

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum peneliti menyajikan data tentang pendekatan bermain dalam mengembangkan karakter anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru, peneliti akan menyajikan gambaran singkat mengenai gambaran umum terkait lokasi penelitian pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Gedung PAUD IT Robbani Banjarbaru (CDFGS.4.1)⁶³

a. Letak dan keadaan geografis PAUD Islam Terpadu Robbani Banjarbaru

PAUD IT Robbani ini beralamat di Jl. Mentaos Raya Komplek Buana Mentaos Asri RT 003 RW 003 Blok B. 8, Loktabat Utara, Kecamatan

⁶³ Catatan Dokumentasi Foto Gedung Sekolah. 4.1. Gedung Depan Sekolah PAUD IT Robbani Banjarbaru

Banjarbaru Utara, Kabupaten Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan 70714, letak koordinat PAUD IT Robbani Banjarbaru 3°25'45.9"S 114°50'15.8"E. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026. PAUD IT Robbani Banjarbaru merupakan sekolah yang terakreditasi A dan berstatus swasta dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69966802. Luas wilayahnya kira-kira $\pm 800\text{M}^2$. Keadaan bangunan dan lokasi PAUD IT Robbani Banjarbaru dalam kondisi baik dan memiliki fasilitas yang lengkap.

b. Sejarah Singkat PAUD IT Robbani Banjarbaru

PAUD IT Robbani Banjarbaru merupakan lembaga pendidikan anak usia dini di bawah naungan Yayasan Generasi Robbani Banjarbaru yang awalnya bernama TKIT Robbani dan resmi berdiri pada tahun 2015. Sebelum mendirikan PAUD IT Robbani, yayasan terlebih dahulu mengelola lembaga pendidikan Anak Soleh yang berdiri sekitar tahun 2011. Namun, karena jumlah peserta didik yang terus meningkat dan keterbatasan daya tampung sekolah, yayasan kemudian mendirikan PAUD IT Robbani Banjarbaru yang pada awalnya difokuskan sebagai tempat penitipan anak-anak. Pada masa awal operasionalnya, sekolah ini menerapkan sistem *full day school* dan menggunakan bangunan rumah kontrakan di kawasan Komplek Mentaos Raya Banjarbaru sebagai tempat kegiatan belajar mengajar dengan fasilitas yang masih sederhana dan terbatas, berupa beberapa ruangan yang digunakan sebagai kelas sekaligus kantor serta dua unit toilet. Meskipun demikian, sekolah tetap menjalankan proses pembelajaran bagi peserta didik pada jenjang Kelompok Bermain (KB) dan Taman Kanak-Kanak (TK), hingga

akhirnya berkembang dengan menambah layanan Tempat Penitipan Anak (TPA). Seiring berjalannya waktu, PAUD IT Robbani Banjarbaru terus mengalami perkembangan dari segi jumlah peserta didik, fasilitas, dan kualitas layanan pendidikan, kemudian berpindah ke lokasi baru yang masih berada di sekitar wilayah sebelumnya hingga akhirnya memiliki gedung sekolah sendiri. Pada tahun 2022, sekolah ini mengikuti proses akreditasi dan berhasil memperoleh predikat Akreditasi A untuk layanan KB dan TK, sedangkan layanan TPA memperoleh Akreditasi B. Saat ini, PAUD IT Robbani Banjarbaru telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran anak usia dini, seperti area bermain anak, tempat parkir, mesjid, gedung pertemuan non permanen, ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang kantor, ruang UKS, gudang, dapur, serta toilet putra dan putri. Selain itu, setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan pendingin ruangan (AC), televisi, dan LCD sebagai media pendukung pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sekolah menggunakan kurikulum nasional yang dipadukan dengan kurikulum khas sekolah melalui berbagai program pembiasaan dan kegiatan pembentukan karakter anak usia dini. (CWKS.1.2)⁶⁴

⁶⁴ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.2. Senin, 11 Mei 2026.

c. Identitas Sekolah PAUD IT Robbani Banjarbaru

Berikut merupakan identitas sekolah PAUD IT Robbani Banjarbaru:

1) Yayasan/Lembaga

Nama Yayasan : Yayasan Generasi Robbani Banjarbaru

Ketua Yayasan : H. M. Maburr, Lc., M. Ag

Nama Lembaga : PAUD IT Robbani Banjarbaru

Kepala PAUD : Hamidah, S. Pd, Gr

2) Nama Taman Kanak-kanak : TK ISLAM TERPADU ROBBANI

No Izin Operasional : 025/PAUD/SK/VIII/2017

NPSN : 69966802

Status Akreditasi Sekolah : A

Status Sekolah : Swasta

Tanggal Pendirian Sekolah : 7 April 2025

Tahun Beroperasi : 2015 diperbaharui 19 Maret 2019

Status Tanah : Milik sendiri

Luas Tanah : ±800 M²

Alamat Sekolah : Jl. Mentaos Raya, Komp Buana

Kota : Banjarbaru

Provinsi : Kalimantan Selatan

Kode Pos : 70712

Telephone/Fax : 051167499715

Email : pauditrobbani1@gmail.com

Jumlah Hari Efektif : Senin- Jum'at

Jumlah Seluruh Guru : 25 Pendidik

Jumlah Seluruh Anak Didik : 211 anak

**d. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD Islam Terpadu Robbani Banjarbaru
Serta Jaminan Mutu**

1) Visi :

“Terwujudnya peserta didik yang berkarakter, cerdas, kreatif dan mandiri”

2) Misi :

- a) Menciptakan lingkungan belajar yang edukatif dan kondusif.
- b) Melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif.
- c) Menuntaskan tahapan perkembangan anak secara optimal.
- d) Membangun kerja sama dengan orang tua dan lembaga lain untuk meningkatkan mutu pendidikan.

3) Tujuan

- a) Mendidik agar menjadi generasi yang berkualitas, bermanfaat bagi nusa , bangsa dan agama.
- b) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- c) Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas.
- d) Mewujudkan lembaga PAUD yang dapat menjadi rujukan bagi sekolah/lembaga lain di Kalimantan.

- e) Memberikan kemanfaatan dan kebaikan bagi masyarakat.

4) Jaminan Mutu/*Quality Assurance* :

- a) Memiliki keyakinan terhadap agama yang dianutnya.
- b) Dapat beribadah dengan benar.
- c) Memiliki akhlak terpuji.
- d) Tuntas semua tahap perkembangannya.
- e) Senang belajar Al-Qur'an.
- f) Mampu menyelesaikan masalah sederhana.
- g) Terbiasa hidup sehat.
- h) Tidak bergantung kepada orang lain.

5) Motto

“Religius *smart* kreatif mandiri”

6) Karakteristik

- a) Menjadikan islam sebagai landasan filosofis.
- b) Mengintegrasikan nilai islam ke dalam bangunan kurikulum.
- c) Menerapkan dan mengembangkan metode pembelajaran untuk mencapai optimalisasi proses belajar mengajar.
- d) Mengedepankan qudwah hasanah dalam membentuk karakter peserta didik.
- e) Menumbuhkan biah solihah dalam iklim dan lingkungan sekolah.
Menumbuhkan kemaslahatan dan meniadakan kemaksiatan dan kemungkaran.
- f) Melibatkan peran-serta orang tua dan masyarakat dalam

mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

- g) Mengutamakan nilai ukhuwwah dalam semua interaksi antar warga sekolah.
- h) Membangun budaya rawat, bersih, rapi, sehat dan asri.
- i) Menjamin seluruh proses kegiatan sekolah untuk selalu berorientasi pada mutu.
- j) Menumbuhkan budaya profesionalisme yang tinggi di kalangan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan. (CWKS.1.3)⁶⁵

e. Jumlah pendidik di PAUD IT Robbani Banjarbaru

PAUD IT Robbani Banjarbaru, diketahui jumlah pendidik dan peserta didik di lembaga tersebut cukup memadai dalam menunjang proses pembelajaran. Ustadzah H menyampaikan bahwa jumlah guru yang mengajar di PAUD IT Robbani Banjarbaru sebanyak 25 orang. Selain tenaga pendidik, terdapat pula tenaga kependidikan yang terdiri dari 2 orang asisten (asuh), 1 orang petugas keamanan, dan 1 orang kepala sekolah, sehingga total keseluruhan tenaga kerja di PAUD IT Robbani Banjarbaru berjumlah sekitar 29 orang. (CWKS.1.4)⁶⁶

f. Latar Belakang Pendidik di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala PAUD IT Robbani Banjarbaru Ustadzah H, diketahui bahwa lembaga ini memiliki tenaga pendidik sebanyak 25 orang. Sebagian besar pendidik memiliki latar belakang

⁶⁵ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.3. Senin, 11 Mei 2026.

⁶⁶ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.4. Senin, 11 Mei 2026.

pendidikan yang linier dengan bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dari jumlah tersebut, sebanyak 23 orang merupakan lulusan S1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sedangkan 2 orang lainnya berasal dari latar belakang pendidikan Bahasa Inggris dan Komputer. (CWKS.1.5)⁶⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas B1 Ustadzah W dan guru pendamping Kelompok B1 Ustadzah I, diketahui bahwa Ustadzah W telah mengajar di PAUD IT Robbani Banjarbaru selama empat tahun. Selama masa tersebut, beliau memiliki pengalaman mengajar di kelompok A selama dua tahun pada sentra bahan alam, kemudian mengajar di kelompok B selama dua tahun pada sentra seni dan olah tubuh. (CWWKB1.1.2)⁶⁸ Sementara itu, Ustadzah I telah mengajar selama dua tahun dan sejak awal bertugas sebagai guru pendamping di kelompok B. Pengalaman mengajar pada berbagai kelompok dan sentra tersebut memberikan bekal bagi guru dalam memahami karakteristik perkembangan anak usia dini serta pelaksanaan pembelajaran berbasis sentra.

g. Jumlah Anak Didik di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Adapun jumlah peserta didik di PAUD IT Robbani Banjarbaru, mulai dari *baby school* hingga TK, tercatat sekitar 211 anak. (CWKS.1.6)⁶⁹

Tabel 4.1 Jumlah anak didik TK B di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Kelas	Jumlah
TK B1	20
TK B2	19
TK B3	19

⁶⁷ Catatan Wawancara Kepala Sekolah.1.5. Senin, 15 Juni 2026.

⁶⁸ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1.1.2. Senin, 15 Juni 2026.

