# PENGARUH TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN EMPATI SISWA DI MTS SATU ATAP ISLAM WATHANIYAH CIMPU

## Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo

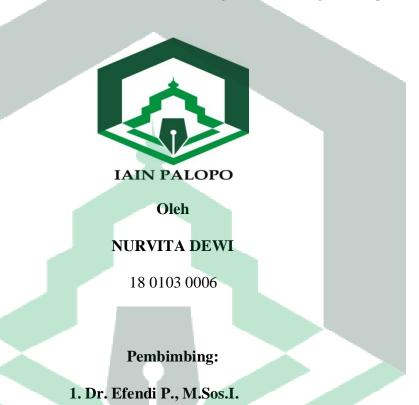


PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO 2022

# PENGARUH TEKNIK ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN EMPATI SISWA DI MTS SATU ATAP ISLAM WATHANIYAH CIMPU

## Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo



PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO 2022

2. Dr. M. Ilham, Lc., M.Fil.I.

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama

: Nurvita Dewi

NIM

: 18 0103 0006

Fakultas

: Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Program Studi

: Bimbingan dan Konseling Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

 Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

 Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 20 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Nurvita Dewi NIM 18 0103 0006

12C8AJX794370332

# HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengaruh Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs Satu Atap Islam Wathaniyah Cimpu yang ditulis oleh Nurvita Dewi Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0103 0006, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 18 Agustus 2022 M bertepatan dengan 20 Muharram 1444 H telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 24 Agustus 2022

#### TIM PENGUJI

1. Dr. Masmuddin, M.Ag.

2. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I.

3. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I.

4. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I.

5. Dr. Efendi P., M.Sos.I.

6. Dr. M.Ilham, Lc., M.Fil.I.

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

Penguji I

Penguji II

Pembimbing I

Pembimbing II

Mengetahui:

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab,

dan Dakwah

Dr. Masmuddin, M.Ag.

NIP. 19600318 198703 1 004

Ketua Pogram Studi

Bimbingan dan Konseling Islam

Dr. Subekti Masri, M.Sos.I MP. 19790525 200901 1 018

## **PRAKATA**

# يسُ حِيلتُهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيلِ

الْحَمْدُ لِلهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى اَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ والْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى الشَّرَفِ الْأَنْبِيَاءِ والْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى اللهِ وَاصْحَابِهِ اَجْمَعِيْن (الما دعب)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs Satu Atap Islam Wathaniyah Cimpu" setelah melalui proses yang panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Bimbingan dan Konseling Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

- Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag, selaku Rektor IAIN Palopo, beserta Wakil Rektor I, II, dan III IAIN Palopo.
- Dr. Masmuddin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo beserta Bapak/Ibu Wakil Dekan I, II, dan III Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Palopo.

- Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
- 4. Dr. Efendi P., M.Sos.I. dan Dr. M. Ilham, Lc., M.Fil.I. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
- Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I. dan Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. selaku penguji I dan penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
- 6. Dr. Baso Hasyim, M.Sos.I. selaku Dosen Penasehat Akademik.
- 7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
- 8. H. Madehang, S.Ag, M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
- 9. Drs. Bahrum Kepala Sekolah MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu beserta Guru-Guru dan Staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
- 10. Siswa siswi MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.

- 11. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Askar dan bunda Hamriani, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta semua saudara dan saudariku yang selama ini membantu dan mendoakanku. Mudah-mudahan Allah swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak.
- 12. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2018 (khususnya kelas A), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt.
Aamiin.

Palopo, 20 Juni 2022

Penulis

# PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

# A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dala huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

# 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
1	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	В	Be
ت	Ta	T	Te
ث	șa	Ş	es (dengan titik diatas)
3	Jim	J	Je
۲	ḥа	þ	ha (dengan titik di bawah)
Ċ	Kha	Kh	ka dan ha
7	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	zet (dengan titik di atas)
J	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
<u>u</u>	Sin	S	Es
ش ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	șad	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ģ	de (dengan titik di bawah)
ط	ţa	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	<b>ż</b> a	Ż	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʻain	,	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
J	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
٥	На	Н	На
۶	Hamzah	•	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

Hamzah (\$\(\epsilon\)) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (\$').

#### 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ĺ	fatḥah	a	a
1	kasrah	i	i
Í	ḍammah	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
َیْ	fathah dan yā'	ai	a dan i
ىۋ	fatḥah dan wau	au	a dan u

## Contoh:

: kaifa

: haula

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan	Nama	Huruf dan	Nama
Huruf	_	Tanda	
	fatḥah dan alif	ā	a dan garis di atas
َ ا   ن	atau <i>yā</i> '		
	<i>Kasrah</i> dan <i>yā</i> '	ī	i dan garis di atas
ي			

	ئو	dammah dan wau	ū	u dan garis di atas
--	----	----------------	---	---------------------

: māta : ramā : qīla : yamūtu : yamūtu

#### 4. Tā'marbūtah

Transliterasi untuk *tā'marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā'marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat fatḥah, kasrah, dan ḍamma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al*- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

#### Contoh:

: rauḍah al-aṭ fāl

al-madīnah al-fāḍilah: الْمَدِيْنَةَ الْفَاضِلَة

: al-hikmah

# 5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (´), dalam translitersi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

## Contoh:

: rabbanā

najjainā: نُجَّيْنَا

al-hagg: ٱلْحَقّ

nu'ima: نُعِمَ

: 'aduwwun' عَدُقٌ

Jika huruf ع ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahulukan oleh huruf *kasrah* (سبست), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

#### Contoh:

: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

: 'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

# 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf U (alif lam ma'rifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf syamsi yah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

#### Contoh:

(bukan asy-syamsu) اَلشَّمُسُ

al-zalzalah (al-zalzalah): اَلزَّلْزَلَة

: al-falsafah

: al-bilādu

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

#### Contoh:

ta'murūna : تَأْمُرُوْنَ

'al-nau' اَلنَّوْعُ

syai'un :

umirtu: أَمِرْتُ

# 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang suadah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

#### Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī Risālah fī Ri'āyah al-Maşlaḥah

## 9. Lafż al-Jalālah (الله)

Kata "Allah" yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

#### Contoh:

billāh بالله dīnullāh دِيْنُ اللهِ

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

#### Contoh:

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat.

Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukun huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

#### Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallażī bi Bakkata mubārakan Syahru Ramaḍān al-lażī unzila fihi al-Qur'ān Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī Nașr Hāmid Abū Zayd

Al-Ţūfī

Al-Maşlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥamīd Abū)

# B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt. : subḥānahū wa ta 'ālā

saw. : ṣallallāhu 'alaihi wa sallam

as : 'alaihi al-salām

H : Hijrah
M : Masehi

SM : Sebelum Masehi

1 :Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)

W : Wafat tahun

QS.../...:4 : QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān3:4

HR : Hadis Riwayat

# **DAFTAR ISI**

HALAM	IAN SAMPUL	i
HALAM	IAN JUDUL	ii
HALAM	IAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAM	IAN PENGESAHAN	iv
	TA	
PEDOM	AN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	viii
	R ISI	
DAFTAI	R AYAT	xvi
DAFTAI	R HADIS	xvii
	R TABEL	
	R GAMBAR	
	R LAMPIRAN	
	AK	
1120114		2.2.2.2
BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang	
	B. Rumusan Masalah	
	C. Tujuan Penelitian	
	D. Manfaat Penelitian	
	Trainate i chemical	
RAR II	KAJIAN TEORI	6
D.11D 11	A. PenelitianTerdahulu yang Relevan	
	B. Landasan Teori	
	C. Kerangka Pikir	
	D. Hipotesis Penelitian	
	2. Impossio i chenciari	
BAR III	METODE PENELITIAN	37
Dill in	A. Jenis Penelitian	
	B. Lokasi dan Waktu Penelitian	
	C. Definisi Oprasional Variabel	
	D. Populasi dan Sampel	41
	E. Teknik Pengumpulan Data	
	F. Instrumen Penelitian	
	G. Uji Validitas dan Reliabilitas	
	H. Teknik Analisis Data	
	21 2 VIII 1 2 III 22 2	.,
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
	A. Hasil Penelitian	
	B. Pembahasan	
BAB V	PENUTUP	63
	A. Simpulan	
	B. Saran	

DAFTAR PUSTAKA	65
I AMPIRAN-I AMPIRAN	68



# DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. Al-A'raf/8:175	1	9
Kutipan Ayat 2 Q.S. Al-Nisa'/4:8	2	9



# **DAFTAR HADIS**

Hadis	1 Hadis	tentang	emnati	30
Tauis	1 11auis	, ichiang	cmpan	 JU



# **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Kegiatan Tabel 3.2 Definisi Oprasional Variabel Tabel 3.3 Panduan Perlakuan Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Tabel 4.1 Sampel Penelitian Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pretest Empati Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Posttest Empati Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Pretest Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Posttest	38 40 44 45 51 51 53 54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Angket Empati	
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data Angket	
Tabel 4.8 Hasil Uji T	
Tabel 4.9 Titik Persentase Distribusi t	
Tabel 4.10 Perolehan Skor Pretest-Posttest Responden (Eksperimen)	61
Tabel 4.11 Perolehan Skor <i>Pretest-Posttest</i> Responden (Kontrol)	62

# DAFTAR GAMBAR

C	2.5	_
Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir	33	)



# **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Angket Instrumen Penelitian (Pretest)

Lampiran 2 Angket Instrumen Penelitian (*Posttest*)

Lampiran 3 Uji Reliabilitas (*Pretest*)

Lampiran 4 Uji Reliabilitas (Posttest)

Lampiran 5 Uji Normalitas

Lampiran 6 Uji Homogenitas

Lampiran 7 Hasil Uji T

Lampiran 8 Riwayat Hidup



#### **ABSTRAK**

Nurvita Dewi, 2022. "Pengaruh Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu". Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Efendi P dan M. Ilham.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui bagaimana pengaruh antara teknik role playing terhadap empati siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen jenis Quasi Eksperimen. Popoulasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Variabel Penelitian ini adalah Teknik Role Playing dan empati, dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas VIII-1 yang berfungsi sebagai kelas kontrol dan kelas VIII-2 yang berfungsi sebagai kelas eksperimen. Untuk mendapat data yang akurat dalam penelitian ini, digunakan angket sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data terdiri atas tiga tahap yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan hipotesis. Tahap deskripsi data meliputi penjelasan statistik distribusi data angket empati siswa. Tahap prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan homogenitas. Sedangkan uji tahap hipotesis meliputi uji t, yaitu dengan melihat perbedaan hasil sikap empati kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada taraf signifikasi 5% (alpha=0,05). Hasil penelitian ini adalah: kelompok yang menggunakan teknik role playing berpengaruh terhadap sikap empatinya. Hal ini dilihat dengan adanya perbedaan hasil angket antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta hasil observasi yang telah dilakukan.

