mencari kucing Susi yang hilang. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Intan?	✓	

SOAL KUESIONER

(*Posttest*)

Nama Siswa : RK

Pertemuan : III

Materi : Empati

Tanggal : 23 Agustus 2016

Siklus : I

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala B (Benar) dan S (Salah).

Kriteria penilaian :

- a. Skor 1, apabila siswa mampu menjawab dengan benar.
- b. Skor 0, apabila siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

SOAL KUESIONER

No	Butir Soal	Benar	Salah
1	Santi bertepuk tangan ketika melihat Ayu mendapatkan rangking 1. Sedangkan ia tidak mendapatkan rangking. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Santi?	✓	
2	Dwi merangkul Deni yang baru saja mendapatkan juara 1 lomba menggambar. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Dwi?	✓	
3	Susanti berteriak ketika melihat tim sepak bola kesayangannya memasukkan bola ke gawang lawannya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Susanti?	✓	
4	Budi dan Rendi mengikuti lomba renang. Rendi meraih juara satu, sedangkan Budi tidak mendapat juara. Kemudian Budi bersikap acuh dan tidak mengucapkan selamat kepada Rendi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		✓
5	Vita memuji Wulan ketika wulan berhasil mengalahkan Vita dalam perlombaan bututangkis. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Vita?	✓	
6	Bayu baru masuk sekolah setelah seminggu yang lalu di rawat di rumah sakit. Sesampainnya di ruang kelas Andi langsung menyambutnya dan menanyakan keadaan Bayu yang baru sembuh dari sakitnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bayu?	✓	
7	Beni bersikap diam dan memperhatikan ibu guru yang sedang menerangkan materi pelajaran mengenai transportasi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan	✓	

	oleh Bani?		
8	Tika tidak berani membuat gaduh disaat ibunya sedang terbaring sakit. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Tika?		✓
9	Budi menangis ketika mendengar berita bahwa ayah Arip meninggal dunia. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?	✓	
10	Yudi tersenyum ketika melihat rumah sahabatnya mengalami kebakaran. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Yudi?		✓
11	Juna melihat Rendi dan Reno sedang berkelahi, kemudian Juna dengan sigap melerainya dan menyuruh Rendi dan Reno untuk berdamai dan saling memaafkan supaya tidak ada lagi dendam. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Juna?		✓
12	Dika diejek oleh Mario, karena tidak terima sahabatnya diejek, maka Aris mengajak Dika untuk memukuli Mario. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Aris?		✓
13	Novi mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengetahui hal tersebut maka Mila mengajak Novi untuk belajar bersama dirumahnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Mila?	✓	
14	Suatu hari Budi dan Andi sedang bersepeda, beberapa lama kemudian Andi terjatuh dari sepeda. Tanpa berfikir panjang Budi langsung menghampiri Andi dan menolongnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		✓
15	Kucing kesayangan Susi hilang entah kemana, Susi sangat sedih. Melihat Susi sedih, Intan membantu untuk mencari kucing Susi yang hilang. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Intan?	✓	

SOAL KUESIONER

(*Posttest*)

Nama Siswa : RK

Pertemuan : II

Materi : Empati

Tanggal : 2 September 2016

Siklus : II

Keterangan :

Berilah tanda *ceklist* (✓) pada jawaban yang menurut anda benar, dengan skala B (Benar) dan S (Salah).

Kriteria penilaian :

- a. Skor 1, apabila siswa mampu menjawab dengan benar.
- b. Skor 0, apabila siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

SOAL KUESIONER

No	Butir Soal	Benar	Salah
1	Santi bertepuk tangan ketika melihat Ayu mendapatkan rangking 1. Sedangkan ia tidak mendapatkan rangking. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Santi?	✓	
2	Dwi merangkul Deni yang baru saja mendapatkan juara 1 lomba menggambar. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Dwi?	✓	
3	Susanti berteriak ketika melihat tim sepak bola kesayangannya memasukkan bola ke gawang lawannya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Susanti?	✓	
4	Budi dan Rendi mengikuti lomba renang. Rendi meraih juara satu, sedangkan Budi tidak mendapat juara. Kemudian Budi bersikap acuh dan tidak mengucapkan selamat kepada Rendi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?		✓
5	Vita memuji Wulan ketika wulan berhasil mengalahkan Vita dalam perlombaan bututangkis. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Vita?	✓	
6	Bayu baru masuk sekolah setelah seminggu yang lalu di rawat di rumah sakit. Sesampainnya di ruang kelas Andi langsung menyambutnya dan menanyakan keadaan Bayu yang baru sembuh dari sakitnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Bayu?	✓	
7	Beni bersikap diam dan memperhatikan ibu guru yang sedang menerangkan materi pelajaran mengenai transportasi. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan	✓	