⁶⁹ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.6. Senin, 11 Mei 2026.

h. Keadaan Sarana dan Prasarana di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti, PAUD IT Robbani Banjarbaru memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran dan kegiatan anak usia dini. Fasilitas yang tersedia meliputi ruang kelas yang dilengkapi AC, televisi, galon air minum, tempat cuci tangan, kamar mandi, toilet, serta berbagai alat permainan edukatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sentra. (CWKS.1.7)⁷⁰

Adapun sarana dan prasarana PAUD IT Robbani Banjarbaru dapat dilihat pada Tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana di PAUD IT Robbani Banjarbaru

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Kelas	10	Baik
3	Perpustakaan	1	Baik
4	Mesjid	1	Baik
5	Parkiran	1	Baik
6	Lapangan	1	Baik
7	UKS	1	Baik
8	Taman Adiwiyata	1	Baik
9	Tangga menuju lantai 2	1	Baik
10	Tangga Ramp	1	Baik
11	Toilet anak laki-laki	1	Baik
12	Toilet anak perempuan	1	Baik
13	Tempat cuci tangan	2	Baik
14	Papan tulis	1	Baik
15	Televisi	1	Baik
16	Printer	1	Baik
17	AC	2	Baik
18	<i>Dispenser</i>	1	Baik
19	Dapur	1	Baik
20	Tiang bendera	1	Baik
21	<i>Sound system</i>	2	Baik
22	CCTV	7	Baik
23	Rak Sepatu	4	Baik
24	Rak Helm	2	Baik
25	<i>APE Indoor</i>	6	Baik
26	<i>APE outdoor</i>	4	Baik

⁷⁰ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.7. Senin, 11 Mei 2026.

B. Hasil Penelitian

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh dari sumber data yakni kepala sekolah, guru kelompok B1, anak-anak dari kelompok B1, serta 1 orang tua dari kelompok B1. Adapun data yang disajikan mengenai pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak usia 5–6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru, bentuk-bentuk perilaku empati yang mulai muncul pada anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan pendekatan bermain peran untuk mengembangkan karakter empati anak di PAUD IT Robbani Banjarbaru.

1. Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah H selaku kepala sekolah dan wali kelas TK B1 Ustadzah W, pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak usia 5–6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan bermain peran ini diterapkan sesuai dengan visi sekolah yaitu “Terwujudnya peserta didik yang berkarakter, cerdas, kreatif, dan mandiri.” Menurut Ustadzah H, pengembangan empati termasuk bagian dari pembentukan karakter yang menjadi fokus utama sekolah. Anak usia dini dinilai lebih mudah belajar empati melalui pengalaman langsung, sehingga bermain peran dijadikan salah satu

pendekatan utama dalam pembelajaran. Ustadzah H juga menjelaskan bahwa nilai empati menjadi bagian dari pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah dan termasuk dalam nilai gotong royong serta kepedulian pada Kurikulum Merdeka. (CWKS.1.8)⁷¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Ustadzah H, diketahui bahwa mulai tahun ajaran 2026 PAUD IT Robbani Banjarbaru menerapkan penggabungan sentra bermain peran dengan sentra seni dan olah tubuh. Penggabungan tersebut merupakan kebijakan baru yang diterapkan sekolah sebagai bagian dari pengembangan pembelajaran berbasis sentra. Sebelumnya, kegiatan bermain peran dilaksanakan secara terpisah, sedangkan pada tahun ini digabung ke dalam sentra seni dan olah tubuh. (CWKS.1.9)⁷²

Menurut Ustadzah H dan Ustadzah W, penggabungan tersebut dilakukan karena pendekatan bermain peran memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan seni dan olah tubuh. Kegiatan seni memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide melalui gambar, penggunaan warna, pembuatan maupun penggunaan properti, sedangkan kegiatan olah tubuh melatih anak mengekspresikan tokoh melalui gerakan, mimik wajah, dan bahasa tubuh. Ketiga kegiatan tersebut saling melengkapi sehingga anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh. Melalui penggabungan sentra ini, anak tidak hanya memerankan suatu tokoh, tetapi juga belajar mengekspresikan emosi, berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami

⁷¹ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.8. Senin, 18 Mei 2026.

⁷² Catatan Wawancara Kepala Sekolah.1.9. Senin, 18 Mei 2026.

perasaan orang lain sebagai bagian dari pengembangan karakter empati. (CWKS.1.10, CWWKB1.1.3)⁷³

a. Perencanaan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Pada sentra seni dan olah tubuh, kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan tema dan topik yang berbeda pada setiap minggunya sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah. Tema dan topik tersebut menjadi dasar dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran yang dilakukan anak. Selama penelitian berlangsung, kegiatan bermain peran dilaksanakan pada tema alat transportasi dengan topik transportasi udara (pesawat dan bandara), tema profesi dengan topik mengenal profesi yang mulia (petani), serta tema alat komunikasi dengan topik pemanfaatan alat komunikasi dalam kegiatan (*online shop*). Melalui variasi tema tersebut, anak memperoleh pengalaman bermain yang beragam sekaligus belajar memahami berbagai situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tahap perencanaan, guru terlebih dahulu menyusun RPPM, menentukan tema pembelajaran, menyiapkan alat permainan edukatif (APE), media pembelajaran, serta menentukan pembagian peran anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Ustadzah H, kegiatan bermain peran dirancang menyesuaikan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru juga menyiapkan properti sederhana untuk mendukung kegiatan bermain

⁷³ Catatan Wawancara Kepala Sekolah.1.10. Senin, 11 Mei 2026, Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1.1.3. 15 Juni 2026.

peran agar anak lebih mudah memahami situasi yang dimainkan. Ustadzah H menjelaskan bahwa sistem pembelajaran sentra mulai diterapkan di PAUD IT Robbani Banjarbaru sejak tahun ajaran 2023–2024 setelah sekolah berpindah ke gedung baru. Adapun sentra yang diterapkan terdiri dari sentra persiapan, sentra seni dan olah tubuh, sentra balok, dan sentra bahan alam. Kegiatan bermain peran dilaksanakan di sentra seni dan olah tubuh. Dalam pelaksanaannya, kegiatan sentra dilakukan secara rolling, yaitu anak berpindah dari satu sentra ke sentra lainnya sehingga seluruh anak memperoleh pengalaman belajar di setiap sentra. (CWKS.1.11)⁷⁴

Wali kelas B1 Ustadzah W menjelaskan bahwa pada tahap perencanaan guru menyesuaikan pembagian peran dengan karakteristik anak. Anak yang aktif berbicara biasanya diberikan peran sebagai pramugari atau petugas tiket, sedangkan anak yang lebih pendiam diberikan peran sederhana terlebih dahulu agar lebih percaya diri ketika mengikuti kegiatan bermain peran. (CWWKB1.1.4)⁷⁵

Hal tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pertemuan pertama, yaitu hari Selasa, 28 April 2026 pukul 07.45–12.15 WITA dengan tema alat transportasi dan profesi (bandara dan pesawat). Sebelum kegiatan inti dimulai, guru telah menyiapkan berbagai media pembelajaran berupa miniatur loket tiket, kursi yang disusun menyerupai kabin pesawat, atribut pramugari, kartu tiket, serta perlengkapan lainnya yang mendukung

⁷⁴ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.11. Senin, 11 Mei 2026.

⁷⁵ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.4. Rabu, 27 April 2026.

kegiatan bermain peran. Guru juga telah merancang pembagian peran sesuai karakteristik anak sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. (CLO.1.1, 1.2, 1.3, 1.6, 1.7)⁷⁶

PAUDIT Robbani Banjarbaru

MODUL AJAR
PAUDIT ROBBANI BANJARBARU
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

IDENTITAS			
Sentra	Seri Olah Tubuh	Usia	5 – 6 tahun
Topik	Alat Transportasi Anugerah Dari Allah	Kelompok/ Semester	B / Genap
Pertemuan ke	5	Alokasi Waktu	90 menit
Fase	Fondasi		
QA	Mengenal tempat ibadah agama di Indonesia Melafalkan Asmaul Husna 1-99		
Capaian Pembelajaran (CP)	- Anak mengenal konsep Tuhan Yang Maha Esa (Nilai agama dan budi pekerti) - Anak mampu menempel, dan melipat kertas dengan koordinasi mata dan tangan. - Anak mampu mengkoordinasikan gerakan tangan saat memutar sekrup dan kaki saat berjalan. (jati diri)		
Tujuan Pembelajaran (TP)	- Anak mengenal ciptaan Allah tentang alam beserta isinya (Nilai agama dan budi pekerti) - Anak dapat mengekspresikan ide dan imajinasi melalui karya membuat mobil dari bahan sederhana - Anak dapat Mengenal konsep arah (kanan, kiri, maju, berhenti) melalui permainan.		
Materi Pembelajaran	✦ Anak mengenal macam-macam alat transportasi ✦ Anak mengenal bentuk huruf pada teks (literasi dan steam) ✦ Anak dapat memecahkan masalah sederhana ✦ Anak dapat mengenal aturan dalam pesawat		
Dimensi Profil Lulusan	✦ Bernalar Kritis (Merefleksi, proses berpikir) ✦ Mandiri ✦ Kreativitas		
Model Pembelajaran	Sentra		
Media Pembelajaran	✦ Media gambar, APE usang mainan, APE paspor, APE tiket eragam pilot		
Sumber Pembelajaran	• Buku silabus • Google		
Target Peserta Didik	• Pembelajaran Berdiferensiasi Proses ✓ BSB : Anak mau melakukan bermain peran naik pesawat dengan benar sampai selesai tanpa bantuan guru ✓ BSH : Anak mau melakukan kegiatan bermain peran sampai selesai dengan sedikit motivasi dari bantuan guru ✓ MB : Anak mau melakukan kegiatan bermain peran dengan bantuan guru ✓ BB : Anak tidak mau melakukan kegiatan bermain		
Assesment Pembelajaran	Assesmen Formalif • Checklist, • Catatan Anekdote • Foto Berseri		

Gambar 4.2. Modul ajar topik: alat transportasi anugerah dari Allah, sub topik: alat transportasi dan profesi (bandara dan pesawat) (CDFMA.4.2)⁷⁷

Pada gambar 4.2 terlihat modul ajar yang digunakan guru sebagai acuan dalam merencanakan kegiatan bermain peran dengan tema alat transportasi dan profesi (bandara dan pesawat). Modul ajar tersebut memuat tujuan pembelajaran, tema dan subtopik, langkah-langkah kegiatan, media pembelajaran, serta rancangan pembagian peran yang akan dimainkan anak,

⁷⁶ Catatan Lapangan Observasi.1.1, 1.2, 1.3, 1.6, 1.7. Selasa, 28 April 2026.

⁷⁷ Catatan Dokumentasi Foto Modul Ajar.4.2. Modul Ajar Topik: Alat Transportasi Anugerah Dari Allah, Sub Topik: Alat Transfortasi dan Profesi (Bandara dan Pesawat)

seperti penumpang, petugas tiket, pilot, dan pramugari. Penyusunan modul ajar ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran telah direncanakan secara sistematis agar proses pembelajaran berlangsung terarah serta mampu mengembangkan karakter empati melalui pengalaman bermain yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.3. Guru menjelaskan aturan sentra dan membagi peran anak (CDFP.4.3)⁷⁸

Pada gambar 4.3 terlihat anak-anak duduk melingkar karena akan memulai kegiatan inti sentra bermain peran, guru memberikan penjelasan mendalam tentang tema sentra yang akan dilakukan serta membagi peran sesuai dengan karakteristik anak masing-masing agar penanaman nilai empati dapat berjalan secara optimal.