Kata Kunci: Teknik Role Playing, Empati

#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah lepas untuk melakukan kontak dengan orang lain, baik melakukan interaksi yang sifatnya individu maupun kelompok. Interaksi mulai terbentuk pada saat individu masih dalam kandungan ibu dan akan berkembang secara ilmiah sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Interaksi yang berkualitas antara anak dengan orang tua akan membentuk suatu perasaan dimana anak akan terlatih peduli terhadap lingkungan sekitar, salah satu faktor yang menjadi dasar dari suksesnya interaksi sosial adalah empati.

Empati adalah kemampuan individu dalam menempatkan diri pada pikiran dan perasaan orang lain sehingga mampu merasakan keadaan emosi orang tersebut. Empati mulai dapat dimiliki seseorang ketika menduduki masa akhir kanak-kanak awal (6 tahun) dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua individu memiliki dasar kemampuan untuk dapat berempati.<sup>1</sup>

Siswa sebagai peserta didik diharapkan menanamkan perilaku tolong menolong terhadap teman atau siapapun yang benar-benar membutuhkan tanpa memandang orang tersebut teman dekat atau bukan. Ketika siswa mampu mengaktualisasikan rasa empatinya dengan baik maka siswa mendapat semangat kuat untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan, jika siswa tidak mampu

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Eva Ning Tiyas, "Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Malang 2017), h. 4-5.

mengaktualisasikan empatinya dengan baik mereka akan mengalami masalah yang kemungkinan dapat menghambat pencapaian hasil prestasi belajar mereka di sekolah.

Dampak positif dari tingginya kepekaan empati pada remaja akan berpengaruh pada kecakapan sosial, dimana semakin tinggi kecakapan sosial maka seseorang akan lebih mampu membentuk hubungannya dengan orang lain. Seseorang akan mampu untuk memahami orang lain, membina kedekatan hubungan, meyakinkan dan mempengaruhi, membuat orang-orang lain merasa nayaman. Dengan demikian orang mempunyai empati lebih tinggi akan mempunyai etika moral yang cukup tinggi pula dalam masyarakat.

Dampak negatif kurangnya rasa empati adalah mereka dibenci dan jauhi oleh orang sekitarnya, memiiki sifat egois tinggi yang lebih mementingkan diri sendiri, rendahnya solidaritas dan keakraban terhadap orang lain yang akhirnya berpengaruh tehadap proses interaksinya dengan orang lain serta lingkungan sekitarnya.

Faktanya masih sering dijumpai sekarang ini, masalah kurangnya empati siswa disekolah seperti adanya diskriminasi sosial, tidak menghargai teman, dan lain sebagainya. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu ternyata sikap empati yang dimiliki oleh siswa-siswi masih kurang, seperti tidak menolong teman yang mengalami kesulitan, tidak menghargai teman bahkan guru, dan adanya diskriminasi sosial. Sementara itu dalam berinteraksi dengan teman diperlukan sikap empati, sehingga dengan adanya masalah-masalah yang terjadi di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu

tersebut perlu segera diatasi.<sup>2</sup> Dengan demikian, peneliti menganggap judul penelitian tentang Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu penting untuk diteliti. Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu mengatasi masalah-masalah yang terjadi di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Disinilah pentingnya bimbingan dan konseling untuk membantu permasalahan yang terjadi.

Kurangnya sikap empati siswa perlu untuk diatasi melalui salah satu teknik dalam bimbingan dan konseling yaitu teknik role playing. Teknik *role playing* merupakan salah satu teknik konseling yang besar kaitannya dengan empati karena sikap empati harus ada pada setiap konselor atau dapat diartikan sebagai kemampuan konselor untuk dapat merasakan dan menempatkan dirinya diposisi klien sehingga konselor mudah membangun komunikasi yang baik dengan klien dan klien juga dapat terbuka dengan konselor mengenai masalah yang sedang dihadapi. Peneliti menggunakan teknik *role playing* karena dengan bermain peran siswa diajak untuk mengalami dunia dari sudut pandang orang lain dengan membayangkan bahwa dirinyalah yang menjadi orang tersebut, siswa dapat melihat dari mata orang tersebut, bersikap seperti orang tersebut, dan bisa menyelami perasaan orang tersebut.

Role playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang bertujuan menggambarkan masa lampau atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang. Teknik role playing atau bermain peran memiliki tujuan yaitu mengajarkan tentang empati kepada

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Hasil observasi peneliti di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu (Senin, 23 Agustus 2021).

siswa. Siswa diajak untuk memahami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar dapat menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa yaitu memainkan peran orang lain yang mungkin dapat berbeda dengan karakteristik yang ada dalam dirinya.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membahas masalah empati siswa dengan teknik *role playing* atau bermain peran. Hal ini berguna untuk membantu siswa memahami orang lain sehingga terwujudnya hubungan emosional dengan orang lain. Dengan demikian peneliti menganggap judul penelitian tentang Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu penting untuk diteliti. Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu mengatasi masalah-masalah yang terjadi di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengangkat judul "Pengaruh Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Empati Siswa di MTs Satu Atap Islam Wathaniyah Cimpu".

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan empati siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu?

\_

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Yunzira Anwar, "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa dan Guru Di Smpn 2 Kembang Tanjong", *Skrips*i (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018), h. 3-4.

# C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh teknik role playing dalam meningkatkan empati siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat sumbangan pemikiran ilmiah yang dapat menambah pengetahuan bagi pihak yang terkait dengan pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan pengembangan penelitian serupa dan dapat memberikan manfaat untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar menjadi bahan acuan untuk meneliti tentang permasalahan kurangnya sikap empati siswa.

#### **BAB II**

## KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

- 1. Sriayu Diah Fitaloka, "Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan Rasa Empati Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Ajaran 2019/2020". Memaparkan bahwa Pelaksanaan penerapan layanan bimbingan kelompok untuk peningkatanrasa empati siswa berjalan lancar sebagaimana yang telah direncanakan, siswa-siswi juga mengikuti kegiatan dengan bersungguhsungguh karenamemang hanya satu orang saja yang pernah mengikuti layanan bimbingankelompok dan sebagian siswa lainnya belum pernah melakukan layananbimbingan kelompok. Dari hasil penelitian, pelaksanaan layanan bimbingan kelompok untuk peningkatan rasa empati siswa sudah efektif dan efisien karena sudah tampak terlihat perubahan dari siklus 1 dan siklus 2 meningkat 87%. Siswa sudah mau bersosialisasi, tidak berkata kasar dan sudah mau saling tolong-menolong.
- 2. Devi Triani Pane, "Meningkat Rasa Empati Siswa Kelas VIII Menggunakan Pendekatan Psikoanalisa Melalui Layanan Konseling Individual Pada Sekolah SMP Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2017/2018". Memaparkan bahwa dengan layanan konseling individual menggunakan pendekatan psikoanalisa yang

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Sriayu Diah Fitaloka, "Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok untuk Peningkatan Rasa Empati Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Ajaran 2019/2020", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2020), h. 67.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Devi Triani Pane, "Meningkatkan Rasa Empati Siswa Kelas VIII Menggunakan Pendekatan Psikoanalisa Melalui Layanan Konseling Individual Pada Sekolah SMP Swasta Imelda Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2018), h. 94.

diberikan, siswa mulai mampu meningkatkan rasa empati pada diri, merubah sikap yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain, serta dapat bersosialisasi baik dengan teman sebaya. Hal ini terlihat berdasarkan perkembangan dan peningkatan hasil laiseg dan laijapen pada siklus I terjadi peningkatan yaitu pertemuan I sebesar 30%-40% pertemuan ke II sebesar 49%-74% dan terjadi peningkatan lagi pada siklus II yaitu pertemuan III sebesar 60%-74% dan pertemuan IV sebesar 75%-80% dan siklus III pertemuan V sebesar 81%-86% dan pertemuan VI 87%-94%. Proses layanan konseling individual menggunakan pendekatan psikoanalisa berjalan dengan baik dan sudah mencapai keberhasilan. Peningkatan rasa empati siswa SMP Swasta Imelda Medan adalah terdapat peningkatan pada siswa, dengan dilakukannya layanan konseling individual menggunakan pendekatan psikoanalisa, siswa lebih menyadari bahwa perilaku yang dilakukannya selama ini adalah dapat merugikan diri sendiri dan orang lain berdasarkan hasil laiseg dan laijapen pada siklus II terjadi perkembangan dan peningkatan yaitu pertemuan III sebesar 60%-74% dan pertemuan ke IV sebesar 75%-80%.

3. Reni Nurbaiti, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Rasa Empati Pada Pelaku Bullying Di SMP Negeri 4 Bandar Lampung". Memaparkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan rata-rata pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan, pada kelas eksperimen (50,62 < 90,12) dan pada kelas kontrol (57,87 < 74,62). Namun, meskipun kedua kelas

\_

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Reni Nurbaiti, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Teknik Sosiodrama untuk Meningkat Rasa Empati Pada Pelaku Bullying di SMP Negeri 4 Bandar Lampung", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019), h. 125.

mengalami peningkatan, tetapi nilai 113 rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* kelas eskperimen lebih besar dari *post-test* kelas kontrol (90,12 > 16,75). Dengan kesimpulan bahwa Bimbingan kelompok dengan penggunaan teknik sosiodrama efektif dalam meningkatkan rasa empati pada pelaku *bullying* di SMPN 4 Bandar Lampung dan mengalami perubahan pada rasa empati pelaku *bullying*. Hal ini terbukti dari hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan, maka diperoleh thitung = -8.864 kemudian dibandingkan dengan ttabel 0.05 = 2.446 dengan ketentuan thitung lebih besar dari ttabel (-8.864 ≥ 2.446), maka dapat dikatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap skor rasa empati pada pelaku *bullying* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

4. Novi Cynthia Yusnita, "Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hidayah Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat Tahun Ajaran 2018/2019". Memaparkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara Kecerdasan Interpersonal dengan sikap empati anak usia 5-6 tahun di RA AlHidayah Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat tahun ajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan bahwa Tingkat sikap empati anak dibagi menjadi 3, yaitu dari 47 sampel terdapat 8 subjek (17,02%) masuk dalam kategori tinggi, 26 subjek (55,31%) masuk dalam kategori sedang dan 13 subjek (27,65%) masuk dalam

\_

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Novi Cynthia Yusnita, "Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hidayah Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2019), h. 73.

kategori rendah. Sehingga sikap empati anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hidayah dapat disimpulkan berada pada kategori sedang.

5. Maya Puspa Rini, "Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018". Memaparkan bahwa berdasarkan hasil penelitian "Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Peserta Didik di SMA Negeri 1 Bandar Lampung", maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Adapun hasil penelitian perilaku bullying pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Lampung bahwa terdapat penurunan perilaku bullying sebanyak 11,17 point pada kelompok eksperimen dari 82,58 menjadi 71,41, sedangkan pada kelompok kontrol penurunan perilaku bullying sebanyak 6 point dari 74,94 menjadi 68,94. Hasil uji t independent sample t-test diketahui nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari nilai kritik 0.005 ( $0.000 \le 0.005$ ), ini menunjukkan bahwa Ho ditolak dah Ha diterima, dan hasil uji paired sample test diketahui nilai sig (2tailed) sebesar 0.20\ge 0.05. Nilai ttabel lebih kecil dari pada thitung (2,119\le 2,582). Ini menunjukan bahwa terdapat perbedaan skor yang signifikan antara ttabel dan thitung. Maka dapat disimpilkan bahwa konseling kelompok dengan teknik role playing efektif dalam mengurangi perilaku bullying peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Bandar Lampung.