	oleh Bani?		
8	Tika tidak berani membuat gaduh disaat ibunya sedang terbaring sakit. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Tika?		✓
9	Budi menangis ketika mendengar berita bahwa ayah Arip meninggal dunia. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?	✓	
10	Yudi tersenyum ketika melihat rumah sahabatnya mengalami kebakaran. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Yudi?		✓
11	Juna melihat Rendi dan Reno sedang berkelahi, kemudian Juna dengan sigap melerainya dan menyuruh Rendi dan Reno untuk berdamai dan saling memaafkan supaya tidak ada lagi dendam. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Juna?		✓
12	Dika diejek oleh Mario, karena tidak terima sahabatnya diejek, maka Aris mengajak Dika untuk memukuli Mario. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Aris?		✓
13	Novi mengalami kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah (PR), mengetahui hal tersebut maka Mila mengajak Novi untuk belajar bersama dirumahnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Mila?	✓	
14	Suatu hari Budi dan Andi sedang bersepeda, beberapa lama kemudian Andi terjatuh dari sepeda. Tanpa berfikir panjang Budi langsung menghampiri Andi dan menolongnya. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Budi?	✓	
15	Kucing kesayangan Susi hilang entah kemana, Susi sangat sedih. Melihat Susi sedih, Intan membantu untuk mencari kucing Susi yang hilang. Benar atau salah sikap yang ditunjukkan oleh Intan?	✓	

Lampiran 9. Rancangan Program Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan I

Pembelajaran : Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Satuan Pendidikan : SLB E Prayuwana

Kelas : VI

Semester : Satu

Tahun pelajaran : 2016/2017

Alokasi waktu : 1 X 35 menit

A. Aspek

Kegembiraan *responsif*

B. Indikator

Menunjukkan ekspresi kegembiraan dengan situasi atau keadaan yang sesuai ketika teman bahagia

Merespon keberhasilan teman dengan sesuai secara verbal dan non verbal.

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menunjukkan ekspresi gembira.
2. Siswa mampu merespon keberhasilan orang lain.
3. Siswa mampu mengimplementasikan perilaku kegembiraan *responsif* dalam kehidupan sehari-hari.

D. Materi ajar

Materi : mengimplementasikan aspek kegembiraan *responsif*

E. Metode pembelajaran

Metode *role playing* (bermain peran), tanya jawab, ceramah, dan diskusi.

F. Asesmen

NO	NAMA SISWA	KEMAMPUAN AWAL
1	RK	Tidak membedakan teman.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- c. Siswa bersama guru menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.
2. Kegiatan inti
 - a. Guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Keberhasilan Temanku**”.
 - b. Siswa bersama guru membahas karakter dalam setiap permainan.
 - c. Siswa bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
 - d. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e. Siswa yang bertugas sebagai pengamat, bertugas mengamati jalannya cerita.
 3. Kegiatan penutup
 - a. Siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang baru dimainkan.
 - b. Siswa menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c. Guru memberi penguat kepada anak
 - d. Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

H. Alat/sumber/bahan

Naskah cerpen berjudul “**Keberhasilan Temanku**”

I. Penilaian

1. Penilaian proses.

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan penilaian hasil belajar dengan tes lisan.

J. Instrumen penilaian

1. Penilaian proses

Penilaian kinerja

2. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan

Yogyakarta, 10 Juli 2016

Guru kelas,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Praktikan,



Niwang Tunjung P

NIM. 12103244033

A. Penilaian Proses

1. Kinerja dalam berpartisipasi penerapan metode *role playing*

No	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	a. Mengucap salam c. Berdoa sebelum memulai kegiatan. d. Memperhatikan penjelasan guru	
2	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
3	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Menjawab pertanyaan guru. c. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

B. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Siapakah yang terpilih untuk mewakili sekolah di kejuaraan SOINA?
2. Bagaimana perasaan Reno ketika tidak terpilih di kejuaraan SOINA?
3. Siapakah yang mengucapkan selamat kepada Doni?

Jawaban :

1. Doni
2. Sedih, namun tetap lapang dada
3. Reno

SKENARIO ADEGAN *ROLE PLAYING*

(Pertemuan I)

Judul : Keberhasilan Temanku

Alokasi Waktu : 1 X 35 menit

Jumlah tokoh drama : 2 orang

A. Sinopsis

Keberhasilan Temanku

SLB Bina memiliki dua atlet renang yang bernama Reno dan Doni. Salah satu dari mereka akan dipilih untuk mengikuti perlombaan renang dalam ajang SOINA. Mereka sama-sama handal dalam berenang, namun Pak Beni selaku guru olahraga harus memilih satu diantara Reno dan Doni.

Pak Beni : Saya akan memilih satu diantara kalian untuk mengikuti kejuaraan renang dalam ajang SOINA.

Reno : Semoga saya bisa terpilih untuk mewakili sekolah.

Reno sangat mengharapkan untuk dipilih mewakili sekolah. Namun berbeda dengan Doni yang hanya diam dan tersenyum. Akhirnya tiba saatnya Pak Beni mengumumkan siapa yang harus mewakili sekolah dalam cabang renang di kejuaraan SOINA.

Pak Beni : Sekarang akan saya umumkan siapa yang akan dipilih untuk mewakili sekolah.

Reno : Iya pak, silahkan.

Pak Beni : Siswa yang akan mewakili sekolah dalam kejuaraan SOINA cabang renang yaitu Doni.