Hal yang sama juga terlihat pada hasil observasi pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Selasa, 5 Mei 2026 pukul 07.50–12.00 WITA dengan

⁷⁸ Catatan Dokumentasi Foto Perencanaan. 4.4. Guru memetakan pembagian peran anak secara melingkar berdasarkan karakteristik anak.

tema profesi petani. Guru terlebih dahulu menyiapkan media berupa alat perlengkapan yang mendukung simulasi kegiatan bertani. Setelah kegiatan pembiasaan selesai, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memperkenalkan alat permainan, serta membagi peran sesuai karakteristik anak sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Guru juga mengingatkan anak mengenai aturan bermain seperti saling bergantian, bekerja sama, dan menjaga alat permainan yang digunakan. (CLO.2.1, 2.2, 2.5)⁷⁹

MODUL AJAR PAUDIT ROBBANI BANJARBARU TAHUN PELAJARAN 2023/2026			
IDENTITAS			
Sentra	Seni & alah tubuh	Usia	5 – 6 tahun
Topik/Sub Topik	Profesi/Mengenal profesi mulia	Kelompok/ Semester	B / Genap
Pertemuan ke	24	Alokasi Waktu	90 menit
Fase	Fondasi		
OA	- Asmaul Husna 1-99 - Mengenal Kita – Kitab Allah		
Sub Elemen	Nilai Agama dan Budi Pekerti, Jati Diri, Literasi dan STEAM		
Capaian Pembelajaran (CP)	- Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. (Nilai Agama dan Budi Pekerti) - Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan anak Indonesia sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku - Anak memiliki kemampuan menyatakan hubungan antar bilangan dengan berbagai cara (kesadaran bilangan), mengidentifikasi pola		
Tujuan Pembelajaran (TP)	- Anak dapat menunjukkan sikap saling menghargai - Anak dapat mengkoordinasikan gerakan motorik halus dengan baik - Anak mengenal bentuk, pola dan ukuran		
Materi Pembelajaran	- Bekerja sama saat bermain dan berkegiatan - Mengembangkan motorik halus - Mengenal bentuk, ukuran dan pola - Mengekspresikan ide dan imajinasi melalui kegiatan menyusun bangunan		
Materi Pembelajaran	Sentra		
Media Pembelajaran	- Gambar media elektronik, gunting, lem - Karton, sedotan, styrofoam - APE, bermain peran		
Sumber Pembelajaran	- Buku silabus - Google - Youtube		
Target Peserta Didik	- Pembelajaran Berdiferensiasi Proses * Bermain peran menjadi petani kecil "berdasarkan kesiapan belajar - Pemetaan kesiapan belajar: - BB: Anak masih kesulitan dalam bermain peran menjadi petani - MB: Anak mulai mencoba, tapi masih perlu bantuan dalam bermain peran - BSH: Anak mampu bermain peran, hanya perlu sedikit arahan - BSB: Anak mandiri dan dapat bermain peran dengan sangat mandamam perannya sangat baik		
Assesment Pembelajaran	Assesmen Formatif - Observasi, - Checklist, - Catatan Anekdote,		

Gambar 4.4. Modul ajar topik: profesi, sub topik: mengenal profesi yang mulia (petani) (CDFMA.4.4)⁸⁰

⁷⁹ Catatan Lapangan Observasi 2.1, 2.2, 2.5. Selasa, 5 Mei 2026.

⁸⁰ Catatan Dokumentasi Foto Modul Ajar.4.2. Modul Ajar Topik: Profesi, Sub Topik: Mengenal Profesi yang Mulia (Petani).

Pada gambar 4.4 terlihat modul ajar yang disusun guru sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan bermain peran pada tema Profesi Petani. Modul tersebut berisi tujuan pembelajaran, alur kegiatan, media yang diperlukan, serta pembagian peran yang akan dimainkan anak. Perencanaan ini bertujuan agar anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui simulasi kegiatan bertani sekaligus belajar bekerja sama, saling membantu, dan menghargai hasil kerja orang lain sebagai bagian dari pengembangan karakter empati.

Hasil observasi berikutnya dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Mei 2026 pukul 07.45–12.15 WITA dengan tema *online shop*. Guru mempersiapkan berbagai media pembelajaran berupa meja penjualan, produk mainan, uang mainan, telepon genggam mainan, keranjang belanja, serta perlengkapan lain yang mendukung simulasi transaksi jual beli secara daring. Sebelum kegiatan dimulai guru melakukan apersepsi mengenai pengalaman anak ketika melihat orang tua berbelanja secara daring, kemudian guru menjelaskan alur permainan dan membagi peran menjadi penjual, pembeli, petugas pengemasan, dan kurir sesuai karakteristik masing-masing anak. (CLO.3.1, 3.2, 3.4, 3.5)⁸¹

⁸¹ Catatan Lapangan Observasi 3.1, 3.2, 3.4, 3.5. Rabu, 13 Mei 2026.

MODUL AJAR
PAUDIT ROBBAN BAKARBARU
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

IDENTITAS	
Siswa	Siti dan Olati Tubu
Topik	Alat Komunikasi Anugerah Allah / Media Sosial
Pertemuan ke	18
Kelompok / Semester	B / Ganap
Alokasi Waktu	90 menit
Fase	Fondasi
QA	Mengenal tempat ibadah agama di Indonesia Melakukan Asmaul Husna 1-75
Capaian Pembelajaran (CP)	- Anak mengenali konsep Tuhan Yang Maha Esa (Nilai agama dan budi pekerti) - Anak mengenali identitas diri, mampu menggunakan fungsi gerak (jari diri) - Anak memiliki kemampuan literasi dasar, memahami kata dasar, dan mampu memanfaatkan teknologi dan rekayasa sederhana, (literasi dan Sains)
Tujuan Pembelajaran (TP)	- Anak dapat mengenali konsep Tuhan Yang Maha Esa (Nilai agama dan budi pekerti) - Anak dapat mengkoordinasikan gerakan motorik halus dengan baik (jari diri) - Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan permainan (literasi dan Sains) - Anak mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (literasi dan Sains)
Materi Pembelajaran	- Mengenal bahwa makhluk hidup di sekitarnya merupakan ciptaan Tuhan - Anak dapat mengkoordinasikan gerakan motorik halus dengan baik - Anak berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran - Anak dapat berimajinasi dalam kegiatan main peran - Anak dapat memecahkan masalah sederhana
Dimensi Profil Lulusan	- Bernalar Kritis (Refleksi, proses berpikir) - Mandiri - Kreatifitas
Model Pembelajaran	Simulasi
Media Pembelajaran	APE box (hopper, uang mainan, hp mainan, paket, no. resi, sepeda)
Sumber Pembelajaran	- Buku Silabus - Google
Target Peserta Didik	- Pembelajaran Berdiferensiasi Proses - BSB : Anak mau melakukan kegiatan bermain peran dengan relasi memilih perannya sendiri sampai selesai tanpa bantuan guru - BSH : Anak mau melakukan kegiatan bermain peran dengan benar selesai dengan sedikit motivasi dan bantuan guru - MB : Anak mau melakukan kegiatan bermain peran dengan bantuan guru - BB : Anak tidak mau melakukan kegiatan bermain peran
Assessment Pembelajaran	Asesmen Formatif - Checklist - Catatan Anecdotal - Foto Berseri

Gambar 4.5. Modul ajar topik: alat komunikasi anugerah dari Allah, sub topik: media sosial (*online shop*) (CDFMA.4.5)⁸²

Pada gambar 4.5 terlihat modul ajar yang menjadi pedoman guru dalam merancang kegiatan bermain peran dengan tema *online shop*. Modul ajar memuat tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media pembelajaran, serta pembagian peran, seperti penjual, pembeli, petugas pengemasan, dan kurir. Perencanaan tersebut disusun agar anak memahami alur transaksi jual beli secara daring melalui kegiatan bermain peran, sekaligus mengembangkan kemampuan bekerja sama, saling menghargai, dan menunjukkan kepedulian terhadap orang lain dalam setiap peran yang dimainkan.

⁸² Catatan Dokumentasi Foto Modul Ajar.4.2. Modul Ajar Topik: Alat Komunikasi Anugerah Dari Allah, Sub Topik: Media Sosial (*Online Shop*).

b. Pelaksanaan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran sesuai tema yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah Ustadzah H, anak diberikan skenario singkat dan kebebasan berdialog sesuai imajinasi masing-masing, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik untuk membantu anak memahami perasaan orang lain, seperti pertanyaan “Bagaimana perasaan temanmu kalau direbut mainannya?”. Pertanyaan tersebut bertujuan untuk melatih anak mengenali emosi dan memahami sudut pandang orang lain. (CWKS.1.12)⁸³

Hasil wawancara dengan wali kelas Ustadzah W menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain peran anak terlihat mampu menghayati peran yang dimainkan. Pada tema alat transportasi dan profesi, anak memerankan tokoh seperti pramugari, petugas tiket, dan penumpang. Anak belajar antre, bekerja sama, membantu teman, dan menjalankan tugas sesuai perannya masing-masing. Selain itu, guru juga menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan dimulai, seperti tidak berebut peran, saling bergantian, dan menghargai teman. (CWWKB1.1.5)⁸⁴

⁸³ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.12. Senin, 18 Mei 2026.

⁸⁴ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.5. Senin, 27 April 2026.

Ustadzah W juga menjelaskan bahwa selama kegiatan berlangsung terdapat anak yang membantu temannya ketika belum memahami cara bermain. Anak terlihat saling mengajak, membantu, dan memberikan arahan kepada temannya saat bermain peran. Melalui kegiatan tersebut anak belajar memahami perasaan orang lain, bersabar, serta belajar bekerja sama dengan teman sebaya. (CWWKB1.1.6)⁸⁵

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama hari Selasa, 28 April 2026, setelah guru menjelaskan tema pembelajaran, memperkenalkan tokoh yang akan dimainkan, menjelaskan aturan bermain, membagikan peran, dan menampilkan video mengenai suasana bandara sebagai stimulus pembelajaran, anak-anak mulai memainkan tokoh sesuai pembagian yang telah ditentukan. Anak yang berperan sebagai petugas loket melayani pembelian tiket, anak yang berperan sebagai penumpang mengikuti proses keberangkatan pesawat, sedangkan anak yang berperan sebagai pramugari memberikan pelayanan kepada penumpang selama berada di dalam pesawat. Selama kegiatan berlangsung tampak adanya interaksi antaranak melalui komunikasi, kerja sama, saling membantu, serta saling menunggu giliran. Guru hanya memberikan arahan ketika terdapat anak yang masih mengalami kesulitan memahami alur permainan sehingga anak tetap memperoleh kesempatan mengembangkan imajinasi secara mandiri. (CLO.1.7)⁸⁶

⁸⁵ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.6. Senin, 27 April 2026.

⁸⁶ Catatan Lapangan Observasi 1.7. Selasa, 28 April 2026.



Gambar 4.6. Anak memerankan peran pramugari dan penumpang (CDFL.4.6)⁸⁷

Pada gambar 4.6 terlihat pelaksanaan kegiatan bermain peran tema alat transportasi dan profesi. Anak-anak berperan sebagai pramugari dan penumpang pesawat untuk belajar mematuhi aturan, bersikap ramah, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Melalui kegiatan tersebut, anak juga belajar memahami perasaan dan kebutuhan orang lain melalui interaksi yang terjadi selama bermain peran.