6. Agung Rizki Septia, "Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII

.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Maya Puspa Rini, "Efektivitas Konseling Kelompok dengan Teknik Role Playing untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017), h. 112.

MTs Al-Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018".6 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Kelas VIII Mts AlIkhlas Tanjung Bintang diperoleh kesimpula statistik dan kesimpulan penelitian sebagai berikut : Terdapat peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal pada setiap subjek penelitian. Setelah diberikan layanan konseling kelompok teknik role playing maka peningkatan ini ditandai dengan adanya perubahan sikap positif pada setiap indikator yang terdapat di dalam komunikasi interpersonal yaitu peningkatan sikap keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif serta kesetaraan dalam komunikasi interpersonal. Hal ini juga dibuktikan dari Uji t yaitu diketahui bahwa t adalah 8.568 kemudian thitung dibandingkan dengan ttabel dengan ketentuan thitung>ttabel (8.568 > 2.219), dengan demikian Komunikasi Interpersonal peserta didik Kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang mengalami perubahan setelah diberikan konseling kelompok dengan teknik Role Playing. Dan sig  $0.00 < \alpha = 0.05$  Jadi dapat disimpulkan bahwa Konseling kelompok dengan teknik Role Playing berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan Komunikasi Interpersonal peserta didik Kelas VIII Mts Al-Ikhlas Tanjung Bintang.

-

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Agung Rizki Septia, "Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas VIII MTs Al-Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018), h. 71.

7. Novita Maharani Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019". penelitian pembahasan Berdasarkan hasil dan telah dilakukan yang disimpulkan bahwa pembelajaran maka dapat dengan menggunakan pembelajaran konvensional (media buku paket) dan ceramah padakelas (IVA) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadaphasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 42,00 dan rata-rata Post Test 61,50. Pembelajaran dengan menggunakan model role playing pada kelas Eksperimen (IVB) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil ratarata Pre Test 62,50 dan rata-rata Post Test 83,50. Dapat disimpulkan bahwa model role playing berpengaruh dalam siswa dan juga menumbuhkan semangat meningkatkan hasil belajar belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

8. Nashiratul Wahidah, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah". Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan db sebesar 4 maka diperoleh harga Chi Kuadrat, langkah selanjutnya yaitu

\_

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Novita Maharani Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2019), h. 60.

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup>Nashiratul Wahidah, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah", *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro 2019), h. 80.

menginterpretasikan harga Chi Kuadrat hitung hitung) dengan Chi Kuadrat tabel tabel). Dengan menggunakan db sebesar 4 maka diperoleh harga Chi Kuadrat Tabel pada taraf signifikansi 5% = 9,488, diketahui bahwa harga Chi Kuadrat sebesar 9,804 lebih besar dari harga *Chi Kuadrat tabel tabel*). Dengan demikian Ho pada penelitian ini diterima dan Ha ditolak yang artinya tidak ada pengaruh positif antara penerapan metode role playing terhadap pengembangan sikap keagamaan pada anak di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah. Selanjutnya untuk melihat keterkaitan pengaruh antara metode role playing dengan pengembangan sikap keagamaan anak maka perlu dilakukan uji K. Semakin dekat harga C kepada Cmaks maka semakin dekat harga asosiasinya, dengan kata lain bahwa faktor yang satu berkaitan dengan faktor yang lain. Perhitungan tersebut diperoleh harga  $\mathbf{C}$ 0.396 dengan Cmaks = 0,816, kemudian dilihat pada tabel koefisien KK maksimal yaitu ada keterkaitan namun keterkaitan tersebut rendah. Tidak adanya pengaruh yang posisip dari metode *role playing* terhadap pengembangan sikap keagamaan anak yang menunjukkan bahwa semakin baik metode 81 role playing yang terapkan belum tentu semakin baik pula sikap keagamaan anak tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terdahulu di atas maka adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu :

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1.	Sriayu Diah Fitaloka:	Persamaan penelitian ini	Penelitian Sriayu Diah
	"Penerapan Layanan	dengan penelitian	Fitaloka fokus pada

	Ι	T	Τ.
	Bimbingan	penulis adalah sama-	layanan bimbingan
	Kelompok untuk	sama ingin	kelompok untuk
	Peningkatan Rasa	meningkatkan empati	meningkatkan empati.
	Empati Siswa Kelas	siswa.	Sementara penulis
	X SMA Swasta Eria		fokus pada teknik <i>role</i>
	Medan Tahun Ajaran		playing untuk
	2019/2020".		meningkatkan empati,
	2017/2020		lokasi penelitian
	Nurvita Dewi:		terdahulu di SMA
	"Pengaruh Teknik		swasta eria medan
			L.
	Role Playing untuk		sedangkan penelitian
	Meningkatkan		sekarang di Mts. SA
-	Empati Siswa di Mts.		Islam Wathaniyah
	SA Islam		Cimpu.
	Wathaniyah Cimpu".		
2.	Devi Triani Pane :	Persamaan penelitian ini	Penelitian Devi Triani
	"Meningkat Rasa	dengan penelitian	Pane menggunakan
	Empati Siswa Kelas	penulis adalah sama-	metode penelitian
	VIII Menggunakan	sama ingin	kualitatif, sedangkan
	Pendekatan	meningkatkan empati	penulis menggunakan
	Psikoanalisa Melalui	siswa.	metode kuantitatif.
	Layanan Konseling		Lokasi penelitian
	Individual Pada		terdahulu di SMP
	Sekolah SMP Swasta		Swasta Imelda Medan
	Imelda Medan Tahun		sedangkan penelitian
	Ajaran 2017/2018".		sekarang di MTs. SA
	71jaran 2017/2010 .		Islam Wathaniyah
	Nurvita Dewi:		Cimpu.
	"Pengaruh Teknik		Cimpu.
	Role Playing untuk		
	Meningkatkan		
	Empati Siswa di Mts.		
	SA Islam		
- 2	Wathaniyah Cimpu".		D. IIII D. I
3.	Reni Nurbaiti :	Persamaan pada	Penelitian Reni
	"Efektivitas	penelitian ini adalah	Nurbaiti fokus pada
	Bimbingan	sama-sama	peningkatan empati
	Kelompok Dengan	menggunakan	melalui teknik
	Penggunaan Teknik	pendekatan kuantitatif	sosiodrama, sementara
	Sosiodrama untuk	dan membahas tentang	penulis fokus pada
	Meningkatkan Rasa	empati pada siswa.	teknik role playing
	Empati Pada Pelaku		untuk meningkatkan
	Bullying Di SMP		empati pada siswa.
	Negeri 4 Bandar		Lokasi penelitian
	Lampung".		terdahulu di SMP
			Negeri 4 Bandar
	I	1	1 0

	Nurvita Dewi:		Lampung, sedangkan
	"Pengaruh Teknik		penelitian sekarang di
			MTs. SA Islam
	Role Playing untuk		
	Meningkatkan		Wathaniyah Cimpu.
	Empati Siswa di Mts.		
	SA Islam		
	Wathaniyah Cimpu".		
4.	Novi Cynthia	Persamaan pada	Penelitian Novi
	Yusnita:	penelitian ini adalah	Cynthia Yusnita fokus
	"Hubungan Antara	sama-sama	pada hubungan antara
	Kecerdasan	menggunakan	kecerdasan
	Interpersonal dengan	pendekatan kuantitatif	interpersonal dengan
	Sikap Empati Anak	dan membahas tentang	sikap empati,
	Usia 5-6 Tahun di	empati.	sedangkan penulis
	RA Al-Hidayah		fokus pada
	Kecamatan Stabat		peningkatan sikap
	Kabupaten Langkat		empati dengan teknik
	Tahun Ajaran		role playing. Subjek
	2018/2019".	<b>T</b>	penelitian terdahulu
			adalah anak usia 5-6
	Nurvita Dewi:		tahun, sementara
	"Pengaruh Teknik		penelitian sekarang
	Role Playing untuk		menggunakan subjek
	Meningkatkan		penelitian anak usia
	Empati Siswa di Mts.		14-15 tahun. Lokasi
	SA Islam		penelitian terdahulu di
	Wathaniyah Cimpu".		RA Al-Hidayah
	wathamyan Chipu.		Kecamatan Stabat,
			sedangkan lokasi
			penelitian sekarang di
			MTs. SA Islam
			Wathaniyah Cimpu
	M D D''	D IV	Kecamatan Suli.
5.	Maya Puspa Rini:	Persamaan penelitian ini	Penelitian yang
	"Efektivitas	dengan penelitian	dilakukan Maya Puspa
	Konseling Kelompok	penulis adalah sama-	Rini fokus pada
	dengan Teknik <i>Role</i>	sama menggunakan	mengurangi perilaku
	Playing untuk	metode penelitian	bullying dengan teknik
	Mengurangi Perilaku	kuantitatif dengan jenis	role playing, sementara
	Bullying Pada	penelitian <i>quasi</i>	peneliti untuk
	Peserta Didik SMA	eksperimen dengan	meningkatkan empati
	Negeri 1 Bandar	menggunakan kelompok	dengan teknik <i>role</i>
	Lampung Tahun	kontrol dan kelompok	playing. Lokasi
	Ajaran 2017/2018".	eksperimen, serta sama-	penelitian tedahulu di
		sama menggunakan	SMA Negeri 1 Bandar
	Nurvita Dewi:	teknik role playing.	Lampung, sedangkan
<u> </u>	TAGIVILLI DOWI.	tekink rote piaying.	Lampung, schangkan