Doni terkejut, ia tidak begitu berharap untuk dipilih karena melihat Reno sangat bersemangat untuk mengikuti kejuaraan tersebut. Setelah mendengar pengumuman tersebut dengan besar hati Reno memberikan selamat kepada Doni.

Reno : Selamat ya Don.

Doni : Trimakasih Ren, tapi saya kurang percaya diri karena saya tau kamu lebih hebat berenang dari pada saya.

Reno : Percaya pada dirimu sendiri Don, kamu pasti bisa.

Doni : Oke kalau begitu Ren, saya akan membawa pulang kemenangan.

Hari perlombaan yang ditunggu itupun tiba, dan akhirnya Doni mampu membawa pulang medali emas. Sesampainya disekolah Doni di sambut oleh guru dan teman-temannya tidak terkecuali Reno.

Reno : (merangkul Doni) selamat ya Don, saya bangga dengan kamu.

Doni : Terimakasih Ren, saya juga bangga dengan kamu.

Akhirnya mereka berdua saling berpelukan satu sama lain, dan saling memberikan semangat untuk terus berlatih agar bisa menjadi perenang handal.

B. Tokoh

No	Tokoh	Pemeran	Jenis kelamin	Karakter
1	Pak Beni	Ais	P	Lemah lembut, baik, Tegas
2	Reno	Rendi	L	Ambisi, lapang dada, tidak pendendam.
3	Doni	Didi	L	Baik, lembut, rendah hati.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan II

Pembelajaran : Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Satuan Pendidikan : SLB E Prayuwana

Kelas : VI

Semester : Satu

Tahun pelajaran: 2016/2017

Alokasi waktu : 1 X 35 menit

A. Aspek

Kepedulian empatik

B. Indikator

Menanyakan keadaan orang lain.

Menyesuaikan antara sikap dengan keadaan teman atau orang lain.

Prihatin dengan keadaan orang lain

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu menanyakan keadaan

2. Siswa mampu menyesuaikan antara sikap dengan keadaan orang lain

3. Siswa mampu bersikap prihatin dengan keadaan orang lain.

D. Materi ajar

Materi : mengimplementasikan aspek kepedulian empatik

E. Metode pembelajaran

Metode *role playing* (bermain peran), tanya jawab, ceramah, dan diskusi.

F. Asesmen

NO	NAMA SISWA	KEMAMPUAN AWAL
1	RK	Tidak membedakan teman.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal

a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

b. Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

c. Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.

2. Kegiatan inti
 - a. Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Peduli Terhadap Sesama**”.
 - b. Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
 - c. Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
 - d. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e. Siswa dan gurumelakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.
3. Kegiatan penutup
 - a. Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
 - b. Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c. Guru memberi penguat kepada anak
 - d. Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

H. Alat/sumber/bahan

Naskah dramaberjudul “**Peduli Terhadap Sesama**”

I. Penilaian

1. Penilaian proses.

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan penilaian tes lisan

J. Instrumen penilaian

1. Penilaian proses

Penilaian kinerja

2. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan

Yogyakarta, 10 Juli 2016

Guru kelas,



Iugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Praktikan,



Niwang Tunjung P

NIM. 12103244033

A. Penilaian Proses

1. Kinerja dalam berpartisipasi penerapan metode *role playing*

No	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
2	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
3	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Menjawab pertanyaan guru. c. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

B. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Siapakah yang tidak masuk sekolah ?
2. Mengapa Angga tidak masuk sekolah ?
3. Apa yang dilakukan oleh Yudi ketika mengetahui bahwa Angga sakit?

Jawaban :

1. Angga
2. Sakit, karena kecelakaan
3. Mengajak teman-teman sekelasnya untuk menjenguk Angga.

SKENARIO ADEGAN *ROLE PLAYING*

(Pertemuan II)

Judul : Peduli Terhadap Sesama

Alokasi Waktu : 1 X 35 menit

Jumlah tokoh drama : 2 orang

A. Sinopsis

Peduli Terhadap Sesama

Ketika bel tanda masuk berbunyi, semua siswa masuk ke kelas masing-masing. Semua siswa kelas VI duduk di kursi masing-masing, dan menunggu giliran untuk di absen oleh Pak guru. Setelah selesai absen, tiba-tiba Yudi bertanya kepada Pak guru.

Yudi : Pak, kenapa Angga tidak masuk sekolah?

Guru : Iya Angga tidak berangkat karena sakit.

Yudi : Sakit apa Pak?

Guru : Dia kemarin mengalami kecelakaan, sehingga harus dirawat di Rumah Sakit

Yudi : Kasihan ya pak.

Sambil merenung, kemudian Yudi mengajak teman-temannya untuk menjenguk

Angga sepulang sekolah nanti.

Yudi : Teman-teman bagaimana kalau nanti pulang sekolah kita menjenguk Angga

Akhirnya semua teman kelasnya menyetujui ajakan Yudi untuk menjenguk Angga pulang sekolah nanti.