Gambar 4.7. Anak melayani proses administrasi loket tiket bandara (CDFL.4.7)⁸⁸

⁸⁷ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.6. Simulasi komunikasi sosial profesi pramugari dan penumpang di bandara.

⁸⁸ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.7. Anak belajar bersikap sabar melayani administrasi penjualan tiket loket.

Pada gambar 4.7 terlihat aktivitas anak saat kegiatan bermain peran dengan tema alat transportasi dan profesi, di mana anak-anak memerankan sebagai pegawai yang bertugas melayani penjualan tiket bandara. Melalui peran ini, anak dilatih bersikap sabar, bertanggung jawab, dan komunikatif dalam melayani teman yang mengantre membeli tiket.



Gambar 4.8. Pramugari memberi pelayanan (CDFL.4.8)⁸⁹

Pada gambar 4.8 terlihat kelanjutan aktivitas bermain peran di mana anak-anak yang memerankan menjadi pramugari sedang melayani penumpang dengan penuh perhatian di dalam replika kabin pesawat. Proses menawarkan bantuan dan melayani kebutuhan teman secara langsung ini sangat efektif mengasah kepekaan motorik dan empati sosial anak secara nyata.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua hari Selasa, 5 Mei 2026, anak-anak melaksanakan simulasi bermain peran dengan tema profesi petani. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan berbagai aktivitas petani, mulai dari menyiapkan lahan, menanam, menyiram tanaman, hingga memanen hasil pertanian menggunakan media yang telah

⁸⁹ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.8. Praktik tindakan menolong dan melayani kebutuhan penumpang di dalam pesawat.

dipersiapkan. Selama kegiatan berlangsung anak terlihat bekerja sama dalam kelompok, saling berbagi alat permainan, serta membantu teman yang mengalami kesulitan memahami tugasnya. Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya menghargai pekerjaan petani sebagai penghasil bahan pangan bagi kehidupan sehari-hari. (CLO.2.5)⁹⁰



Gambar 4.9. Guru menampilkan video sebagai stimulus sebelum kegiatan bermain peran (CDFP.4.9)⁹¹

Pada gambar 4.9 terlihat setelah anak-anak mendapatkan peran masing-masing, guru menampilkan tayangan video berupa suasana yang akan dibayangkan oleh anak-anak. Contohnya saat kegiatan bermain peran tema Profesi Petani sebagai stimulasi awal untuk memberikan gambaran nyata mengenai aktivitas bercocok tanam sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan.

⁹⁰ Catatan Lapangan Observasi 2.5. Selasa, 5 Mei 2026.

⁹¹ Catatan Dokumentasi Foto Perencanaan. 4.9. Stimulasi kognitif melalui pemutaran video situasi sawah saat kegiatan bertani



Gambar 4.10. Kegiatan bermain peran dengan tema petani (CDFL.4.10)⁹²

Pada gambar 4.10 pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan mengambil tema profesi Petani. Anak-anak belajar menyimulasikan aktivitas bercocok tanam, yang ditujukan melatih rasa menghargai hasil jerih payah orang lain serta menumbuhkan kerja sama saat mengolah lahan pertanian.



Gambar 4.11. Kegiatan bermain peran tema profesi petani (CDFP.4.11)⁹³

Pada gambar 4.11 terlihat anak sedang melakukan simulasi kegiatan bercocok tanam menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan guru sebagai bagian dari kegiatan bermain peran pada tema Profesi Petani.

⁹² Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.10. Anak meniru aktivitas fisik petani di sawah.

⁹³ Catatan Dokumentasi Foto Perencanaan. 4.11. Stimulasi kegiatan bercocok tanam pada pembelajaran bermain peran tema profesi petani.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ketiga hari Rabu, 13 Mei 2026, anak-anak melaksanakan simulasi jual beli secara daring melalui tema *online shop*. Guru membagi peran menjadi penjual, pembeli, petugas pengemasan barang, dan kurir. Anak yang berperan sebagai penjual melakukan promosi barang melalui kegiatan *live streaming*, sedangkan pembeli memilih barang yang akan dibeli menggunakan uang mainan. Setelah proses transaksi selesai, petugas pengemasan dan kurir bekerja sama menyiapkan serta mengantarkan barang kepada pembeli. Selama kegiatan berlangsung anak terlihat saling berkomunikasi dengan bahasa yang santun, bekerja sama menyelesaikan proses transaksi, serta membantu teman yang masih mengalami kesulitan memainkan perannya. (CLO.3.5, 3.6)⁹⁴



Gambar 4.12. Anak perempuan melakukan *live streaming* jualan (CDFL.4.12)⁹⁵

Pada gambar 4.12 terlihat kreativitas anak-anak ketika sedang melaksanakan kegiatan bermain peran berkelompok dengan tema *online shop*. Tampak seorang anak perempuan mempraktikkan peran menjadi seorang

⁹⁴ Catatan Lapangan Observasi 3.5, 3.6. Rabu, 13 Mei 2026.

⁹⁵ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.12. Kreativitas anak perempuan menyimulasikan promosi jualan *fashion live online shop*.

penjual (*owner*) yang sedang melakukan kegiatan promosi barang secara langsung (*live streaming*) di sosial media buatan kelas dengan penuh rasa percaya diri.



Gambar 4.13. Interaksi kurir *logistik* mengantarkan barang ke *customer* (CDFL.4.13)⁹⁶

Pada gambar 4.13 terlihat anak-anak berperan sebagai kurir dan customer dalam simulasi *online shop*. Melalui kegiatan serah terima paket, anak belajar berbicara santun, menerapkan tata krama, dan menghargai profesi kurir.



Gambar 4.14. Anak laki-laki bergantian peran menjadi penjual *online* (CDFL.4.14)⁹⁷

⁹⁶ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.13. Pengondisian transaksi pengiriman barang kurir logistik kepada pembeli paket.

⁹⁷ Catatan Dokumentasi Foto Pelaksanaan. 4.14. Proses giliran peran anak laki-laki mengantre menjadi *host live* jualan *online shop*.

Pada gambar 4.14 terlihat sesi bergantian peran di mana anak laki-laki sedang memerankan menjadi penjual yang sedang melakukan kegiatan *live* jualan di media sosial. Aktivitas ini menunjukkan adanya penerapan keadilan bermain yang dirancang guru, di mana anak laki-laki bergantian peran secara tertib dengan anak perempuan pada foto sebelumnya guna memupuk sikap toleransi antar teman.

c. Evaluasi Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap perkembangan empati anak selama kegiatan bermain peran berlangsung. guru melakukan penilaian terhadap perkembangan empati anak selama kegiatan bermain peran berlangsung melalui kegiatan observasi dengan menggunakan ceklis, dan tanya jawab. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah H, evaluasi dilakukan melalui lembar observasi menggunakan ceklis, serta umpan balik dari orang tua mengenai perilaku anak di rumah. Guru mengamati apakah anak sudah mampu menunjukkan perilaku peduli, memahami perasaan teman, berbagi, maupun membantu teman yang mengalami kesulitan. (CWKS.1.13)⁹⁸

Dalam tahap evaluasi, Ustadzah W menjelaskan bahwa setelah kegiatan bermain peran selesai, guru melakukan tanya jawab bersama anak mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Guru menanyakan perasaan anak selama bermain dan pengalaman yang mereka rasakan saat memerankan tokoh

⁹⁸ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.13. Senin, 18 Mei 2026.

tertentu. Anak juga diberi kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil evaluasi tersebut, guru dapat mengetahui perkembangan empati anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran. (CWWKB1.1.7)⁹⁹

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama Selasa, 28 April 2026, setelah kegiatan bermain peran selesai guru mengajak seluruh anak duduk membentuk lingkaran untuk melaksanakan kegiatan *recalling*. Guru mengajukan beberapa pertanyaan, seperti tokoh yang diperankan anak, pengalaman yang dirasakan selama bermain, serta sikap apa yang harus dilakukan ketika melihat teman mengalami kesulitan. Anak terlihat antusias menjawab pertanyaan guru dan saling menceritakan pengalaman masing-masing. Sebagian besar anak mampu mengungkapkan bahwa mereka merasa senang ketika dapat membantu teman, melayani penumpang, maupun bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Guru kemudian memberikan penguatan tentang pentingnya saling membantu, berbagi, menghargai teman, dan bekerja sama. (CLO.1.8, 1.9)¹⁰⁰

⁹⁹ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.7. Senin, 27 April 2026.

¹⁰⁰ Catatan Lapangan Observasi 1.8, 1.9. Selasa, 28 April 2026.



Gambar 4.15. Kegiatan (*recalling*) saat bermain peran (CDFE.4.15)¹⁰¹

Pada gambar 4.15 terlihat sesi evaluasi penutup di mana anak-anak duduk melingkar bersama guru. Dalam suasana ini, guru melakukan tanya jawab untuk menggali perasaan anak selama memerankan tokoh tertentu serta mengevaluasi bagaimana interaksi sosial dan sikap peduli yang muncul di antara anak-anak selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua hari Selasa, 5 Mei 2026, guru kembali melaksanakan kegiatan evaluasi melalui diskusi sederhana bersama anak setelah kegiatan bermain peran selesai. Guru meminta anak menceritakan kembali aktivitas yang dilakukan selama menjadi petani, mulai dari menanam hingga memanen hasil pertanian. Guru juga memberikan pertanyaan mengenai pentingnya bekerja sama ketika melakukan pekerjaan di kebun. Sebagian besar anak mampu menjelaskan kembali urutan kegiatan yang telah dilakukan serta menyampaikan bahwa pekerjaan menjadi lebih mudah apabila dilakukan secara bersama-sama. Selain itu, guru juga

¹⁰¹ Catatan Dokumentasi Foto Evaluasi. 4.15. Guru melakukan refleksi emosional dan evaluasi peran secara melingkar bersama anak.

memberikan apresiasi kepada anak yang mampu berbagi alat permainan, membantu teman, dan mengikuti aturan selama kegiatan berlangsung. (CLO.2.6, 2.7)¹⁰²

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan ketiga, guru melakukan evaluasi melalui kegiatan tanya jawab setelah simulasi *Online Shop* selesai dilaksanakan. Guru meminta beberapa anak menceritakan kembali pengalaman ketika menjadi penjual, pembeli, kurir, maupun petugas pengemasan barang. Anak terlihat mampu menjelaskan tugas yang telah dilaksanakan serta menyampaikan pentingnya bersikap jujur, bertanggung jawab, sopan, dan saling membantu selama proses jual beli berlangsung. Guru juga memberikan kesempatan kepada anak lain untuk memberikan tanggapan terhadap cerita temannya sehingga terjadi interaksi dan saling berbagi pengalaman di antara anak-anak. (CLO.3.7, 3.8, 3.9)¹⁰³

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut dapat diketahui bahwa pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru dilaksanakan secara terencana melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan ini tidak hanya menjadi kegiatan bermain semata, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan karakter empati anak usia 5–6 tahun melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pembiasaan perilaku peduli terhadap orang lain.

¹⁰² Catatan Lapangan Observasi 2.6, 2.7. Selasa, 5 Mei 2026.

¹⁰³ Catatan Lapangan Observasi 3.7, 3.8, 3.9. Rabu, 13 Mei 2026.