	(7) 1 T 1 1	T	
	"Pengaruh Teknik		penelitian sekarang di
	Role Playing untuk		MTs. SA Islam
	Meningkatkan		Wathaniyah Cimpu.
	Empati Siswa di Mts.		
	SA Islam		
	Wathaniyah Cimpu".		
6.	Agung Rizki Septia:	Persamaan penelitian ini	Penelitian Agung Rizki
	"Efektivitas	dengan penelitian	Septia fokus pada
	Konseling Kelompok	penulis adalah sama-	meningkatkan
	Dengan Teknik Role	sama menggunakan	komunikasi
	Playing untuk	metode penelitian	interpersonal dengan
	Meningkatkan	kuantitatif dan sama-	teknik role playing,
	Komunikasi	sama menggunakan	sementara penulis
4	Interpersonal Peserta	teknik <i>role playing</i> .	fokus pada
	Didik Kelas VIII	1 2 8	meningkatkan empati
	MTs Al-Ikhlas		dengan teknik <i>role</i>
	Tanjung Bintang		playing. Lokasi
	Tahun Pelajaran		penelitian terdahulu di
	2017/2018".	7	MTs. Al-Ikhlas
	2017/2010		Tanjung Bintang,
	Nurvita Dewi:		sedangkan penelitian
	"Pengaruh Teknik		sekarang di MTs. SA
	Role Playing untuk		Islam Wathaniyah
	Meningkatkan Meningkatkan		Cimpu.
	Empati Siswa di Mts.		empa.
	SA Islam		
	Wathaniyah Cimpu".		
7.	Novita Maharani	Persamaan penelitian ini	Penelitian yang
	Lubis:	dengan penelitian	dilakukan Novita
	"Pengaruh Model	penulis adalah sama-	Maharani Lubis fokus
	Pembelajaran <i>Role</i>	sama menggunakan	pada pengaruh model
	Playing Terhadap	metode penelitian	pembelajaran <i>role</i>
	Hasil Belajar Siswa	kuantitatif.	playing terhadap hasil
	Kelas IV MIN 8		belajar siswa,
	Medan Kecamatan		sementara penulis
	Medan Petisah Pada		fokus pada pengaruh
	Mata Pelajaran		teknik <i>role playing</i>
	Pendidikan		untuk meningkatkan
	Kewarganegaraan		empati siswa. Lokasi
	(PKN) T.A		penelitian terdahulu di
	2018/2019".		MIN 8 Medan,
			sedangkan penelitian
	Nurvita Dewi:		sekarang di MTs. SA
	"Pengaruh Teknik		Islam Wathaniyah
	Role Playing untuk		Cimpu.
	Meningkatkan		p
			<u> </u>

	Empati Siswa di Mts.		
	SA Islam		
	Wathaniyah Cimpu".		
8.	Nashiratul Wahidah:	Persamaan penelitian ini	Penelitian Nashiratul
	"Pengaruh Penerapan	dengan penelitian	Wahidah fokus pada
	Metode Role Playing	penulis adalah sama-	pengaruh penerapan
	Terhadap	sama menggunakan	metode role playing
	Pengembangan Sikap	metode penelitian	terhadap
	Keagamaan Pada	kuantitatif.	pengembangan sikap
	Anak Di SD		keagamaan pada anak,
	Muhammadiyah		sementara penulis
	Terpadu Sendang		fokus pada pengaruh
	Agung Lampung		teknik role playing
	Tengah".		untuk meningkatkan
			empati siswa. Lokasi
	Nurvita Dewi:		penelitian terdahulu di
	"Pengaruh Teknik	1	SD Muhammadiyah
	Role Playing untuk		Terpadu Sendang
	Meningkatkan		Agung Lampung
	Empati Siswa di Mts.		Tengah, sedangkan
	SA Islam		penelitian sekarang di
	Wathaniyah Cimpu".		MTs. SA Islam
			Wathaniyah Cimpu.

### B. Landasan Teori

## 1. Teknik Role Playing

Menurut Hamalik, arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melaui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia dalami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa

untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.

Hasil penelitian Siregar dan Riwayati menyatakan bahwa pembelajaran role play di mana para siswa aktif dan banyak bertanya tentang peran dan hal yangtidak dimengerti. Disini menggambarkan bahwa model bermain peran (role play) mampu menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penguatan hasil pembelajaran tersebut juga disampaikan dalam hasil penelitian Utami et al menyatakan bahwa penggunaan metode Role Playing dan media Orkas (organ koran bekas) dapat meningkatan prestasi belajar siswa mata pelajaran Biologi. Dengan demikian model pembelajaran discovery dan role play merupakan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam menemukan konsep materi dan memahami secara langsung materi melalui bermain peran (role play). 10

-

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup>Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No. 1 (2016), h. 613-614.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup>Ida Himmatus Sa'diyyah, "Implementasi Discovery Role Playing Pada Pembelajaran Sistem Saraf Di MA Matholi'ul Falah Demak", *Skripsi* (Universitas Negeri Semarang 2018), h. 2.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat dipahami bahwa metode *role* playing adalah suatu cara penugasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan di lakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu oarang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

### a. Metode Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Wagaman, metode *role playing* dapat disertakan dalam sebuah metode pembelajaran lainnya untuk melatihkan tingkah laku yang tepat. Metode ini dapat efektif untuk siswa yang mengalami masalah tingkah laku dan dapat mengubah tingkah laku yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang sesuai dengan tuntunan sosial. *Role playing* sebaiknya digunakan ketika siswa dalam keadaan tenang dan bukan sebagai hukuman dan respon yang segera ketika tingkah laku yang tidak sesuai muncul.<sup>11</sup>

Menurut Larson dan Brown, metode *role playing* juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan emosi. Dijelaskan bahwa keterampilan emosi remaja menjadi lebih kuat melalui program teater sekolah, dalam program teater sekolah para remaja melakukan *role playing* untuk melatihkan para remaja untuk menggunakan emosi positif mereka menjadi motivasi dalam mengerjakan tugas.<sup>12</sup>

Menurut Oemar Hamalik, menjelaskan bahwa metode *role playing* memiliki tiga pola organisasi, antara lain:

<sup>12</sup>Subekti Masri, *Bimbingan Konseling Teori dan Prosedural*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2016), h. 73.

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup>Subekti Masri, *Bimbingan Konseling Teori dan Prosedural*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2016), h. 73.

### 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 pemeransebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif antar siswa. <sup>13</sup>

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S. Al-A'raf/8:175, sebagai berikut:

وَ اثْلُ عَلَيْهِمْ نَبَا الَّذِيْ اتَيْنَهُ الْيَتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتْبَعَهُ الشَّيْطُنُ فَكَانَ مِنَ الْغَاوِيْنَ اللهِ الْمُعَالِينَ اللهُ الْعَاوِيْنَ اللهُ الْعَاوِيْنَ

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup>Niwang Tunjung Palupi, "Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta", *Skripsi* (Universitas Negeri Yogyakarta 2016), h. 21.

### Terjemahnya:

"Dan bacakanlah (Muhammad) kepada mereka, berita orang yang telah Kami berikan ayat-ayat Kami kepadanya, kemudian dia melepaskan diri dari ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh setan (sampai dia tergoda), maka jadilah dia termasuk orang yang sesat."(Q.S. Al-A'raf/8:175).<sup>14</sup>

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya yaitu Al-Qur'an, bagi orang yang tidak mengikuti petunjuk-Nya berarti ia telah mengikuti setan. <sup>15</sup> Jika kita kaitkan dengan pembahasan metode bermain peran (*role playing*), yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain. Metode ini akan mempermudah siswa dalam belajar untuk memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru khususnya ilmu keagaamaan, umunya semua mata pelajaran.

- b. Tahapan-Tahapan Dalam Role Playing (Bermain Peran)
- 1) Tahap 1 : Pemanasan Suasana Kelompok (Warming Up)
- a) Guru mengidentifikasikan dan memaparkan masalah.
- b) Guru menjelaskan masalah.
- c) Guru menafsirkan masalah.
- d) Guru menjelaskan role playing.

<sup>14</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2014), h. 173.

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup>http://eprints.radenfatah.ac.id/232/2/BAB%20II.pdf. Diakses 26 Agustus 2022.

Dalam tahap ini, guru berupaya untuk 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. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca didepan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian, dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir cerita.

# 2) Tahap 2 : Seleksi Partisipan

- a) Guru menganalisis peran.
- b) Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran.

Dalam tahap ini, guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi diatas.

## 3) Tahap 3: Pengaturan Setting

- a) Guru mengatur sesi-sesi peran.
- b) Guru menegaskan kembali tentang peran.

c) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.

Dalam tahap ini, 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. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tapi proses bermain itu sendiri.

#### 4) Tahap 4: Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat

- a) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas
- b) Guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorangsiswa.

Dalam langkah ke 4 ini, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

### 5) Tahap 5 : Pemeranan

- a) Guru dan siswa memulai role play.
- b) Guru dan siswa mengukuhkan role play.
- c) Guru dan siswa menyudahi role play.

Dilangkah ke 5 ini, permainan peran dimulai. 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) Tahap 6: Diskusi dan Evaluasi

- a) Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi,kenyataan).
- b) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama.
- c) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Dalam langkah ke 6, 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) Tahap 7: Pemeranan Kembali

- a) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda.
- b) Guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan kelangkah ketujuh, yaitu bermain peran ulang. Seharusnya, pada permainan kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

#### 8) Tahap 8 : Diskusi dan Evaluasi

Dilakukan sebagaimana pada tahap 6, Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah ke 8, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? 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. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

# 9) Tahap 9: Sharing dan Generalisasi Pengalaman

- a) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.
- b) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Dalam langkah ke 9 ini, guru mengajak siswa 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 menjadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya harus dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan. <sup>16</sup>

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa ada sembilan tahap yang harus dilakukan oleh guru, ketika menerapkan teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran.

<sup>&</sup>lt;sup>16</sup>Nana Hendracita, *Model Model Pembelajaran SD*, (Bandung: Multi Kreasi Press, 2021), h. 60-63.

### c. Tujuan Role Playing (Bermain Peran)

Menurut Hamzah B.Uno, bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai saran bagi siswa untuk : 1) menggali perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, 4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.<sup>17</sup>

Menurut Ramayulis, tujuan-tujuan *role playing* antara lain sebagai berikut :

1) memahami perasaan orang lain, 2) membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, 3) menghargai pendapat orang lain, 4) mengambil keputusan dalam kelompok, 5) membantu penyesuain diri dengan kelompok, 6) memperbaiki hubungan sosial, 7) mengenali nilai-nilai dan sikap-sikap, 8) mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap salah. 18

Menurut Subari tujuan bermain peran adalah:

- 1) Memahami peran orang lain.
- 2) Membagi tanggung jawab dan melaksanakannya.
- 3) Menghargai penghayatan orang lain.

<sup>17</sup>Indi Rizka Khalila, "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara), h. 19.

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup>Indi Rizka Khalila, "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara), h. 19.

4) Terlatih mengambil keputusan.<sup>19</sup>

# d. Kelebihan dan Kekurangan Teknik Role Playing

Menurut Armai Arief kelebihan teknik *role playing* sebagai berikut:

- 1) Melatih peserta didik untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
- 2) Metode ini akan lebih menarik perhatian peserta didik.
- 3) Peserta didik dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil keputusan berdasarkan penghayatannya sendiri.
- 4) Penyaluran perasaan-perasaan atau keinginan-keinginan yang terpendam karena memperoleh kesempatan untuk belajar mengekspresikan (mencurahkan) penghayatan mereka mengenai suatu problem di depan orang banyak (peserta didik yang lain).<sup>20</sup>

Menurut Zainal dan Ali kekurangan yang terjadi dalam melaksanakan teknik *role palying* sebagai berikut :

 Adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tidak tercapai.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup>Maya Puspa Rini, "Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017), h. 28-29.

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup>Yunzira Anwar, "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa dan Guru Di Smpn 2 Kembang Tanjong", *Skrips*i (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018), h. 18.