B. Tokoh

No	Tokoh	Pemeran	Jenis kelamin	Karakter
1	Guru	Didi	L	Lemah lembut, baik.
2	Yudi	Rendi	L	Mudah khawatir, baik, peduli.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan III

Pembelajaran : Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Satuan Pendidikan : SLB E Prayuwana

Kelas : VI

Semester : Satu

Tahun pelajaran : 2016/2017

Alokasi waktu : 1 X 35 menit

A. Aspek

Distress responsif

B. Indikator

Memberi saran atau nasehat

Membantu memecahkan masalah teman

Mencoba membantu ketika teman terkena musibah.

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu memberi saran atau nasehat kepada orang lain
2. Siswa mencoba membantumemecahkan masalah teman/orang lain.
3. Siswa berinisiatif memperlihatkan sikap membantu ketika teman mengalami musibah.

D. Materi ajar

Materi : mengimplementasikan aspek *Distress responsif*

E. Metode pembelajaran

Metode *role playing* (bermain peran), tanya jawab, ceramah, dan diskusi.

F. Asesmen

NO	NAMA SISWA	KEMAMPUAN AWAL
1	RK	Tidak membedakan teman.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- c. Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.
2. Kegiatan inti
 - a. Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Membantu Antar Sesama**”.
 - b. Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
 - c. Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
 - d. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e. Siswa dan gurumelakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.
 3. Kegiatan penutup
 - a. Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
 - b. Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c. Guru memberi penguat kepada anak
 - d. Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

H. Alat/sumber/bahan

Naskah drama berjudul “**Membantu Antar Sesama**”

I. Penilaian

1. Penilaian proses.
Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.
2. Penilaian Hasil Belajar
Menggunakan penilaian tes lisan

J. Instrumen penilaian

1. Penilaian proses
Penilaian kinerja
2. Penilaian Hasil Belajar
Tes lisan

Yogyakarta, 10 Juli 2016

Guru kelas,



Iugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Praktikan,



Niwang Tunjung P

NIM. 12103244033

A. Penilaian Proses

1. Kinerja dalam berpartisipasi penerapan metode *role playing*

No	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
2	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
3	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Menjawab pertanyaan guru. c. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

B. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Mengapa Mondy merasa resah?
2. Apakah yang dilakukan oleh Boy ketika melihat temannya resah ?
3. Apakah perilaku yang dilakukan oleh Boy itu benar?

Jawaban :

1. Karena tidak membawa tempat pensil
2. Meminjami pulpen kepada Mondy
3. Iya, benar

SKENARIO ADEGAN *ROLE PLAYING*

(Pertemuan III)

Judul : Membantu Antar Sesama
Alokasi Waktu : 1 X 30 menit
Jumlah tokoh drama : 2 orang

A. Sinopsis

Membantu Antar Sesama

Pada suatu hari di kelas VI sedang melangsungkan proses belajar. Setelah materi selesai, kemudian ibu guru menginstruksikan untuk mengerjakan soal. Namun Mondy kebingungan karena tidak membawa alat tulis sehingga ia tidak bisa mengerjakan soal.

Boy : Kamu kenapa Mon, sepertinya resah.

Mondy : Iya Boy, saya tidak membawa tempat pensil.

Boy : Ini pulpen saya pakai saja Mon.

Mondy : Terus kamu gimana?

Boy : Saya pakai pulpen satunya.

Mondy : Trimakasih Boy.

Boy : Sama-sama.

Akhirnya mereka berdua bersama-sama mengerjakan tugas yang dari ibu guru.

B. Tokoh

No	Tokoh	Pemeran	Jenis kelamin	Karakter
1	Boy	Rendi	L	Lemah lembut, baik.
2	Mondy	Eka	L	Baik, pendiam.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Pertemuan IV

Pembelajaran : Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial

Satuan Pendidikan : SLB E Prayuwana

Kelas : VI

Semester : Satu

Tahun pelajaran : 2016/2017

Alokasi waktu : 1 X 35 menit

A. Variabel

Empati

B. Indikator

Merespon keberhasilan teman dengan sesuai secara verbal dan non verbal

Menyesuaikan antara sikap dengan keadaan teman atau orang lain.

Memberi saran atau nasehat

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu mengimplementasikan perilaku kegembiraan *responsif* dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.

2. Siswa mampu menyesuaikan antara sikap dengan keadaan orang lain.

3. Siswa mampu memberi saran atau nasehat kepada orang lain.

D. Materi ajar

Materi : mengimplementasikan perilaku empati

E. Metode pembelajaran

Metode *role playing* (bermain peran), tanya jawab, ceramah, dan diskusi.