2. Bentuk Perilaku Empati Yang Mulai Muncul Pada Anak Setelah Kegiatan Bermain Peran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah H, Ustadzah W selaku wali kelas B1, dan Ibu N sebagai orang tua dari anak kelompok TK B1, kegiatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru menunjukkan adanya perkembangan perilaku empati pada anak usia 5–6 tahun. Perkembangan tersebut terlihat melalui perubahan sikap anak dalam berinteraksi dengan teman, guru, maupun keluarga di rumah. Melalui kegiatan bermain peran, anak belajar membantu teman, berbagi dan bekerja sama, menenangkan teman yang sedih/peduli, serta memahami perasaan teman.

Ustadzah H menjelaskan bahwa setelah mengikuti kegiatan bermain peran anak mulai mampu mengenali dan menyebutkan perasaan orang lain. Anak mulai memahami kondisi teman yang sedang sedih atau mengalami kesulitan. Hal tersebut terlihat ketika anak mengatakan bahwa temannya sedih karena jatuh atau menangis. Selain itu, Ustadzah H juga menjelaskan bahwa setelah kegiatan bermain peran anak menjadi lebih mau berbagi dengan teman, lebih cepat menenangkan teman yang menangis, serta mulai berkurang konflik rebutan mainan di kelas. Menurut Ustadzah H, kegiatan bermain peran membantu anak memahami sudut pandang orang lain melalui pengalaman langsung ketika memainkan suatu peran tertentu. (CWKS.1.14)¹⁰⁴

Hasil wawancara dengan Ustadzah W menunjukkan bahwa perilaku empati anak mulai terlihat selama kegiatan bermain peran berlangsung

¹⁰⁴ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.14. Senin, 18 Mei 2026.

maupun dalam aktivitas sehari-hari di kelas. Ustadzah W menjelaskan bahwa terdapat anak yang membantu temannya ketika belum memahami cara memainkan peran. Anak juga terlihat saling mengajak dan memberikan arahan kepada temannya saat bermain. Selain itu, ketika guru sedang sibuk, beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk membantu guru tanpa diminta. Menurut Ustadzah W, anak juga mulai belajar sabar menunggu giliran serta memahami aturan bermain seperti tidak berebut peran dan saling bergantian. (CWWKB1.1.8)¹⁰⁵

Dalam kegiatan bermain peran dengan tema bandara dan pesawat, perilaku empati anak terlihat ketika anak belajar antre, membantu membawa barang, dan bekerja sama sesuai tugas masing-masing. Anak yang berperan sebagai pramugari misalnya terlihat membantu penumpang dan memberikan arahan dengan baik. Selain itu, Ustadzah W juga menjelaskan bahwa setelah kegiatan bermain peran selesai, anak masih melanjutkan interaksi sosial secara spontan, seperti mengajak teman bermain, memberikan saran kepada teman, dan membantu teman yang kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengaruh terhadap kemampuan anak dalam memahami dan merespons perasaan orang lain. (CWWKB1.1.9)¹⁰⁶

¹⁰⁵ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.8. Senin, 27 April 2026.

¹⁰⁶ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.9. Senin, 27 April 2026.



Gambar 4.16. Respons empati spontan anak saat temannya diganggu (CDFE.4.16)¹⁰⁷

Pada gambar 4.16 terlihat mengenai salah satu bentuk empati yang muncul pada anak sehari-hari, di mana tampak seorang anak sedang melihat temannya dengan ekspresi peduli dan penuh perhatian saat temannya tersebut sedang diganggu oleh teman lainnya.



Gambar 4.17. Anak bekerja sama mengangkat meja kelas bersama (CDFE.4.17)¹⁰⁸

¹⁰⁷ Catatan Dokumentasi Foto Bentuk Empati. 4.16. respons kepedulian anak terhadap kondisi emosional teman sebaya yang terganggu di kelas.

¹⁰⁸ Catatan Dokumentasi Foto Perilaku Empati. 4.17. Gotong-royong anak memindahkan fasilitas meja kelas.

Pada gambar 4.17 terlihat bentuk perilaku empati nyata anak dalam aspek kerja sama pasca-kegiatan sentra, di mana anak-anak bergotong-royong mengangkat meja kelas bersama-sama. Tindakan saling membantu satu sama lain ini membuktikan munculnya kepekaan sosial anak untuk meringankan beban fisik temannya.



Gambar 4.18. Anak melakukan piket kebersihan kelas (CDFE.4.18)¹⁰⁹

Pada gambar 4.18 terlihat perilaku empati harian anak dalam merawat lingkungan, di mana anak tampak berbagi tugas melaksanakan piket kebersihan kelas. Kerja sama ini terbagi secara rukun, terlihat ada anak yang bertugas menyapu lantai kelas dan ada anak lainnya yang memegang serok (pengki).

¹⁰⁹ Catatan Dokumentasi Foto Perilaku Empati. 4.18. Pembagian tugas piket kebersihan (menyapu dan memegang pengki) secara kompak oleh anak.



Gambar 4.19. Perilaku berbagi dan kerja sama bermain lego
(CDFE.4.19)¹¹⁰

Pada gambar 4.19 terlihat bentuk perilaku empati anak dalam mengelola hubungan sosial tanpa konflik, di mana anak-anak sedang bermain balok lego bersama pasca-sentra. Mereka saling membuat kreasi bangunan lego secara berkelompok serta menunjukkan sikap mau berbagi komponen mainan dengan rukun tanpa ada perilaku berebut.

Perkembangan perilaku empati anak juga diperkuat melalui hasil wawancara dengan orang tua. Ibu N menjelaskan bahwa setelah mengikuti pembelajaran di sekolah, anak mulai menunjukkan perilaku peduli terhadap orang lain di rumah. Misalnya ketika orang tua sedang lelah, anak membantu mengambilkan barang, dan ketika orang tua sakit anak mengambilkan minum tanpa diminta. Selain itu, anak juga mulai menunjukkan sikap mau berbagi makanan dan mainan dengan saudara maupun teman. Ibu N juga menjelaskan bahwa anak menjadi lebih mudah meminta maaf ketika melakukan kesalahan

¹¹⁰ Catatan Dokumentasi Foto Perilaku Empati. 4.19. Interaksi sosial anak berbagi komponen balok mainan lego secara damai tanpa konflik.

dan mulai memahami ketika orang lain tidak ingin diganggu. (CWOTB1.1.1)¹¹¹

Perilaku empati lainnya yang mulai terlihat pada anak yaitu menghibur orang yang sedang sedih serta memahami perasaan orang lain ketika mengalami masalah tertentu. Menurut Ibu N, kegiatan bermain peran memberikan pengaruh terhadap perkembangan empati anak karena anak menjadi lebih mudah memahami perasaan orang lain dan belajar bersikap baik ketika berinteraksi dengan teman maupun keluarga di rumah. Perubahan yang paling terlihat setelah anak mengikuti kegiatan bermain peran yaitu anak menjadi lebih peduli, lebih mudah meminta maaf, lebih mampu berbagi, dan mulai memahami perasaan orang lain dibandingkan sebelumnya. (CWOTB1.1.2)¹¹²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan bermain peran muncul berbagai perilaku empati pada anak usia 5–6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru. Bentuk perilaku empati yang mulai muncul meliputi perilaku membantu teman, perilaku berbagi dan bekerja sama, perilaku menenangkan teman yang sedih atau peduli, dan memahami perasaan teman.

¹¹¹ Catatan Wawancara Orang Tua TK B1 1.1. Selasa, 12 Mei 2026.

¹¹² Catatan Wawancara Orang Tua TK B1 1.2. Selasa, 12 Mei 2026.

3. Tantangan Guru Dalam Menggunakan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak Di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ustadzah H dan Ustadzah W, dalam pelaksanaan pendekatan bermain peran untuk mengembangkan karakter empati anak terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru. Tantangan tersebut berasal dari keterbatasan waktu pembelajaran, karakteristik anak yang berbeda-beda, kesiapan guru, serta keterbatasan sarana dan prasarana pendukung kegiatan bermain peran.

Ustadzah H menjelaskan bahwa salah satu tantangan dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran adalah keterbatasan waktu pembelajaran karena guru juga harus menyesuaikan dengan capaian pembelajaran lainnya. Selain itu, masih terdapat guru yang belum terbiasa menerapkan pembelajaran bermain peran dengan posisi sebagai fasilitator. Dalam kegiatan bermain peran guru seharusnya memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi peran dan berdialog sendiri, sedangkan guru hanya memberikan arahan dan stimulasi seperlunya. Namun, dalam praktiknya masih terdapat guru yang terlalu banyak mengatur jalannya kegiatan sehingga anak kurang bebas mengembangkan imajinasi dan interaksi sosialnya. (CWKS.1.15)¹¹³

Ustadzah H juga menjelaskan bahwa keterbatasan properti pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam kegiatan bermain peran. Selain itu, tidak semua anak menunjukkan perkembangan empati yang sama setelah mengikuti

¹¹³ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.15. Senin, 18 Mei 2026.

kegiatan bermain peran. Masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut agar mampu memahami perasaan orang lain dan menunjukkan perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari. (CWKS.1.16)¹¹⁴

Hasil wawancara dengan Ustadzah W juga menunjukkan adanya beberapa tantangan yang dihadapi Ustadzah W dalam menerapkan kegiatan bermain peran. Salah satu tantangan yang dirasakan Ustadzah W yaitu dalam menyiapkan alat permainan edukatif (APE) dan media pembelajaran. Menurut Ustadzah W, kegiatan bermain peran memerlukan persiapan media dan properti yang cukup banyak sehingga harus menyiapkannya jauh-jauh hari agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. (CWWKB1.1.10)¹¹⁵

Selain itu, karakteristik anak yang berbeda-beda juga menjadi tantangan tersendiri dalam kegiatan bermain peran. Terdapat anak yang aktif dan mudah mengikuti kegiatan, namun ada pula anak yang pemalu atau kurang sabar menunggu giliran. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran, beberapa anak masih sering berebut peran tertentu, terutama peran yang dianggap menarik seperti pilot atau pramugari. Kondisi tersebut mengharuskan guru memberikan pemahaman dan pendampingan secara perlahan agar anak dapat belajar bergantian dan menghargai teman.

Ustadzah W juga menjelaskan bahwa terdapat perbedaan respons antara anak yang aktif dan anak yang kurang aktif saat mengikuti kegiatan bermain peran. Anak yang aktif biasanya lebih banyak bertanya dan mudah terlibat

¹¹⁴ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.16. Senin, 18 Mei 2026.