- 2) Pendengar (peserta didik yang tidak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana.
- 3) Bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
- 4) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi, baik dari pihak pendidik maupun peserta didik.
- 5) Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan suatu adegan tertentu.
- 6) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, melainkan sekaligus tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 7) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini. 21

#### 2. Empati

Empati berasal dari kata *einfuhlung* yang populer pada awal abad ke-19. Istilah einfuhlung berasal dari filsafat estetika Jerman. Pada waktu itu para filsuf Jerman sedang antusias untuk mengkaji teori-teori estetika yang dimulai dari kajian-kajian abstrak formal, dan selanjutnya berubah fokusnya pada isi, simbol, dan emosi. Robert Vischer merupakan filosof Jerman yang pertama kali memperkenalkan istilah einfuhlung yaitu pada tahun 1873 di dalam tesisnya. Vischer mengartikan istilah einfuhlung sebagai "*in-feeling*" atau "*feeling into*", yang dapat diartikan sebagai proyeksi perasaan seseorang terhadap orang lain atau benda di luar dirinya.

-

<sup>&</sup>lt;sup>21</sup>Indi Rizka Khalila, "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 2019), h. 29-31..

Pakar psikologi Edward Titchener pada tahun 1909 pertama kali menggunakan istilah empathy sebagai penerjemahan bahasa Inggris dari kata einfuhlung. Etimologinya berasal dari kata Yunani empathia, yang berarti memasuki perasaan orang lain atau ikut merasakan keinginan atau kesedihan seseorang.

Menurut Titchener empati akan membantu seseorang dalam memahami fenomena-fenomena yang membingungkan, karena ketika seseorang berempati dia sedang melakukan diskusi dengan dirinya sendiri, antara dirinya dengan orang lain, dan antara dirinya dengan lingkungannya. Proses diskusi inilah yang pada akhirnya menempatkan kita dalam alam kesadaran, yaitu kesadaran akan kondisi kita, kondisi orang lain, dan situasi disekitar kita.

Bohart & Greenberg mengatakan empati merupakan suatu proses dalam melakukan simbolisasi terhadap pengalaman pribadi secara sadar yang didukung oleh respon empatik yang ada dalam dirinya. Kemampuan untuk mengungkapkan sebuah pengalaman yang sebelumnya tersirat menjadi suatu gambaran yang jelas, sehingga memberikan kemudahan untuk memahami apa yang sedang dialami oleh orang lain. Hal ini dengan sendirinya akan memberikan kejelasan dan ketenangan dari kebingungan yang ada sebelumnya.

Menurut Block sebagaimana yang dikutip Eva Ning Tiyas, orang yang berempati akan memunculkan reaksi sebagai berikut: (a) sadar dengan adanya reaksi emosional orang lain diartikam kemampuan individu dalam merasakan perasaan orang lain, (b) mampu menilai perspektif dan perasaan orang lain diartikan sebagai kempuan individu menempatkan dirinya pada posisi orang lain

dan kempuan individu dalam melihat dari kaca mata atau sudut pandang orang laindan, (c) mampu menerima pengalaman reaksi emosional orang lain diartikan sebagai kemampuan memahami, mengerti dan menerima perasaan serta pengalaman reaksi orang lain.<sup>22</sup>

Carl Rogers menawarkan dua konsep dalam mendefinisikan empati. Pertama, empati adalah melihat kerangka berpikir internal orang lain secara tepat. Kedua, dalam memahami orang lain tersebut individu seolah-olah masuk dalam diri orang lain sehingga bisa merasakan dan mengalami sebagaimana yang dirasakan dan dialami oleh orang lain itu, namun tanpa kehilangan identitas dirinya sendiri. Maksudnya adalah walaupun individu menempatkan dirinya pada posisi orang lain, namun dia tetap melakukan kontrol diri atas situasi yang ada, tidak dibuat buat, dan tidak hanyut dalam situasi orang tersebut. Konsep empati masih terus berkembang hingga saat ini dan dengan konsep yang lebih beragam lagi. Hingga saat ini belum ada definisi yang dianggap sebagai definisi yang paling sesuai atau yang dapat diterima oleh seluruh kalangan peneliti dan teoretikus. Dengan kata lain, definisi empati yang digunakan saat ini sangat tergantung pada perspektif teoritis yang terkait.<sup>23</sup>

Penjelasan diatas dapat dipahami bahwa Empati merupakan respon afektif yang berasal dari pemahaman kondisi emosional orang lain, perasaan yang sama dengan apa yang dirasakan orang lain.

<sup>22</sup>Eva Ning Tiyas, "Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Malang 2017), h. 8.

<sup>23</sup>Kadek Ari Dwiarwati, Yeni, dan I Wayan Ardana, "Pelatihan Empati untuk Guru Sekolah Dasar Negeri 4 Penarukan Singaraja", *Proceeding Senadimas Undiksha* (2020), h. 717-718.

### a. Empati Dalam Islam

Empati merupakan sifat terpuji Islam menganjurkan hambanya memiliki sifat ini. Empati sama dengan rasa iba atau kasihan kepada orang lain yang terkena musibah. Islam sangat menganjurkan sikap empati, sebagaimana firman Allah swt. dalam QS. Al-Nisa'/4:8.

## Terjemahnya:

"Dan apabila sewaktu pembagian itu hadir beberapa kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin, maka berilah mereka dari harta itu (sekedarnya) dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik."(QS. Al-Nisa'/4:8).<sup>24</sup>

Ayat tersebut menjelaskan apabila ada kerabat, anak yatim, dan orang miskin yang ikut menyaksikan pembagian warisan, maka mereka diberi bagian sekadarnya sebagai atau tali kasih.Kepedulian terhadap mereka perlu ditumbuhkan. Sikap empati ini akan timbul apabila: (1) dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, (2) mampu menempatkan diri sebagai orang lain dan, (3) Menjadi orang lain yang merasakan.

Terkait sikap empati ini, Dari Abu Hurairah radhiallahu anhu dia berkata: Rasulullah shallallahu alaihi wa sallam bersabda:

<sup>&</sup>lt;sup>24</sup>Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2014), h. 78.

عَنْ أَبِيْ هُرَيْرَةَ أَنَّ رَسُوْلَ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: حَقُّ الْمُسْلِمِ عَلَى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمْ قَالَ: إِذَا لَقِيْتَهُ فَسَلِّمْ عَلَيْهِ وَإِذَا الْمُسْلِمِ سِتُّ. قِيْلَ مَا هُنَّ يَا رَسُوْلَ اللهِ؟. قَالَ: إِذَا لَقِيْتَهُ فَسَلِّمْ عَلَيْهِ وَإِذَا دَعَاكَ فَأَجِبْهُ وَإِذَا اسْتَنْصَحَكَ فَانْصَحَ لَهُ وَإِذَا عَطَسَ فَحَمِدَ اللهَ فَسَمِّتْهُ وَإِذَا مَاتَ فَاتَبِعْهُ. مَرضَ فَعُدْهُ وَإِذَا مَاتَ فَاتَبِعْهُ. (رواه مسلم)

### Artinya:

"Dari Abu Hurairah r.a., ia berkata, "Rasulullah saw. bersabda, 'Hak seorang muslim kepada muslim lainnya ada enam." Dikatakan, 'Apa saja wahai Rasulullah?'. Beliau menjawab, 'Apabila berjumpa dengannya, maka ucapkan salam, apabila ia mengundangmu, maka penuhilah undangannya, apabila ia meminta nasihatmu, maka nasihatilah, apabila ia bersin lalu ia memuji Allah, maka doakanlah, apabila ia sakit, maka jenguklah, dan apabila ia meninggal dunia, maka ikutlah ke pemakamannya." (H.R Muslim)

Hadits di atas, secara tidak langsung mengajarkan kepada kita untuk bisa merasakan apa yang dirasakan orang mukmin yang lain. Apabila ia sakit, kita pun merasa sakit. Apabila ia gembira, kita pun merasa gembira, Allah Swt menyuruh umat manusia untuk berempati terhadap sesamanya, peduli dan membantu antar sesama yang membutuhkan Allah Swt, sangat murka kepada orang-orang yang egois dan sombong.

Tentang empati dalam perspektif Islam, maka dapat disimpulkan bahwa empati dalam Islam dapat diartikan dengan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menolong, merasakan pikiran, serta mendengar perasaan orang lain dengan tulus dan ikhlas. Dalam konteks ini empati tidak hanya merasakan kesusahan orang lain saja, melainkan merasakan kesenangannya pula.Dalam konteks ini, empati yang kita berikan pada orang lain seharusnya didasari keikhlasan.

Yakni, siapapun yang dirinya terpanggil untuk merasakan dan menolong orang lain, maka keterpanggilan itu harus berlandaskan keikhlasan untuk membantu dan meringankan beban orang lain, bukan dengan niatan apapun yang sifatnya pamrih.<sup>25</sup>

Dalam kajian Islam empati bisa muncul dalam membantu korban bencana alam, menolong orang lain yang terkena musibah, ataupun meringankan seseorang yang lekas menerima ujian Allah seperti kecelakaan. Adapun bentukbentuk lain empati itu antara lain: memberikan masukan positif, memberikan pelayanan/memudahkan orang lain, mengembangkan orang lain, menjaga kesopanan dalam pergaulan, memahami aturan main yang berlaku, baik yang tertulis atau yang tidak tertulis, dan lain-lain.

#### b. Ciri-Ciri Dalam Berempati

Menurut Gazda yang dikutip oleh Budiningsih, terdapat tiga ciri-ciri dalam berempati sebagai berikut :

- 1) Dengarkan dengan seksama apa yang diceritakan orang lain. Kemudian pahami bagaimana perasaannya dan apa yang terjadi pada dirinya. Kiat mendengarkan orang lain terlihat mudah untuk dilakukan. Namun, mendengarkan merupakan sesuatu yang sulit untuk diimplementasikan. Orang yang mendengarkan dengan seksama akan menunjukkan suatu penghargaan kepada orang lain.
- 2) Susun kata-kata yang sesuai untuk menggambarkan perasaan dan situasi orang tersebut. Perhatikan setiap kata yang akan diucapkan oleh orang lain.

<sup>25</sup>Yulia Citra, "Efektivitas Teknik *Cinematherapy* Untuk Meningkatkan Empati Remaja Di Desa Malela Kecamatan Suli", *Skripsi* (Institut Agama Islam Negeri Palopo), h. 20-21.

-

Hal tersebut dapat meminimalisir ungkapan yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

3) Gunakan susunan kata-kata tersebut untuk mengenali orang lain dan berusaha memahami perasaan serta situasinya. Jika seseorang dapat mengenali lawan bicara, maka interaksi yang dilakukan akan lebih efektif.<sup>26</sup>

### c. Macam-Macam Pendekatan Dalam Empati

Pemahaman lebih jauh mengenai teori empati tidak terlepas dari penjelasan berbagai pendekatan. Terdapat dua pendekatan yang digunakan untuk memahami teori empati. Baron-Cohen dan Wheelwright yang dikutip oleh Fauziah, membagi empati kedalam dua pendekatan, yaitu pendekatan afektif dan pendekatan kognitif.