F. Asesmen

NO	NAMA SISWA	KEMAMPUAN AWAL
1	RK	Tidak membedakan teman.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal

a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.

b. Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- c. Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.
2. Kegiatan inti
 - a. Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Saling Memaafkan**”.
 - b. Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
 - c. Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
 - d. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e. Siswa dan guru melakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.
 3. Kegiatan penutup
 - a. Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
 - b. Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c. Guru memberi penguat/*reward* kepada anak
 - d. Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

H. Alat/sumber/bahan

Naskah drama berjudul “**Saling Memaafkan**”

I. Penilaian

1. Penilaian Proses.

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan penilaian tes lisan

J. Instrumen Penilaian

1. Penilaian Proses

Penilaian kinerja

2. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan

Yogyakarta, 30 Agustus 2016

Guru kelas,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Praktikan,



Niwang Tunjung P

NIM. 12103244033

A. Penilaian Proses

1. Kinerja dalam berpartisipasi penerapan metode *role playing*

No	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
2	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
3	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Menjawab pertanyaan guru. c. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

B. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Mengapa Alex dikeroyok ?
2. Apakah yang dilakukan oleh Haikal ketika melihat Alex mengalami luka-luka?
3. Apakah yang diucapkan oleh Alex ketika mendapat bantuan dari Haikal ?
4. Apa yang dilakukan oleh Haikal ketika mengetahui bahwa Alex berniat untuk balas dendam dengan Reo ?

Jawaban :

1. Karena Alex tidak memberi uang kepada Reo.
2. Membawa Alex ke rumah sakit.
3. Alex mengucapkan terimakasih.
4. Haikal menasehati Alex untuk tidak membalas perbuatan Reo, hendaknya Alex memaafkan Reo.

SKENARIO ADEGAN *ROLE PLAYING*

(Pertemuan IV)

Judul : Saling Memafkan

Alokasi Waktu : 1 X 35 menit

Jumlah tokoh drama : 2 orang

A. Sinopsis

Saling Memafkan

Pada suatu hari Haikal melihat Alex duduk termenung di tepi jalan. Tanpa berfikir panjang Haikal langsung menghampiri Alex yang sedang merintih kesakitan.

Haikal : Alex kamu kenapa?

Alex : Saya baru saja dikeroyok sama Reo dan teman-temannya.

Haikal : Kenapa kamu dikeroyok?

Alex : Mereka meminta uang dan saya tidak memberinya.

Haikal : Sudah sekarang saya antar kamu ke rumah sakit.

Kemudian dengan segera Haikal membawa Alex ke rumah sakit terdekat. Sesampainya di rumah sakit Alex langsung mendapatkan perawatan.

Alex : Terimakasih ya, kamu sudah membantu saya dan saya akan membalas perbuatan Reo dan teman-temannya.

Haikal : Sudah maafkan saja perbuatan mereka, jangan kamu balas.

Alex : Iya, terimakasih atas nasehatmu.

Haikal : Sama-sama

B. Tokoh

No	Tokoh	Pemeran	Jenis kelamin	Karakter
1	Haikal		L	Lemah lembut, baik, suka menolong.
2	Alex		L	Baik, pemaaf.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Pertemuan V

Pembelajaran : Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial
Satuan Pendidikan : SLB E Prayuwana
Kelas : VI
Semester : Satu
Tahun pelajaran : 2016/2017
Alokasi waktu : 1 X 35 menit

A. Variabel

Empati

B. Indikator

Merespon keberhasilan teman dengan sesuai secara verbal dan non verbal
Menyesuaikan antara sikap dengan keadaan teman atau orang lain.
Memberi saran atau nasehat

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu mengimplementasikan perilaku kegembiraan *responsif* dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
2. Siswa mampu menyesuaikan antara sikap dengan keadaan orang lain.
3. Siswa mampu memberi saran atau nasehat kepada orang lain.

D. Materi ajar

Materi : mengimplementasikan perilaku empati

E. Metode pembelajaran

Metode *role playing* (bermain peran), tanya jawab, ceramah, dan diskusi.

F. Asesmen

NO	NAMA SISWA	KEMAMPUAN AWAL
1	RK	Tidak membedakan teman.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Kegiatan awal
 - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar.
 - b. Siswa bersama guru berdoa sebelum pembelajaran dimulai.

- c. Guru bersama siswa menghubungkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan yaitu kemampuan empati.
2. Kegiatan inti
 - a. Siswa dan guru membacakan cerita mengenai kemampuan berempati yang berjudul “**Membantu Teman**”.
 - b. Siswa dan guru membahas karakter dalam setiap permainan.
 - c. Siswa dan guru bersama-sama memilih peran yang akan dimainkan sesuai dengan jalan cerita.
 - d. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memainkan peran sesuai dengan karakter masing-masing peran.
 - e. Siswa dan gurumelakukan pengamatan bersama siswa yang bertugas sebagai pengamat.
 3. Kegiatan penutup
 - a. Guru bersama-sama siswa berdiskusi dan mengevaluasi hasil peran yang dimainkan siswa.
 - b. Guru menyimpulkan kembali materi yang baru dipelajari.
 - c. Guru memberi penguat/*reward* kepada anak
 - d. Guru menghimbau kepada seluruh siswa untuk melaksanakan perilaku tersebut di dalam kehidupan sehari-hari.
 - e. Siswa bersama guru berdoa bersama sebagai penutup.

H. Alat/sumber/bahan

Naskah drama berjudul “**Membantu Teman**”

I. Penilaian

1. Penilaian Proses.

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan penutup.