¹¹⁵ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.10. Senin, 27 April 2026.

dalam kegiatan, sedangkan anak yang kurang aktif cenderung lebih pendiam dan malu untuk berbicara meskipun sebenarnya memperhatikan kegiatan yang berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu memberikan stimulasi dan motivasi agar seluruh anak dapat berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. (CWWKB1.1.11)¹¹⁶

Untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, sekolah dan guru melakukan beberapa upaya agar kegiatan bermain peran tetap dapat berjalan dengan baik. Ustadzah H menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran diintegrasikan ke dalam tema pembelajaran sehingga tidak memerlukan tambahan waktu khusus. Selain itu, sekolah juga menerapkan pendampingan antar guru melalui kegiatan *peer teaching*, yaitu guru yang sudah memahami pembelajaran bermain peran membantu guru lain yang masih memerlukan bimbingan. Sekolah juga melibatkan orang tua dalam penyediaan bahan bekas yang dapat digunakan sebagai properti bermain peran. (CWKS.1.17)¹¹⁷

Sementara itu, dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran Ustadzah W menanamkan aturan bermain sejak awal kegiatan, seperti bergantian, tidak berebut peran, dan belajar sabar menunggu giliran. Ustadzah W juga memberikan pemahaman kepada anak bahwa semua peran dapat dimainkan secara bergantian sehingga anak belajar menghargai teman dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. (CWWKB1.1.12)¹¹⁸

¹¹⁶ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.11. Senin, 27 April 2026.

¹¹⁷ Catatan Wawancara Kepala Sekolah 1.17. Senin, 18 Mei 2026.

¹¹⁸ Catatan Wawancara Wali Kelas TK B1 1.12. Senin, 27 April 2026.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tantangan guru dalam menggunakan pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak di PAUD IT Robbani Banjarbaru meliputi keterbatasan waktu, kesiapan guru, keterbatasan media dan properti, serta karakteristik anak yang beragam. Namun demikian, sekolah dan guru tetap berupaya mengatasi berbagai tantangan tersebut melalui persiapan pembelajaran yang matang, kerja sama antar guru, serta pembiasaan aturan bermain agar tujuan pengembangan karakter empati anak dapat tercapai secara optimal.

C. Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian diolah dan disusun dalam bentuk penyajian data secara runtut dan sistematis. Setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah analisis data untuk menghasilkan temuan penelitian yang selaras dengan data yang diperoleh di lapangan. Analisis dilakukan berdasarkan urutan penyajian data agar proses pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami. Pembahasan tersebut meliputi penerapan pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak usia 5–6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru, perilaku-perilaku empati yang mulai tampak pada anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran, serta tantangan yang dihadapi guru dalam menerapkan pendekatan bermain peran untuk mengembangkan karakter empati anak di PAUD IT Robbani Banjarbaru.

1. Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Pendekatan bermain peran dilaksanakan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mengembangkan karakter empati anak usia 5–6 tahun. Kegiatan bermain peran diterapkan melalui berbagai tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak seperti tema rumah sakit, pasar, keluarga, bandara, dan berbagai profesi. Melalui kegiatan tersebut anak diberikan kesempatan untuk memainkan peran tertentu sehingga anak dapat belajar memahami perasaan, sikap, dan perilaku orang lain dalam kehidupan sosial.

Pendekatan bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam situasi sosial yang dimainkan bersama teman-temannya. Oleh karena itu, pendekatan bermain peran menjadi salah satu metode yang efektif dalam membantu perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya karakter empati.

a. Perencanaan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Perencanaan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru menunjukkan adanya proses persiapan guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman sosial bagi anak. Pada tahap ini, guru menyusun RPPM, menentukan tema, menyiapkan media, serta membagi peran yang akan dimainkan anak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Perencanaan yang dilakukan dengan baik dapat membantu guru menciptakan kegiatan bermain yang sesuai dengan tujuan perkembangan sosial emosional anak.

Perencanaan yang dilakukan guru menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran dilaksanakan secara terarah dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam mengembangkan karakter empati anak. Perencanaan tersebut menjadi tahap penting karena membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini. Melalui perencanaan yang baik, guru dapat menghadirkan berbagai situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak memiliki kesempatan untuk belajar memahami perasaan, kebutuhan, dan sudut pandang orang lain melalui kegiatan bermain peran.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Newman yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran merupakan proses menentukan tujuan, metode, media, dan langkah pembelajaran yang akan dilakukan agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif.¹¹⁹ Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran yang baik sangat penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan bermain peran pada anak usia dini.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru menunjukkan adanya penyesuaian dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung aktif, imajinatif, dan belajar melalui pengalaman langsung.

¹¹⁹ Erika Christakis, *The Importance of Being Little: What Young Children Really Need from Grownups* (Penguin Publishing Group, 2016), <https://books.google.co.id/books?id=wS46CQAAQBAJ>.

Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru telah mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun. Menurut Piaget, anak pada usia tersebut berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan berpikir simbolik, penggunaan bahasa, dan imajinasi dalam kegiatan bermain.¹²⁰ Oleh karena itu, pemilihan tema yang dekat dengan kehidupan anak, penggunaan media pembelajaran, serta pembagian peran yang disesuaikan dengan karakteristik masing-masing anak memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami berbagai situasi sosial melalui pengalaman bermain secara langsung. Perencanaan tersebut menjadi dasar yang penting dalam membantu anak mengembangkan kemampuan memahami perspektif orang lain sebagai bagian dari perkembangan karakter empati.

Perencanaan yang dilakukan guru menunjukkan adanya upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung interaksi sosial. Menurut Vygotsky, perkembangan sosial dan emosional anak berlangsung melalui interaksi dengan guru maupun teman sebaya. Perencanaan berupa penyiapan media, pembagian peran, serta penyusunan kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan belajar memahami sudut pandang orang lain.¹²¹ Dengan demikian, perencanaan pendekatan bermain peran menjadi bagian penting dalam mempersiapkan

¹²⁰ Rina Nurasyiah and Cucu Atikah, “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini,” *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Pendidikan* 17, no. 1 (2023): 75–81.

¹²¹ Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, ed. Michael Cole et al. (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1978).

pengalaman belajar yang mendukung proses pengembangan karakter empati anak.

b. Pelaksanaan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Pelaksanaan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam pengalaman sosial melalui interaksi bersama guru dan teman sebaya. Dalam kegiatan bermain peran, anak tidak hanya memainkan suatu tokoh sesuai tema yang diberikan, tetapi juga belajar memahami perasaan, kebutuhan, dan sudut pandang orang lain melalui pengalaman yang mereka lakukan selama bermain. Keterlibatan anak dalam berbagai peran membantu anak mengenal perilaku sosial seperti membantu teman, berbagi dan bekerja sama, menenangkan teman yang sedih/peduli, serta memahami perasaan teman.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran juga menunjukkan adanya proses interaksi sosial yang mendukung perkembangan karakter empati anak. Ketika bermain, anak belajar berkomunikasi, berdiskusi mengenai peran yang akan dimainkan, mengikuti aturan permainan, serta memberikan respons terhadap teman yang terlibat dalam kegiatan. Melalui pengalaman tersebut, anak mulai memahami bahwa setiap orang memiliki perasaan dan kebutuhan yang perlu diperhatikan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran menjadi kegiatan yang memberikan pengalaman nyata bagi anak dalam mengenal dan menerapkan perilaku empati.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitar, terutama melalui bantuan orang dewasa dan teman sebaya. Dalam kegiatan bermain peran, guru memberikan bimbingan (*scaffolding*) dengan membantu anak memahami karakter yang diperankan, memberikan arahan saat terjadi kesulitan, serta mendorong anak untuk berinteraksi secara aktif. Sementara itu, interaksi bersama teman sebaya memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar membantu teman, berbagi dan bekerja sama, menenangkan teman yang sedih/peduli, serta memahami perasaan teman.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fauzi, Purwati, dan Gandana yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran berkaitan dengan perkembangan perilaku prososial anak, seperti membantu, bekerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain.¹²² Temuan tersebut memperkuat bahwa melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh pengalaman sosial yang dapat mendukung proses perkembangan kemampuan memahami orang lain serta pembentukan karakter empati sejak usia dini.

Dengan demikian, pelaksanaan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru menunjukkan adanya proses pengembangan karakter empati anak melalui pengalaman sosial secara langsung, interaksi dengan teman sebaya, serta pembiasaan perilaku positif selama kegiatan bermain berlangsung.

¹²² Muhamad Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati Purwati, and Gilar Gandana, 'Penanaman Empati Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran', *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2024), 525–37. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.900>.

c. Evaluasi Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak

Evaluasi pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru dilakukan melalui kegiatan observasi, tanya jawab, recalling, lembar ceklis perkembangan anak, serta umpan balik dari orang tua mengenai perilaku anak di rumah. Melalui berbagai teknik tersebut, guru melakukan pengamatan terhadap perkembangan sosial emosional anak setelah kegiatan bermain berlangsung, terutama dalam hal berinteraksi dengan teman, membantu, menunjukkan kepedulian, bekerja sama dan berbagi, serta memahami perasaan orang lain. Evaluasi tersebut dilakukan untuk memahami perkembangan perilaku anak selama mengikuti kegiatan bermain peran. Melalui proses evaluasi, guru dapat mengetahui perkembangan karakter empati anak dan menentukan bentuk pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

Evaluasi yang dilakukan guru juga menunjukkan bahwa penilaian dalam kegiatan bermain peran tidak hanya berfokus pada hasil akhir permainan, tetapi memperhatikan proses keterlibatan anak selama kegiatan berlangsung. Guru mengamati bagaimana anak menjalankan perannya, berkomunikasi, merespons teman, serta menunjukkan perilaku sosial dalam situasi bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran yang membantu guru memahami perkembangan anak melalui pengalaman bermain yang dilakukan secara langsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Thomas Lickona yang menjelaskan bahwa pendidikan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action*.¹²³ Dalam kegiatan bermain peran, evaluasi yang dilakukan guru dapat menggambarkan perkembangan anak dalam memahami nilai-nilai kebaikan, merasakan kepedulian terhadap orang lain, serta menerapkan perilaku positif dalam interaksi sosial. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya digunakan untuk melihat kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan bermain, tetapi juga untuk memahami proses perkembangan karakter yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Evaluasi yang dilakukan guru juga sesuai dengan prinsip asesmen pada pendidikan anak usia dini yang menekankan bahwa penilaian dilakukan secara menyeluruh melalui kegiatan yang alami dan bermakna. Pengamatan terhadap perilaku anak selama bermain memberikan gambaran mengenai perkembangan sosial emosional anak dalam situasi yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi menjadi bagian penting dalam mendukung proses pengembangan karakter empati melalui pendekatan bermain peran.

Dengan demikian, evaluasi pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru menunjukkan adanya proses pemantauan perkembangan karakter empati anak melalui pengamatan terhadap perilaku, interaksi sosial, dan pengalaman anak selama kegiatan bermain berlangsung. Evaluasi tersebut

¹²³ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana.

menjadi bagian dari upaya guru dalam memberikan pendampingan yang sesuai agar nilai-nilai empati dapat terus berkembang melalui kegiatan bermain yang bermakna.