- Pendekatan afektif mendefinisikan empati sebagai pengamatan emosional yang merespon afektif lain. Dalam pandangan afektif, perbedaan definisi empati dilihat dari seberapa besar dan kecilnya respon emosional pengamat pada emosi yang terjadi pada orang lain.
- 2) Pendekatan kognitif merupakan aspek yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan yang lain. Salah satu yang paling mendasar pada proses

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup>Asep Dika Hanggara, *Kepemimpinan Empati Menurut Al-Qur'an*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019), h. 31-32.

empati adalah pemahaman adanya perbedaan antara individu dan orang lain. $^{27}$ 

#### d. Aspek- Aspek Empati

Seseorang dikatakan memiliki kemampuan empati jika perilaku yang ditampilkan telah memenuhi aspek-aspek empati. Williams, Berard, dan Barchard berpendapat bahwa aspek-aspek empati terdiri dari :

- 1) Kegembiraan responsif, yaitu suatu perasaan gembira maupun bahagia yang dirasakan oleh seseorang ketika orang terdekatnya atau orang lain mengalami kebahagiaan.
- 2) Kepedulian empatik, yaitu kesedihan atau perasaan sedih yang dirasakan oleh seseorang ketika mengetahui ada orang lain yang kurang beruntung bila dibandingkan dengan dirinya. Dengan kata lain, adanya perasaan sedih yang dirasakan seseorang ketika melihat orang lain mengalami musibah.
- 3) Distress responsif, yaitu ketidaknyamanan individu ketika melihat orang lain mengalami penderitaan atau permasalahan. Sehingga setiap individu saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan orang lain. <sup>28</sup>

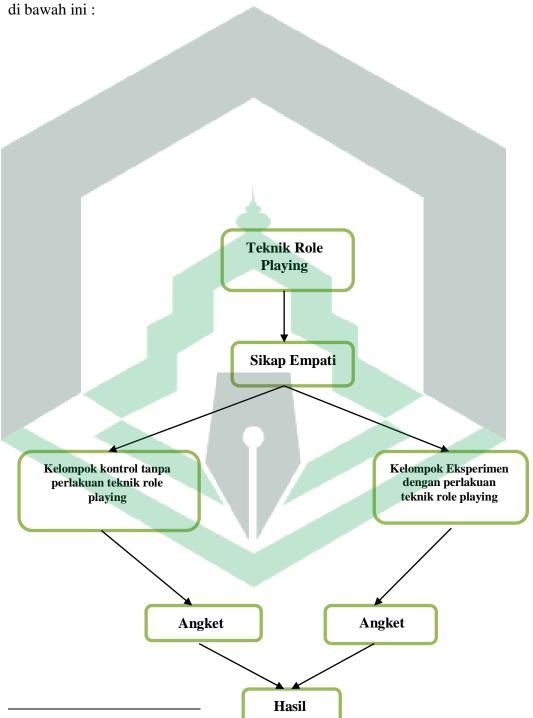
## C. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan kita memahami apa yang menjadi objek penelitian yang akan diteliti maka diperlukan adanya kerangka pikir. Kerangka berpikir ialah

<sup>28</sup>Niwang Tunjung Palupi, "Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta", *Skripsi* (Universitas Negeri Yogyakarta 2016), h. 18-19.

<sup>&</sup>lt;sup>27</sup>Asep Dika Hanggara, *Kepemimpinan Empati Menurut Al-Qur'an*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019), h. 32-33.

penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan kita.<sup>29</sup> Berikut ini peneliti akan memberikan gambaran kerangka pikir terkait dengan pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa, perhatikan bagan



<sup>29</sup>Husaini Usman, Purnomo Setiady Akoar, *meroaorogi Penelitian sosial*, Edisi 2 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 34.

### Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

Berdasarkan bagan diatas teknik *role playing* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan sikap empati pada siswa yang rendah menjadi sikap empati yang meningkat, hal tersebut didukung dengan dengan keunggulan, manfaat, serta cara kerja dari teknik *role playing* sendiri. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa empati pada siswa dapat ditingkatkan.

# D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari dua kata yaitu *hypo* (belum tentu benar) dan tesis (kesimpulan). Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.<sup>30</sup>

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

H<sub>0</sub>: Tidak ada pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa

Ha: Ada pengaruh teknik role playing untuk meningkatkan empati siswa

 $<sup>^{30}</sup>$ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 79.

#### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

#### A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.<sup>1</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experimental* design dengan model desain penelitian nonrandomized control group pretest-posttest design. Pada desain ini peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak, pada kedua kelompok diberikan pretest dan posttest dengan soal yang sama dimana pretest diberikan sebelum pemberian perlakuan dan posttest diberikan setelah pemberian perlakuan. Subjek yang dipilih pada desain penelitian ini tidak secara random/acak.<sup>2</sup> Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Group	Pretest	Variabel Terikat	Posttest
Eksperimen	$Y_1$	X	$\mathbf{Y}_2$
Kontrol	Y <sub>1</sub>		$\mathbf{Y}_{2}$

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 38.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah,* Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2011), h. 115.

Desain penelitian ini kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) yaitu pemberian angket, setelah itu kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa (*teknik role playing*) memerankan peran/bermain peran sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, setelah itu pemberian angket kembali (*posttest*).

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka mencari dan mengumpulkan data untuk menyusun laporan penelitian, penulis mengambil lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

#### 1. Lokasi Penelitian

Untuk lokasi penelitian terkait masalah ini peneliti memfokuskan penelitiannya di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu Kecamatan Suli. Lokasi ini dipilih oleh peneliti karena sebagian siswa yang ada di sekolah tersebut masih memiliki sikap empati yang rendah.

#### 2. Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian mulai dari tanggal 25 April sampai dengan 10 Mei 2022.

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Kegiatan

	Wakta I cansanaan Kegatan					
No	Pertemuan	Hari/	Rincian	Kelompok	Kelompok	
		Tanggal	Kegiatan	Eksperimen	Kontrol	
1.	Pertama	Senin, 25	Perkenalan diri agar saling mengenal antara peneliti dan siswa.	<b>~</b>	✓	
		April 2022	Penjelasan mengenai maksud dan tujuan peneliti berada di kelas ini.	<b>~</b>	✓	

			Pembagian angket	✓	<b>✓</b>
			pernyataan		
			mengenai empati		
			(pretest) tahap		
			sebelum		
			treatment.		
			Mengarahkan	_	<b>V</b>
			siswa agar tetap		
			fokus pada		
			kegiatan.		
2.			Penjelasan materi	<b>✓</b>	-
			mengenai teknik		
			role playing dan		
		Rabu, 27	empati.		
	Kedua	April	Pembagian	1	_
	Rodua	2022	naskah drama		
		2022			
			kepada siswa.		
			Pemilihan siswa	<b>Y</b>	-
			yang akan		
			berperan dalam		
			drama.		
3.			Penampilan	✓	-
			drama siswa		
			(pemberian		
			treatment),		
	Tiga	Senin, 9	dikontrol oleh		
		Mei	peneliti.		
		2022	Siswa yang	1	_
		2022	-		_
			diteliti mampu		
			mengetahui		
			maksud drama		
			yang diperankan.		
4.			Pembagian angket	<b>V</b>	<b>✓</b>
			pernyataan		
			mengenai empati		
			(posttest) tahap		
			sesudah		
		Selasa,10	treatment.		
	Empat	Mei	Siswa mampu	✓	_
	Zinput	2022	mengaplikasikan		
		2022	materi yangtelah		
			• •		
			diberikan dalam		
			kehidupan sehari-		
			harinya,dan		
			diharapkan siswa		
			dapat mengubah		
					<u> </u>

I	perilakunya dari	
	yang kurang	
l l	berempati	
1	kepada orang lain	
1	menjadi lebih	
1	berempati kepada	
	orang lain.	

# C. Definisi Oprasional Variabel

Untuk memudahkan atau memahami maksud yang terkandung dalam variabel penelitian ini, maka penulis akan mengemukakan pengertian dari beberapa kata yang dianggap penting, sebagai berikut :

Tabel 3.2 Definisi Oprasional Variabel

		1	
NO	VARIABEL	DEFINISI	INDIKATOR
1.	Teknik Role	Role playing atau bermain peran	1. Keterlibatan siswa
1.			
	Playing	merupakan suatu cara yang	secara langsung.
		digunakan dalam metode	2. Pengarahan untuk
		pembelajaran melalui	membantu siswa
		pengembangan imajinasi dan	mempersiapkan diri.
		penghayatan dengan memeran	3. Pemilihan drama
		suatu tokoh atau karakter yang	dapat dipilih oleh
		diungkapkan dalam bentuk	individu maupun
		cerita sederhana. Dan <i>role</i>	kelompok tetapi
		playing inilah yang akan	harus sesuai dengan
		digunakan untuk meningkatkan	materi yang dibahas
		empati siswa.	atau sesuai dengan
			masalah yang terjadi.
			4. Membangun
			pengetahuan dan
			kemampuan siswa
			melalui pengalaman.
2.	Empati	Empati merupakan sikap	1. Sikap peduli.
		seseorang untuk memahami apa	2. Menolong orang
		yang dirasakan oleh orang lain,	lain.
		dan sikap empati ini yang akan	3. Memahami kondisi
		ditingkatkan melalui teknik <i>role</i>	orang lain.
		playing.	4. Merasakan apa yang
			dirasakan orang lain.

### D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga benda-benda alam yang lain, populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu sebanyak 69 orang.

Sampel berarti contoh, yaitu sebagian dari seluruh individu yang menjadi objek penelitian. Tujuan penentuan sampel ialah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah objek penelitian.<sup>4</sup> Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 20 orang.

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi*, (Bandung: Alfabeta, 2002), h. 57.

<sup>4</sup>Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Edisi 1 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), h. 55-56.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang objektif maka dalam penelitian lapangan ini menggunakan teknik sebagai berikut :

#### 1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejalagejala yang diteliti.<sup>5</sup> Penelitian observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara mengamati dan mendengarkan dalam rangka memahami, mencari jawaban, dan mencari bukti tentang pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa di Mts. SA Islam Wathaniyah Cimpu.

### 2. Angket

Angket ialah daftar pernyataan atau pertanyaan yang dikirimkan kepada responden, baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara). Angket dalam penelitian ini menggunakan alternatif skala likert, skala ini dikembangkan oleh Rensis Likert yang paling sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap sesuatu objek. Alasan peneliti menggunakan skala likert karena skala ini akan membantu dalam menilai perkembangan sikap mengenai tingkat empati yang dimiliki siswa.

<sup>5</sup>Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian sosial*, Edisi 2 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 52.

<sup>6</sup>Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian sosial*, Edisi 2 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 57-65.

#### F. Instrumen Penelitian

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen. Untuk itu instrumen penelitian sangat penting dalam pengumpulan data atau instrumen penelitian yang digunakan ketika terjun ke lapangan. Angket-angket pertanyaan dan alat tulis ilmiah yang disebut sebagai instrumen dari metode wawancara atau interview.