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan penilaian tes lisan

J. Instrumen penilaian

1. Penilaian proses

Penilaian kinerja

2. Penilaian Hasil Belajar

Tes lisan

Yogyakarta, 30 Agustus 2016

Guru kelas,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Praktikan,



Niwang Tunjung P

NIM. 12103244033

A. Penilaian Proses

1. Kinerja dalam berpartisipasi penerapan metode *role playing*

No	Indikator	Aspek Pengamatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	a. Mengucap salam b. Berdoa sebelum memulai kegiatan. c. Memperhatikan penjelasan guru	
2	Kegiatan inti	a. Bersedia memainkan peran yang ditujukan kepadanya. b. Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan. c. Bertingkah laku sesuai dengan jalan cerita. d. Siswa aktif selama pembelajaran.	
3	Kegiatan penutup	a. Menyimpulkan materi yang baru saja dimainkan. b. Menjawab pertanyaan guru. c. Berdoa sebagai penutup kegiatan.	

B. Penilaian Hasil Belajar

Soal :

1. Apakah yang dirasakan oleh Dono?
2. Mengapa Dono cemas?
3. Apakah yang dilakukan oleh Indro ketika mengetahui permasalahan yang dialami oleh Dono ?

Jawaban :

1. Cemas
2. Karena ia tidak bisa mengerjakan PR
3. Mengajak Dono untuk belajar bersama

SKENARIO ADEGAN *ROLE PLAYING*

(Pertemuan V)

Judul : Membantu Teman
Alokasi Waktu : 1 X 35 menit
Jumlah tokoh drama : 2 orang

A. Sinopsis

Membantu Teman

Bel pulang sekolahpun berdering, semua siswa bergegas meninggalkan sekolah. Dono dan Indro pulang bersama-sama dengan berjalan kaki. Sepanjang jalan, Dono hanya diam dan tertunduk tidak seperti biasanya yang selalu ceria.

Indro : kamu kenapa Don.

Dono : Saya cemas ndro.

Indro : Cemas kenapa?

Dono : Saya tidak bisa mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) yang diberikan bu Ambar.

Indro : Sudah tidak usah sedih Don.

Dono : Saya takut kalau besok dimarahi sama bu Ambar.

Indro : Kalau begitu nanti malam kita belajar bersama saja.

Dono : Kamu mau membantu saya mengerjakan PR Ndro.

Indro : Iya, kita belajar bersama nanti malam dirumahmu.

Dono : Kalau begitu nanti malam saya tunggu kamu dirumah ya?

Indro : Iya Don.

Malampun tiba, Indro segera pergi kerumah Dono. Mereka belajar bersama untuk mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) yang di beri oleh bu Ambar.

B. Tokoh

No	Tokoh	Pemeran	Jenis kelamin	Karakter
1	Indro		L	Lembut, baik, suka menolong.
2	Dono		L	Baik, cemas.

Lampiran 10. Hasil Wawancara Tidak Terstruktur

WAWANCARA TIDAK TERSTRUKTUR

No	Pertanyaan	Keterangan
Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial		
1	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial?	Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial dilaksanakan seminggu sekali setiap hari selasa. Guru sering menggunakan laptop untuk mengakses video-video mengenai keterampilan sosial sebagai media dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Penilaian yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu penilaian berdasarkan kemampuan anak.
2	Kendala apa yang dihadapi dalam pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial?	Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Kendala tersebut yaitu anak jarang masuk sekolah, konsentrasi anak mudah beralih ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, keterbatasan guru dalam mendapatkan informasi mengenai program pembelajaran, keterbatasan yang dirasakan guru dalam mendapatkan literatur atau bahan ajar, dan guru merasa belum sepenuhnya menguasai manajemen perilaku siswa.
3	Upaya apa yang sudah dilakukan sekolah dalam meningkatkan kemampuan empati ?	Dalam meningkatkan kemampuan empati siswa sekolah sudah mengupayakan dengan memberikan program pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial. Kepala sekolah sudah menyarankan kepada guru pengampu untuk menerapkan metode <i>role playing</i> dalam memberika program, namun guru belum berkesempatan untuk menerapkannya.
Informasi lain		
1	Bagaimana latar kehidupan subjek ?	Subjek merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Sejak lima tahun silam kedua orang tua subjek