2. Bentuk Perilaku Empati Yang Mulai Muncul Pada Anak Setelah Kegiatan Bermain Peran

Penerapan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru memberikan pengalaman sosial yang memungkinkan anak belajar memahami kondisi orang lain melalui interaksi langsung dengan teman sebaya. Melalui peran yang dimainkan, anak memperoleh kesempatan untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang orang lain, mengenali berbagai perasaan, serta belajar memberikan respons yang sesuai terhadap lingkungan sosialnya. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa empati pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan memahami perasaan orang lain, tetapi juga diwujudkan melalui perilaku prososial dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mardiyah, Yulianingsih, dan Putri yang menjelaskan bahwa empati pada anak usia dini dapat terlihat melalui kemampuan memahami kondisi orang lain yang diwujudkan dalam bentuk perilaku membantu teman, berbagi dan bekerja sama, menenangkan teman yang sedih/peduli, memahami perasaan teman.¹²⁴ Dengan demikian, perilaku empati yang muncul melalui kegiatan bermain peran dapat dipahami sebagai bagian dari proses anak dalam membangun hubungan sosial yang positif

¹²⁴ Mardiyah, Yulianingsih, and Putri, "Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial Untuk Membangun Empati Dan Kreativitas Anak Usia Dini."

dengan orang lain.

a. Perilaku Membantu Teman

Berdasarkan hasil penelitian, perilaku membantu teman yang muncul dalam kegiatan bermain peran menunjukkan bahwa anak mulai mampu mengenali kebutuhan orang lain dan memberikan respons melalui tindakan nyata. Kemampuan tersebut berkembang karena anak memperoleh pengalaman berinteraksi dalam situasi bermain yang melibatkan kerja sama dan keterlibatan emosional dengan teman sebaya.

Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam kegiatan bermain peran, anak belajar melalui hubungan sosial yang terjadi selama bermain, baik melalui arahan guru maupun interaksi dengan teman. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami perilaku sosial dan membangun kemampuan merespons keadaan orang lain.¹²⁵

Perilaku membantu juga berkaitan dengan tahapan perkembangan empati menurut Martin L. Hoffman, yaitu *empathy for another's feelings*. Pada tahap ini, anak mulai memahami bahwa orang lain dapat mengalami perasaan tertentu dan terdorong untuk memberikan bantuan ketika melihat orang lain mengalami kesulitan, tetapi juga terdorong untuk memberikan bantuan secara sukarela. Perilaku membantu teman yang ditemukan dalam penelitian ini

¹²⁵ Ashar Arif Paggama, A. Rezky Nurhidaya, and Sadaruddin, 'Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Di TK', *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5.2 (2023), 223–31 <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>.

menunjukkan bahwa anak mulai mampu memahami kebutuhan orang lain dan memberikan respons yang sesuai melalui tindakan nyata. Oleh karena itu, perilaku membantu yang muncul menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan kemampuan empati afektif yaitu kemampuan anak merasakan kondisi emosional yang dialami orang lain.¹²⁶

b. Perilaku Berbagi Dan Bekerja Sama

Berdasarkan hasil penelitian, selama kegiatan bermain peran anak mulai belajar berbagi alat permainan dan bekerja sama dengan teman dalam memainkan suatu peran. Anak yang sebelumnya sering berebut alat permainan mulai belajar menggunakan alat bermain secara bergantian.

Perilaku berbagi dan bekerja sama tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami aturan sosial sederhana dalam lingkungan bermain. Hal tersebut sesuai dengan teori *Theory of Mind* yang menjelaskan bahwa anak usia 5–6 tahun mulai mampu memahami bahwa orang lain memiliki pikiran, perasaan, dan keyakinan yang berbeda dari dirinya. Kemampuan ini erat kaitannya dengan empati kognitif, yaitu kemampuan untuk memahami perasaan orang lain secara lebih kompleks.¹²⁷

Kemampuan anak dalam berbagi dan bekerja sama tidak hanya mencerminkan pemahaman terhadap perasaan orang lain, tetapi juga menunjukkan proses perkembangan karakter empati melalui kebiasaan melakukan perilaku sosial yang positif selama bermain peran. Hal tersebut

¹²⁶ Xu et al., “The Relationship between Empathy and Attachment in Children and Adolescents: Three-Level Meta-Analyses.”

¹²⁷ Jean and Holvoet, “Munculnya Empati: Perspektif Ilmu Saraf Perkembangan.”

sesuai dengan teori Thomas Lickona yang menjelaskan bahwa pembentukan karakter tidak hanya berlangsung melalui pemahaman mengenai nilai-nilai moral (*moral knowing*), tetapi juga melalui munculnya kepedulian terhadap orang lain (*moral feeling*) serta diwujudkan dalam tindakan nyata (*moral action*). Ketika anak secara sukarela berbagi alat permainan dan bekerja sama dengan teman, mereka telah mempraktikkan nilai empati dalam bentuk perilaku sehari-hari.

c. Perilaku Menenangkan Teman Yang Sedih/Peduli

Berdasarkan hasil penelitian saat kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa beberapa anak mulai menunjukkan perilaku menenangkan teman yang sedang sedih atau menangis. Ketika terdapat teman yang kecewa karena tidak memperoleh peran yang diinginkan atau mengalami kesulitan saat bermain, beberapa anak tampak menghampiri temannya, mengajak kembali bermain, memberikan semangat, bahkan memanggil guru apabila temannya masih menangis. Perilaku tersebut muncul secara spontan tanpa harus selalu diarahkan oleh guru sehingga menunjukkan adanya kepedulian terhadap kondisi emosional teman.

Berdasarkan temuan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman sosial yang nyata kepada anak untuk mengenali berbagai kondisi emosional yang dialami teman. Pengalaman tersebut membuat anak tidak hanya mampu mengenali ekspresi sedih atau kecewa yang dialami temannya, tetapi juga terdorong memberikan respons yang sesuai melalui tindakan menghibur, menemani, ataupun mengajak kembali

bermain. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa empati anak mulai berkembang dari sekadar mengenali perasaan orang lain menjadi tindakan prososial yang diwujudkan dalam bentuk kepedulian terhadap teman.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Mardiyah, Yulianingsih, dan Putri yang menyatakan bahwa empati pada anak usia dini tercermin melalui perilaku prososial, seperti peduli, membantu, dan memberikan perhatian kepada orang lain.¹²⁸ Perilaku menenangkan teman yang ditunjukkan anak dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk nyata berkembangnya karakter empati karena anak mampu memberikan respons terhadap kondisi emosional temannya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Nanik Iis yang menjelaskan bahwa perkembangan empati anak usia 5–6 tahun ditandai dengan kemampuan merespons emosi orang lain secara lebih terarah, misalnya menenangkan teman yang menangis atau memberikan bantuan ketika melihat orang lain mengalami kesulitan.¹²⁹ Kemampuan tersebut berkembang melalui pengalaman sosial yang diperoleh anak ketika berinteraksi dengan teman sebaya, termasuk dalam kegiatan bermain peran.

Perilaku tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori pendidikan karakter Thomas Lickona yang menyatakan bahwa pembentukan karakter melibatkan tiga komponen utama, yaitu *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral*

¹²⁸ Mardiyah, Yulianingsih, and Putri, “Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial Untuk Membangun Empati Dan Kreativitas Anak Usia Dini.”

¹²⁹ Iis, “Pengembangan Empati Anak Usia Dini Melalui Mendongeng Di Taman Kanak-Kanak Asyiyah Pariaman.”

action.¹³⁰ Dalam kegiatan bermain peran, anak terlebih dahulu memahami bahwa membantu dan menghibur teman merupakan perilaku yang baik (*moral knowing*), kemudian muncul rasa peduli terhadap keadaan temannya (*moral feeling*), dan akhirnya diwujudkan dalam tindakan nyata berupa menghibur, menemani, serta menenangkan teman yang sedang sedih (*moral action*). Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman anak mengenai empati, tetapi juga membiasakan anak mempraktikkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Fauzi, Purwati, dan Gandana yang menyimpulkan bahwa bermain peran mampu menumbuhkan empati anak melalui pengalaman memahami sudut pandang orang lain dan mendorong munculnya perilaku peduli terhadap teman dalam berbagai situasi sosial.¹³¹ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perilaku menenangkan teman yang muncul setelah kegiatan bermain peran merupakan indikator berkembangnya karakter empati anak usia 5–6 tahun di PAUD IT Robbani Banjarbaru.

d. Perilaku Memahami Perasaan Teman

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa anak mulai mampu memahami berbagai perasaan yang dialami oleh temannya. Hal tersebut tampak ketika anak mengetahui temannya sedang sedih, kecewa, takut,

¹³⁰ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana, “Penanaman Empati Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran.”

¹³¹ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana.

ataupun malu dalam memainkan suatu peran. Anak kemudian menyesuaikan perilakunya dengan memberikan kesempatan kepada teman untuk berbicara, mengajak teman bergabung kembali dalam permainan, atau memberikan dukungan agar temannya merasa lebih percaya diri.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa bermain peran memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk melihat suatu peristiwa dari sudut pandang orang lain. Anak tidak lagi hanya berfokus pada keinginan dirinya sendiri, tetapi mulai mempertimbangkan perasaan serta kebutuhan teman sebelum bertindak. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perkembangan empati kognitif yang ditandai dengan kemampuan memahami perspektif orang lain dan menyesuaikan perilaku berdasarkan kondisi yang dihadapi temannya.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Mardliyah, Yulianingsih, dan Putri yang menjelaskan bahwa empati merupakan kemampuan memahami sekaligus merasakan keadaan orang lain yang kemudian diwujudkan dalam bentuk perilaku peduli dan prososial.¹³² Kemampuan memahami perasaan teman yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori *Theory of Mind* yang menjelaskan bahwa pada usia 5–6 tahun anak mulai mampu memahami bahwa setiap orang memiliki pikiran, keinginan, keyakinan, dan perasaan yang

¹³² Mardliyah, Yulianingsih, and Putri, “Sekolah Keluarga: Menciptakan Lingkungan Sosial Untuk Membangun Empati Dan Kreativitas Anak Usia Dini.”

berbeda dengan dirinya. Kemampuan tersebut menjadi dasar berkembangnya empati kognitif karena anak mampu melihat suatu situasi dari perspektif orang lain sebelum memberikan respons.¹³³

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan sosial dan emosional anak terjadi melalui interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Dalam kegiatan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, bernegosiasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya, sementara guru memberikan bimbingan (*scaffolding*) ketika anak mengalami kesulitan. Melalui pengalaman tersebut, anak secara bertahap belajar memahami berbagai perspektif sosial dan kondisi emosional orang lain sehingga kemampuan empatinya berkembang.¹³⁴

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fauzi, Purwati, dan Gandana yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami sudut pandang orang lain sehingga mampu meningkatkan kepedulian, kemampuan memahami perasaan teman, dan perilaku prososial anak usia dini.¹³⁵ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami perasaan teman yang muncul setelah kegiatan bermain peran merupakan salah satu indikator berkembangnya karakter empati anak usia 5–6 tahun.

¹³³ Jean and Holvoet, “Munculnya Empati: Perspektif Ilmu Saraf Perkembangan.”

¹³⁴ Watanabe DK, Pourmand V, Lai J, Park G, Koenig J, Wiley CR, Thayer JF, “Resting Heart Rate Variability and Emotion Regulation Difficulties: Comparing Asian Americans and European Americans.”

¹³⁵ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana, “Penanaman Empati Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran.”