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti agar penelitian yang dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif menghasilkan data yang akurat. Untuk bisa mengukur instrumen variabel yang dilakukan, maka hendaknya yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dialat ukur, bila pengukuran digunakan dalam pengukuran maka menghasilkan data kuantitatif.<sup>7</sup>

Instrumen penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ada 2 instrumen yaitu sebagai berikut :

#### 1. Panduan Perlakuan

Adapun panduan perlakuan, penulis menyusunnya dalam bentuk sebuah tabel dan mengelompokkan agar sesi perlakuan pada sebuah penelitian bisa terarah dan mampu berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Irawan Soehartono, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakrya, 2004), h. 92.

Tabel 3.3 Panduan Perlakuan

No	Tahap	Tujuan Kegiatan	Rincian Kegiatan
	_	• E	
1.	Perkenalan	Untuk membangun	- Saling berkenalan.
		hubungan yang lebih akrab	- Menjelaskan tentang
		antara peneliti dan siswa.	penelitian yang akan
			dilakukan.
			- Pemberian angket <i>pretest</i> .
			- Memberikan arahan
			kepada siswa agar tetap
			fokus pada kegiatan.
2.	Pemberian	Agar siswa dapat	- Memberikan penjelasan
4	Materi	mengetahui tentang materi	kepada siswa tentang
		yang diberikan.	materi apa saja yang akan
			diberikan.
		1	- Persiapan sebelum
		_	melakukan treatment.
3.	Pemberian	Untuk mencapai tujuan	- Siswa akan memainkan
	Tindakan dan	yang ingin dicapai dalam	peran sesuai dengan
	Perlakuan	penelitian.	naskah drama.
4.	Kesimpulan	Untuk mengetahui hasil	- Siswa diberikan
		akhir dari kegiatan ini.	kesempatan untuk
			memaparkan kesimpulan
			yang dapat diambil dari
			drama tersebut.
			- Siswa dapat
			mengaplikasikan hasil dari
			kegiatan sesuai dengan
			materi yang telah
			diberikan dalam
	D.		kehidupan sehari-hari.
5.	Penutup	Memberikan arahan dan	- Siswa mampu
		motivasi kepada siswa.	menerapkannya
		1	pengetahuan yang
			didapatkan dalam
			kehidupan sehari-hari.
			- Pemberian angket <i>posttest</i> .
			- Ucapan terima kasih,
			harapan, dan penutup.

# 2. Skala Pengukuran Empati

Skala pengukuran adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dialat ukur, bila pengukuran digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.<sup>8</sup> Skala yang digunakan dalam penelitian ini dalah skala likert untuk mengukur sikap empati. Dengan menggunakan instrumen tersebut yang berguna sebagai alat, dimaksudkan sebagai alat untuk mengumpulkan data di lapangan atau objek penelitian.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Pengukuran Empati

Variabel Dimensi		Indikator		_	r Butir	
			Pos	sitif	Neg	atif
			Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Meningkatkan Empati	Kemampuan untuk	-Peduli	22	20	16,15	6,12,22
	mengenal dan	-Memahami	11,3	4,8,16	1,17	7
	mengerti dengan reaksi	kondisi				
	emosional	orang lain				
	orang lain.					
	Kemampuan	-Menolong	8,12	11,18	2,10,14,	9,13,14,
	individu untuk	teman				
	menempatkan				21	19,21
	dirinya pada	Manufact	1.670	1 2 17	<i>5</i> 10	2.5.15
	posisi orang lain serta	-Merasakan	4,6,7,9,	1,2,17	5,19	3,5,15,
	mengerti dan	apa yang dirasakan	13,18,			10
	menerima	orang lain	15,10,			10
	pengalaman		20			
	orang lain.					
Jumlah Butir Angket				4	4	

<sup>8</sup>Irawan soehartono, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2004), h. 102.

٠

### G. Uji Validitas dan Reliabilitas

Tahap ini merupakan proses lanjutan setelah data yang diperlukan terkumpul, data yang telah dikumpulkan tersebut masih berupa data mentah yang kemudian akan diolah dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti yang telah dikembangkan, adapun uji yang bisa dikembangkan adalah:

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini standar validitas setiap pernyataan yaitu jika nilai r<sub>hitung</sub> lebih besar dari nilai r<sub>tabel</sub>. Pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r<sub>tabel</sub> statistik dengan jumlah responden sebanyak 20, maka diperoleh nilai r<sub>tabel</sub> sebesar 0,444. Jadi jika pernyataan memiliki nilai diatas 0,444 maka butir pernyataan dianggap valid. Uji validitas digunakan untuk menguji kevalidan data yang didapatkan oleh peneliti dari responden sehingga data tersebut dijadikan laporan peneliti terhadap hasil penelitian.

#### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. 10 Daftar pernyataan angket dikatakan reliabel jika jawabannya konsisten dari waktu ke waktu dan memberikan nilai *Cronbach's alpha* lebih dari 0,60. Adapun kategori koefesien reliabilitas adalah sebagai berikut:

<sup>9</sup>Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta: MediaKom, 2010), h. 90.

<sup>10</sup>Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta: MediaKom, 2010), h. 97.

47

0,80-1,00 : Reliabilitas sangat tinggi

0,60-0,80 : Reliabilitas tinggi

0,40-0,60 : Reliabilitas sedang

0,20-0,40: Reliabilitas rendah. 11

Disimpulkan bahwa Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi angket yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut dapat dijadikan untuk mengukur variabel peneltian.

### H. Teknik Analisis Data

Hasil dari angket dianalisis melalui tiga tahap, yaitu tahap deskripsi data, tahap uji persyaratan analisis, dan tahap pengujian hipotesis :

#### 1. Tahap Deskripsi Data

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap deskripsi data ini adalah membuat rangkuman distribusi data angket *pretest* dan *posttest* dari *statistic* deskriptif program SPSS 22 dan Microsoft Excel 2019.

# 2. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang distribusi normal atau tidak. Uji *statistic* yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Angket*. Dengan bantuan program SPSS 22. Data disebut normal jika taraf signifikan > 5%.

<sup>11</sup>Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 196.

### b. Uji Homogenitas

Suharsimi Arikunto dalam Dewanto mengemukankan bahwa uji homogenitas dimaksudkan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel-sampel yang diambil dari populasi varian yang sama. Data dikatakan homogen jika nilai tabel signifikan > 5%, proses penghitungannya diselesaikan dengan bantuan aplikasi Komputer *Statistical Product Service Solutions* 22.

### 3. Uji Hipotesis

Desain penelitian ini adalah nonrandomized control group pretest-posttest design maka teknik analisis data yang digunakan yaitu pengujian hipotesis uji t. Uji t digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh penggunaan teknik role playing terhadap empati siswa. Uji t dipilih karena untuk membandingkan kedua mean dari kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga diketahui perbedaan peningkatan empati antara kedua kelompok. Proses penghitungan diselesaikan dengan bantuan aplikasi komputer SPSS 22. Menentukan perbandingan nilai rata-rata murid antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan rumus uji t desain ketiga. Data yang sudah terkumpulkan, kemudian diolah dengan menggunakan statistik tertentu. Untuk menganalisis data yang sudah terkumpul peneliti menggunakan statistik deskriptif. Peneliti menggunakan statistik deskriptif ini, karena dalam penelitian ini yang menjadi subjek peneliti adalah keseluruhan siswa.

<sup>12</sup>Muh. Zulqadri Dewanto, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 1 Tana Toraja Kabupaten Tana Toraja", *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar 2018), h. 42.

#### **BAB IV**

#### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

- 1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian
- a. Lokasi Penelitian
- 1) Sejarah Singkat Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Islam Wathaniyah Cimpu

Pada awalnya Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Islam Wathaniyah Cimpu adalah Madrasah Islam Wathaniyah (MIW) yang didirikan pada tanggal 11 juni 1938 oleh Alm. Syech Mahmud Abdjawad Al Madany, kemudian dilanjutkan oleh Alm. KH. M. Hasyim (Mantan Qadhi Luwu) sebagai ketua yayasan persatuan Islam Al Wathaniyah (PERISWA) pusat palopo dengan akta notaris No. 1 tanggal 25 Mei 1972, pada saat ini ketua yayasan adalah Bapak Drs. H. Ruslin.

Yayasan ini mengelola pendidikan mulai dari tingkat TK, MI, dan MTs, yang berlokasi di Desa Cimpu Kecamatan Suli Kabupaten Luwu dan MA di Kota Belopa Kecamatan Belopa Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan.

Secara historis MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu yang sebelumnya adalah MTs. Cimpu didirikan pada tahun 1978, dikepalai oleh :

- (a) Aswawi, BA (1978-2000)
- (b) Abdul Djabbar, S.Ag (2001-2003)
- (c) Drs. Bahrum (2004-Sekarang)

MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu didirikan pada tanggal 11 juni 2009 atas bantuan kemitraan Australia-Indonesia *Basic Education Program* (Al-Bep) di bawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia.

### 2) Identitas Madrasah

Nama Madrasah : MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu

NSPN : 40320239

NomorStatistik Madrasah: 121273170009

Didirikan : 11 Juni 1938

Alamat : Jalan KH. M. Hasyim Dusun Tondo Tangnga Desa

Cimpu

Kecamatan : Suli

Kabupaten : Luwu

Email : mtssaislamwathaniyahcimpu@gmail.com

Status Madrasah : Swasta

Akreditasi : A

3) Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Cimpu

a) Visi

Terwujudnya warga madrasah yang religius, berprestasi, dan inovatif.

- b) Misi
  - (1) Mengamalkan ajaran agama secara konsekuen sehingga terbentuknya siswa yang berakhlaktul kharimah.
  - (2) Melakukan proses pembelajaran yang efektif, untuk mendorong siswa berkembang secara optimal.
  - (3) Meningkatkan kreatifitas sehingga siswa unggul dalam masyarakat.
  - (4) Menyelenggarakan pengembangan diri sehingga siswa dapat berkembang sesuai minat dan bakatnya.

(5) Menghasilkan lulusan yang berkualitas baik di bidang akademik maupun non akademik.<sup>1</sup>

### b. Subjek Penelitian

Subjek penelian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu yang berjumlah 69 siswa. Dari populasi tersebut peneliti menarik sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Adapun rincian jumlah siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu di bawah ini :

Table 4.1 Sampel Penelitian

	1 Chemuan		
Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
Eksperimen (VIII-2)	15	18	33
Kontrol (VIII-1)	16	20	36
	Total		69

### 2. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

### a. Uji Validitas

Uji validitas menggunakan korelasi spearman, yaitu mengkorelasi nilai tiap butir pernyataan dengan nilai totalnya, dengan standar koefisien korelasi diatas 0,444. Apabila koefisien korelasi nilai di atas 0,444 maka data dinyatakan valid. Hasil uji validitas dinyatakan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Pretest Empati

22051 eJ							
Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi dengan Total Nilai	Keterangan					
ITEM 1	0,625	VALID					
ITEM 2	0,472	VALID					

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup>Data Sekolah MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu (Selasa, 10 Mei 2022).