		<p>bercerai, karena sang ibu merasa malu dengan tingkah laku suaminya yang sring mabuk-mabukan, mencuri. Beberapa waktu yang lalu ayah dan kakak pertama subjek dipenjara karena kasus pencurian. Semenjak kedua orang tuanya berpisah, subjek memilih untuk tinggal dengan ibunya. Sehingga sekarang ia tinggal bersama ibu dan kakak-kakaknya dirumah saudaranya (<i>pakdhe</i>). Karena dari kecil selalu bersama ibunya, sehingga subjek memiliki kedekatan dengan ibunya bila dibandingkan dengan ayahnya. Hal tersebut terlihat ketika ada teman yang mengejek nama ayahnya ia biasa saja dan tidak marah. Akan tetapi apabila ada teman yang mengejek nama ibunya maka ia akan marah bahkan memukul teman yang mengejeknya.</p>
2	<p>Bagaimana perilaku subjek ketika berada di sekolah ?</p>	<p>Perilaku yang ditunjukkan subjek yaitu setiap kali istirahat subjek suka menendang temannya secara tiba-tiba dan tanpa alasan yang jelas. Subjek suka berbicara kotor, subjek suka mengejek nama orang tua temannya. Ketika di dalam kelas subjek suka duduk diatas meja, subjek suka bercerita dengan teman sebelahnya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu konsentrasi subjek mudah terganggu, pandangannya sering melihat keluar kelas melalui jendela. Kemudian ketika guru sedang menerangkan subjek tidak memperhatikan karena sibuk dengan barang atau sesuatu yang ada ditangannya. Ketika guru sedang menerangkan subjek terkadang menyela dengan bercerita mengenai hal-hal diluar materi pembelajaran. Subjek pernah membolos sekolah dengan melewati pagar. Beberapa waktu silam subjek berurusan dengan polisi karena kasus pencurian helem. Subjek sering keluar malam tanpa izin dari orang tua.</p>

Lampiran 11. Dokumentasi dan Foto Pelaksanaan Tindakan



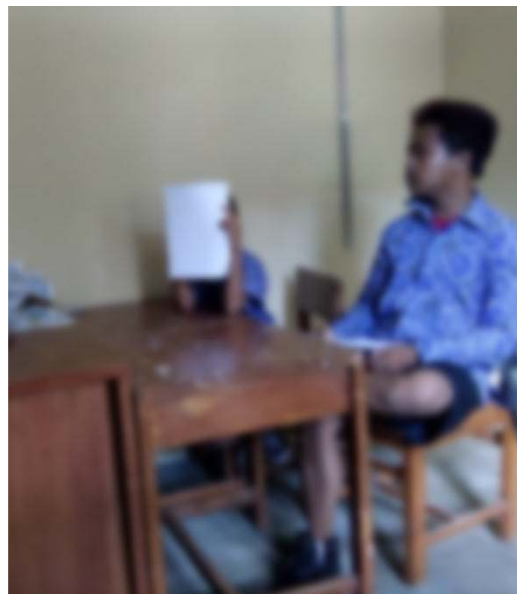
Gambar 1. RK kabur/membolos dari sekolah dengan melompat melalui atap pagar (dokumentasi Puput Prima Ardhana, 2016)



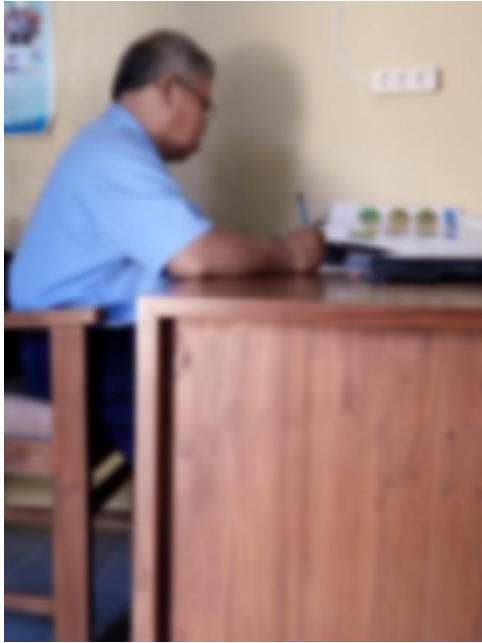
Gambar 2. RK (kiri) sedang bermain HP ketika guru sedang menerangkan



Gambar 3. RK (kiri) sedang memainkan peran pada siklus I, dan masih membaca naskah skenario.



Gambar 4. RK (kiri) sedang menghafalkan naskah skenario pada siklus II



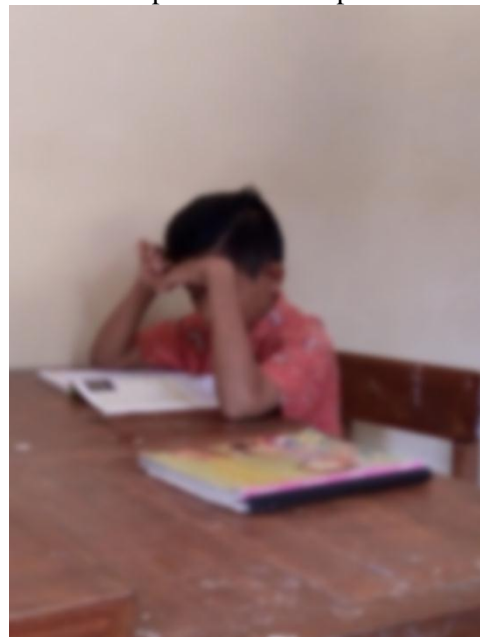
Gambar 5. Guru sedang mengisi lembar observasi skala perilaku empati siswa



Gambar 6. RK sedang mengerjakan tes pemahaman empati



Gambar 7. RK mengerjakan perintah dari guru untuk menyapu ruang kelas



Gambar 8. RK sedang menyimak dan memperhatikan materi yang diterangkan oleh guru

PANDUAN OBSERVASI PERILAKU *CONDUCT DISORDER*

BERDASARKAN DSM-IV-TR

Nama : RK
 Tempat Tanggal Lahir/Usia : 14 tahun
 Diisi pada tanggal : 26 September 2015
 Pengisi : Puput P.A
 Sumber Informasi : Ibu K (guru kelas)

Pola perilaku yang berulang dan persisten, perilaku yang melanggar hak orang lain serta norma dan aturan yang tidak sesuai dengan usianya, minimal 3 hal berikut yang terjadi dalam 12 bulan.