3. Tantangan Guru Dalam Menggunakan Pendekatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Empati Anak Di PAUD IT Robbani Banjarbaru

Penerapan pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak di PAUD IT Robbani Banjarbaru tidak terlepas dari berbagai tantangan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Tantangan tersebut meliputi karakteristik anak yang berbeda-beda, keterbatasan media pembelajaran, keterbatasan waktu pelaksanaan, serta kurangnya pembiasaan perilaku empati dari lingkungan keluarga. Tantangan dalam proses pembelajaran merupakan hambatan yang dapat memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam pendidikan anak usia dini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang harus mampu memahami kebutuhan, perkembangan, dan karakteristik setiap anak. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menghadapi berbagai tantangan menjadi bagian penting dalam keberlangsungan kegiatan bermain peran sebagai sarana pengembangan karakter empati.

a. Karakteristik Anak Yang Berbeda-Beda

Perbedaan karakteristik anak menjadi salah satu tantangan yang perlu diperhatikan guru dalam penerapan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru. Dalam pelaksanaannya masih terdapat anak yang aktif dan mudah berinteraksi dengan teman, namun terdapat pula anak yang pemalu, kurang percaya diri, dan cenderung memilih bermain sendiri. Selain

itu, beberapa anak masih sering berebut peran dan kesulitan menunggu giliran ketika bermain.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak masih memiliki sifat egosentris, yaitu kecenderungan melihat sesuatu dari sudut pandangnya sendiri sehingga belum sepenuhnya mampu memahami perspektif orang lain.¹³⁶ Kondisi tersebut terlihat pada beberapa anak yang masih ingin memperoleh peran tertentu dan merasa kecewa ketika tidak mendapatkan peran yang diinginkan.

Kesesuaian hasil penelitian dengan teori Piaget menunjukkan bahwa munculnya perilaku berebut peran dan kurang sabar menunggu giliran merupakan bagian dari karakteristik perkembangan yang wajar pada anak usia dini. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian anak sudah mampu membantu teman, berbagi alat permainan, dan bekerja sama dalam kelompok. Temuan ini menunjukkan adanya perkembangan empati yang lebih baik dibandingkan karakteristik egosentris yang dijelaskan Piaget.

Perbedaan tersebut dapat terjadi karena anak memperoleh stimulasi sosial yang berkelanjutan melalui kegiatan bermain peran yang dilaksanakan. Menurut Vygotsky, perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.¹³⁷ Melalui interaksi yang

¹³⁶ Nurasyiah and Atikah, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini."

¹³⁷ Paggama, A. Rezky Nurhidaya, and Sadaruddin, "Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Di TK."

terjadi selama bermain peran, anak belajar memahami perasaan orang lain dan menyesuaikan perilakunya dengan lingkungan sosial. Dengan demikian, meskipun secara teoritis anak usia 5–6 tahun masih berada pada tahap egosentris, stimulasi yang diberikan melalui kegiatan bermain peran dapat membantu mengurangi sifat egosentris tersebut dan meningkatkan kemampuan empati anak.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Fauzi, Purwati, dan Gandana yang menyatakan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan anak dalam memahami perspektif orang lain. Kegiatan bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar bekerja sama dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Melalui pengalaman tersebut, anak dapat mengembangkan perilaku prososial dalam kehidupan sosialnya.¹³⁸

b. Keterbatasan Media Dan Alat Permainan

Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam penerapan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru. Tidak semua tema pembelajaran memiliki media yang lengkap sehingga guru perlu memanfaatkan alat permainan yang tersedia maupun menggunakan benda-benda sederhana sebagai media pendukung. Meskipun demikian, guru berupaya agar keterbatasan tersebut tidak mengurangi kualitas pembelajaran dengan memodifikasi media sesuai kebutuhan kegiatan bermain. Media memang memiliki peran dalam

¹³⁸ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana, “Penanaman Empati Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran.”

membantu anak memahami situasi yang diperankan, tetapi keberhasilan kegiatan bermain peran tidak hanya bergantung pada kelengkapan alat yang digunakan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pendekatan bermain peran tidak semata-mata ditentukan oleh kelengkapan media pembelajaran, tetapi lebih dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media memang berfungsi membantu anak memahami situasi yang dimainkan, namun faktor yang lebih penting adalah kualitas interaksi yang terjadi selama proses bermain.

Hal tersebut sejalan dengan pandangan Moeslichatoen yang menjelaskan bahwa media pembelajaran perlu dipersiapkan agar kegiatan bermain peran berlangsung lebih efektif.¹³⁹ Akan tetapi, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya kondisi yang sedikit berbeda. Meskipun media yang digunakan terbatas, kegiatan bermain tetap mampu mengembangkan karakter empati anak. Perbedaan tersebut terjadi karena guru mampu mengganti keterbatasan media melalui kreativitas, penggunaan benda simbolik, serta pemberian penjelasan yang membantu anak membangun imajinasi terhadap situasi yang diperankan.

Temuan penelitian juga mendukung teori Vygotsky yang menekankan bahwa interaksi sosial merupakan faktor utama dalam perkembangan anak.¹⁴⁰

Dalam penelitian ini, perkembangan empati lebih banyak dipengaruhi oleh

¹³⁹ Magfiroh and Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini."

¹⁴⁰ Paggama, A. Rezky Nurhidaya, and Sadaruddin, "Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Di TK."

interaksi antara guru dan anak maupun antarsesama anak dibandingkan oleh kelengkapan media yang digunakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu, sedangkan pengalaman sosial yang diperoleh selama bermain merupakan faktor utama yang membentuk karakter empati.

Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran. Meskipun media berfungsi sebagai pendukung kegiatan bermain peran, hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas interaksi yang dibangun guru serta kemampuannya dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna lebih menentukan berkembangnya karakter empati anak. Dengan demikian, kompetensi pedagogik guru menjadi salah satu faktor utama keberhasilan penerapan pendekatan bermain peran di PAUD IT Robbani Banjarbaru.

c. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan

Pengelolaan waktu menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan pendekatan bermain peran karena kegiatan ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari persiapan, pembagian peran, pelaksanaan permainan, hingga refleksi setelah kegiatan. Kegiatan bermain peran membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode pembelajaran lainnya karena guru harus mempersiapkan media, menjelaskan alur permainan, membagi peran kepada anak, mendampingi proses bermain, serta melakukan evaluasi terhadap perkembangan perilaku anak setelah kegiatan selesai. Sementara itu, waktu pembelajaran di kelas harus tetap disesuaikan dengan jadwal harian dan pencapaian aspek perkembangan lainnya sehingga guru perlu mengatur waktu

secara efektif agar seluruh kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu memiliki kemampuan dalam mengatur pembelajaran agar tujuan perkembangan anak tetap tercapai meskipun terdapat keterbatasan waktu. Pengelolaan waktu tidak hanya berkaitan dengan durasi kegiatan, tetapi juga bagaimana guru menentukan bagian penting yang perlu diberikan kepada anak selama bermain. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan waktu menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru dalam menerapkan pendekatan bermain peran. Apabila waktu yang tersedia tidak dikelola dengan baik, kegiatan bermain dapat berlangsung terlalu lama sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran. Sebaliknya, apabila waktu terlalu singkat, anak belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi peran dan memahami pengalaman sosial yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyeimbangkan antara pencapaian tujuan pembelajaran dengan alokasi waktu yang tersedia.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Moeslichatoen yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran memerlukan perencanaan yang matang, termasuk pengaturan waktu pelaksanaan agar seluruh tahapan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Menurut Moeslichatoen, bermain peran tidak hanya bertujuan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek perkembangan

melalui pengalaman yang terstruktur.¹⁴¹ Oleh sebab itu, guru perlu mengelola waktu secara efektif agar setiap tahapan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga refleksi, dapat terlaksana dengan baik.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keterbatasan waktu tidak mengurangi keberhasilan pendekatan bermain peran dalam mengembangkan karakter empati anak. Kondisi tersebut terjadi karena guru mampu menentukan prioritas pembelajaran dengan memfokuskan kegiatan pada pengalaman sosial yang ingin dikembangkan. Guru tidak menekankan banyaknya skenario yang dimainkan, melainkan lebih mengutamakan kualitas interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, meskipun durasi bermain terbatas, anak tetap memperoleh kesempatan untuk belajar membantu, berbagi, bekerja sama, dan memahami perasaan teman.

d. Kurangnya Pembiasaan Dari Lingkungan Keluarga

Selain tantangan yang berasal dari lingkungan sekolah, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa guru menghadapi tantangan berupa kurangnya kesinambungan pembiasaan karakter empati di lingkungan keluarga. Pengembangan karakter empati anak tidak hanya dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran di sekolah, tetapi juga oleh lingkungan keluarga sebagai tempat pertama anak memperoleh pengalaman sosial. Perbedaan pola pembiasaan antara lingkungan sekolah dan keluarga dapat menyebabkan perkembangan empati setiap anak berlangsung dengan tingkat yang berbeda.

¹⁴¹ Magfiroh and Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini."

Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pengembangan karakter empati tidak hanya ditentukan oleh pembelajaran di sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama bagi anak. Pembentukan karakter merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus melalui pembiasaan yang konsisten. Apabila nilai-nilai yang diajarkan di sekolah tidak diperkuat di rumah, proses internalisasi karakter akan berlangsung lebih lambat.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Bronfenbrenner yang menjelaskan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai lingkungan yang saling berinteraksi, terutama keluarga dan sekolah.¹⁴² Dalam teori ekologi perkembangan, keluarga merupakan bagian dari *microsystem* yang memiliki pengaruh paling dekat terhadap kehidupan anak. Oleh karena itu, perkembangan karakter empati akan lebih optimal apabila terdapat kesinambungan antara pembelajaran di sekolah dengan pola pengasuhan di rumah.

Temuan penelitian ini juga memperkuat pendapat Lickona yang menyatakan bahwa pendidikan karakter akan berhasil apabila terdapat kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Menurut Lickona, pembentukan karakter tidak cukup dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah, tetapi memerlukan keteladanan, pembiasaan, dan penguatan yang dilakukan secara konsisten di lingkungan keluarga.¹⁴³ Dalam penelitian ini,

¹⁴² Christakis, *The Importance of Being Little: What Young Children Really Need from Grownups*.

¹⁴³ Rifqi Ilhamul Fauzi, Purwati, and Gandana, "Penanaman Empati Pada Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran."

guru telah berupaya menjalin komunikasi dengan orang tua melalui penyampaian hasil perkembangan anak serta memberikan informasi mengenai pentingnya pembiasaan perilaku empati di rumah. Langkah tersebut menunjukkan adanya upaya membangun kemitraan antara sekolah dan keluarga dalam mendukung perkembangan karakter anak.

Kurangnya kesinambungan pembiasaan di lingkungan keluarga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perkembangan empati setiap anak berlangsung dengan kecepatan yang berbeda. Anak yang memperoleh teladan dan pembiasaan secara konsisten di rumah menunjukkan perkembangan empati yang lebih cepat dibandingkan anak yang hanya memperoleh pembiasaan di sekolah. Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran tetap memberikan kontribusi positif dalam membangun karakter empati, sehingga sekolah dapat menjadi lingkungan yang membantu menguatkan nilai-nilai yang belum sepenuhnya diperoleh anak di rumah.