Sumber : DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders –4-TR*)
 Skala 1-4 merupakan gambaran frekuensi perilaku: 1) jarang, 2) kadang-kadang, 3) sering, 4) sering sekali

Kriteria perilaku	Frekuensi				Uraian tertulis
	1	2	3	4	
A. Agresi					
1. Menggertak, mengancam atau mengintimidasi				√	
2. Memulai perkelahian				√	
3. Melukai dengan senjata, menyakiti		√			
4. Kejam terhadap binatang			√		
5. Kejam terhadap kepada orang lain		√			
6. Mengambil hak orang lain secara langsung			√		
7. Memaksa orang lain untuk melakukan aktivitas seksual	√				
B. Merusak					
8. Membakar yang bertujuan untuk merusak		√			
9. Sengaja merusak milik orang lain			√		
C. Kecurangan					
10. Membongkar masuk rumah, bangunan, atau mobil		√			

11.	Mencuri barang bernilai besar	√				
12.	Berbohong untuk memperoleh barang-barang atau kebaikan hati atau menghindari kewajiban				√	
D. Pelanggaran Hukum Serius						
13.	Keluar malam walau dilarang, dimulai sebelum usia 13 tahun	√				
14.	Lari dari rumah atau menginap diluar rumah tanpa ijin orang tua paling sedikit 2 kali	√				
15.	Sering membolos, dimulai sebelum usia 13 tahun				√	
TOTAL						
<p>Kesimpulan deskriptif :</p> <p>Perilaku yang muncul sering disebabkan dari dalam diri anak, bila sebab dari luar perilaku semakin meningkat. Anak mampu mencari rasionalitas terhadap perilaku yang dilakukan meskipun kadang tidak berhubungan.</p>						

Lampiran 12. Surat Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tugiyat
NIP : 19571005 198103 1 013
Jabatan : Guru Kelas VI

Menerangkan bahwa yang berupa instrumen qbservasi, instrumen kuesioner yang dikembangkan oleh mahasiswa :

Nama : Niwang Tunjung Palupi
NIM : 12103244033
Jurusan : Pendidikan Luar Biasa
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat yang digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul “Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial untuk Meningkatkan Empati Anak Tunalaras Kelas VI di SLB E Prayuwana Yogyakarta”.

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penilai,



Tugiyat

NIP. 19571005 198103 1 013

Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 3785 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

25 Juli 2016

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Niwang Tunjung Palupi
NIM : 12103244033
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : Jl. Mayjen Sutoyo Kampil, Wiradesa, Pekalongan

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB E Prayuwana Yogyakarta
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Meningkatkan Kemampuan Empati
Waktu : Juli-Agustus 2016
Judul : Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas V di SLB E Prayuwana Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Ariyanto, M. Pd.
196009021987021001

Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari Sekertaris Daerah



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2865

5646/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 3785/UN34.11/PL/2016 Tanggal : 25 Juli 2016
- Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
- Dijijinkan Kepada : Nama : NIWANG TUNJUNG PALUPI
No. Mhs/ NIM : 12103244033
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Jalan Colombo No 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Aini Mahabbati, S.Pd., M.A.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN PERILAKU PRIBADI DAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK TUNALARAS KELAS V DI SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 10 Agustus 2016 s/d 10 November 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

NIWANG TUNJUNG PALUPI

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SLB E Prayuwana Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
5. Ybs.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 10 Agustus 2016
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Dr. CHRISTY DEWAYANI, MM
NIP. 196304081986032019

Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



SEKOLAH LUAR BIASA BAGIAN TUNALARAS
SLB E PRAYUWANA YOGYAKARTA
Alamat: Jl. Ngadisuryan No. 2 alun-alun selatan Kraton Yogyakarta
Tlp. (0274) 2870126

SURAT KETERANGAN
NO: 091/SLB-E/X/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. UNTUNG
NIP : 19640506 199303 1 008
Pangkat/Golongan : Guru Pembina, IV/a
Tempat tanggal lahir : Bantul, 6 Mei 1964
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SLB E Prayuwana Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa (**Mahasiswa Fakultas. Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta**) telah melaksanakan tugas pengambilan data di SLB E Prayuwana Yogyakarta pada tanggal 10 Agustus – 17 September 2016 untuk kepentingan Penyusunan Skripsi.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Oktober 2016

Kepala Sekolah SLB E
Prayuwana Yogyakarta



DRS. UNTUNG
NIP. 19640506 199303 1 008