ITEM 4	ITEM 3	0,625	VALID
ITEM 5         0,627         VALID           ITEM 6         0,472         VALID           ITEM 7         0,625         VALID           ITEM 8         0,859         VALID           ITEM 9         0,627         VALID           ITEM 10         0,733         VALID           ITEM 11         0,827         VALID           ITEM 12         0,678         VALID           ITEM 13         0,627         VALID           ITEM 14         0,859         VALID           ITEM 15         0,472         VALID           ITEM 16         0,733         VALID           ITEM 17         0,627         VALID           ITEM 18         0,768         VALID           ITEM 19         0,859         VALID           ITEM 20         0,733         VALID           ITEM 21         0,625         VALID	ITENA A	0.050	WALID
ITEM 6         0,472         VALID           ITEM 7         0,625         VALID           ITEM 8         0,859         VALID           ITEM 9         0,627         VALID           ITEM 10         0,733         VALID           ITEM 11         0,827         VALID           ITEM 12         0,678         VALID           ITEM 13         0,627         VALID           ITEM 14         0,859         VALID           ITEM 15         0,472         VALID           ITEM 16         0,733         VALID           ITEM 17         0,627         VALID           ITEM 18         0,768         VALID           ITEM 19         0,859         VALID           ITEM 20         0,733         VALID           ITEM 21         0,625         VALID	ITEM 4	0,859	VALID
ITEM 7	ITEM 5	0,627	VALID
ITEM 8         0,859         VALID           ITEM 9         0,627         VALID           ITEM 10         0,733         VALID           ITEM 11         0,827         VALID           ITEM 12         0,678         VALID           ITEM 13         0,627         VALID           ITEM 14         0,859         VALID           ITEM 15         0,472         VALID           ITEM 16         0,733         VALID           ITEM 17         0,627         VALID           ITEM 18         0,768         VALID           ITEM 19         0,859         VALID           ITEM 20         0,733         VALID           ITEM 21         0,625         VALID	ITEM 6	0,472	VALID
ITEM 9         0,627         VALID           ITEM 10         0,733         VALID           ITEM 11         0,827         VALID           ITEM 12         0,678         VALID           ITEM 13         0,627         VALID           ITEM 14         0,859         VALID           ITEM 15         0,472         VALID           ITEM 16         0,733         VALID           ITEM 17         0,627         VALID           ITEM 18         0,768         VALID           ITEM 19         0,859         VALID           ITEM 20         0,733         VALID           ITEM 21         0,625         VALID	ITEM 7	0,625	VALID
ITEM 10	ITEM 8	0,859	VALID
ITEM 11	ITEM 9	0,627	VALID
ITEM 12       0,678       VALID         ITEM 13       0,627       VALID         ITEM 14       0,859       VALID         ITEM 15       0,472       VALID         ITEM 16       0,733       VALID         ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 10	0,733	VALID
ITEM 13       0,627       VALID         ITEM 14       0,859       VALID         ITEM 15       0,472       VALID         ITEM 16       0,733       VALID         ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 11	0,827	VALID
ITEM 14       0,859       VALID         ITEM 15       0,472       VALID         ITEM 16       0,733       VALID         ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 12	0,678	VALID
ITEM 15       0,472       VALID         ITEM 16       0,733       VALID         ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 13	0,627	VALID
ITEM 16       0,733       VALID         ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 14	0,859	VALID
ITEM 17       0,627       VALID         ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 15	0,472	VALID
ITEM 18       0,768       VALID         ITEM 19       0,859       VALID         ITEM 20       0,733       VALID         ITEM 21       0,625       VALID	ITEM 16	0,733	VALID
ITEM 19         0,859         VALID           ITEM 20         0,733         VALID           ITEM 21         0,625         VALID	ITEM 17	0,627	VALID
ITEM 20 0,733 VALID  ITEM 21 0,625 VALID	ITEM 18	0,768	VALID
ITEM 21 0,625 VALID	ITEM 19	0,859	VALID
	ITEM 20	0,733	VALID
ITEM 22 0,472 VALID	ITEM 21	0,625	VALID
	ITEM 22	0,472	VALID

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Posttest Empati

110	sii Oji vanuitas Fostiest E	mpau
Butir Pernyataan	Koefisien Korelasi dengan Total Nilai	Keterangan
ITEM 1	0,617	VALID
ITEM 2	0,604	VALID
ITEM 3	0,904	VALID
ITEM 4	0,604	VALID
ITEM 5	0,617	VALID
ITEM 6	0,617	VALID
ITEM 7	0,604	VALID
ITEM 8	0,617	VALID
ITEM 9	0,904	VALID
ITEM 10	0,680	VALID
ITEM 11	0,604	VALID
ITEM 12	0,617	VALID
ITEM 13	0,904	VALID
ITEM 14	0,904	VALID
ITEM 15	0,617	VALID
ITEM 16	0,707	VALID
ITEM 17	0,904	VALID
ITEM 18	0,904	VALID
ITEM 19	0,617	VALID
1		

ITEM 20	0,707	VALID
ITEM 21	0,904	VALID
ITEM 22	0,604	VALID

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa semua elemen pernyataan pretest maupun posttest dalam variabel penelitian dinyatakan valid.

### b. Uji Reliabilitas

Daftar pernyataan angket dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's alpha* lebih dari 0,60. Analisis reliabilitas menggunakan *Cronchbach's alpha* dengan bantuan SPSS versi 22, dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas *Pretest* 

Reliability Statistics						
Cronbach's	N of Items					
Alpha						
.945	22					

Tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,945. Nilai koefisien reliabilitas di atas lebih dari 0,60 dan dapat disimpulkan bahwa item pernyataan angket dinyatakan reliabel.

Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas *Posttest* 

Reliability Statistics					
Cronbach's N of Items					
Alpha					
.954	22				

Tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai koefisien reliabilitas *Cronbach Alpha* sebesar 0,954. Nilai koefisien reliabilitas di atas lebih dari 0,60 dan dapat disimpulkan bahwa item pernyataan angket dinyatakan reliabel.

#### 3. Uji Prasyarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari didtribusi normal atau tidak. Uji *statistic* yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji *statistic One-Sample Kolmogorov-Smirnov Angket*. Dengan bantuan program SPSS 22. Data disebut normal jika taraf signifikan > 0,05. Hasil penghitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Berikut uji normalitas angket sebelum perlakuan dan angket sesudah perlakuan masing-masing pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Angket Empati
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PreTest	PostTest	Pretest	PostTest
		Eksperimen	Eksperimen	Kontrol	Kontrol
N		20	20	20	20
Normal	Mean	37.75	53.25	38.60	39.65
Parameters	Std.	12.506	18.419	4.147	4.043
a,b	Deviation				
Most	Absolute	.159	.138	.192	.192
Extreme	Positive	.159	.112	.094	.121
Differences	Negative	104	138	192	192
	ı	-			
Test Statistic		.159	.138	.192	.192
Asymp. Sig. (2-ta	iled)	.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.050°	.053 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas sikap empati siswa pada tabel hasil uji normalitas angket *pretest* dan angket *postest* di atas, dapat diperoleh *sig. 2 tailed* kelompok eksperimen sebelum perlakuan sebanyak 0,200 dan kelompok eksperimen sesudah perlakuan sebanyak 0,200, sedangkan *sig. 2 tailed* kelompok kontrol sebelum perlakuan sebanyak 0,050 dan kelompok kontrol sesudah perlakuan sebanyak 0,050 dan kelompok kontrol sesudah perlakuan sebanyak 0,053 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data tersebut normal.

#### b. Uji Homogenitas

#### 1) Uji Homogenitas Data Angket

Uji homogenitas bertujuan untuk melakukan pengujian atau kesamaan atau homogenitas beberapa bagian sampel- sampel yang diambil dari populasi varian yang sama. Hasil penghitungan homogenitas data angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7
Hasil Uji Homogenitas Data Angket Empati
Test of Homogeneity of Variance

<b>Hasıl</b>	

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.479	1	38	.009

Hasil pengujian homogenitas di atas dapat diketahui sebesar 0,009. karena signifikasi lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data angket empati siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi dengan varian yang sama (homogen).

### 4. Uji Hipotesis

Pengujian ini menggunakan *Independent Samples Test* dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap empati siswa kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Untuk mengetahui kesamaan varian dapat dilihat pada kolom uji *Levene's Test for Equality of Variances* dengan ketentuan jika signifikansi > 0,05, maka memiliki varian yang sama dan jika signifikansi < 0,05, maka memiliki varian yang berbeda. Sedangkan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan sikap empati dapat dilihat pada kolom *t-test for Equality of Means* pada *Sig. (2-tailed)*, jika signifikansi > 0,05, maka tidak ada perbedaan. Jika signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan, adapun hasil pengujian uji t didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji T
Independent Samples Test

				maopon	uent San					
		Lever	for					J		
		Equali	ty of							
	. 4	Variar	nces			t-test fo	or Equality	of Mear	ns	
		F	Sig.	Т	Df	Sig.	Mean	Std.	95% Cor	nfidence
						(2-	Differe	Error	Interva	of the
						tailed)	nce	Differe	Differ	ence
								nce	Lower	Upper
	Equal	7.479	.009	11.056	38	.000	27.6000	2.4965	22.5462	32.6538
	variances									
Sikap	assumed									
Empati	Equal			11.056	24.607	.000	27.6000	2.4965	22.4543	32.7457
	variances									
	not									
	assumed									

Tabel 4.8 di atas dapat disimpulkan bahwa varian adalah homogen atau mempunyai varian yang sama. Homogenitas ini dapat dilihat pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* yang menunjukkan nilai *Sig* lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 yaitu 0,009.

Nilai t<sub>hitung</sub> yang didapatkan dari tabel sebesar 11,056. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 27,6000 dan perbedaan berkisar antara 22,5462 sampai 32,6538 (lihat pada *lower* dan *upper*). Untuk t<sub>tabel</sub> di Microsoft Exel dengan memasukkan rumus : t=[a;(df=n-k)].

Keterangan: a = taraf signifikansi = 0,05

n = Sampel = 20

k = Jumlah Variabel = 2

Tabel 4.9
Titik Persentase Distibusi t

	Fitik Pers	entase Dis	tribusi t (d	f=1-40)				
	Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
ı	1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
	2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9 92484	22.32712
ч	3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
	4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
	5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
	6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
	8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
-	9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
П	10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
п	11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
	12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
	13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
٦	14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
	15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
-	16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
	17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
	18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
-	19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
	20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
	21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
	22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
	23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
	24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
	25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
-	26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
	27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
	28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
-	29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
- 1	30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
-	31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
-	32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
	33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
	34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
-1	35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
	36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
-1	37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
	38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
-1	39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
L	40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Dapat dilihat pada tabel titik persentase distribusi t di atas (0,05,18), didapatkan hasil sebesar 2,100. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa thitung (11,056) > ttabel (2,100). Artinya, Ho ditolak dan Ha diterima yaitu terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan empati siswa. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara teknik *role playing* dalam meningkatkan empati kelas eksperimen dengan kelas control yang tidak di berikan perlakuan.

#### B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Untuk mengetahui pengaruh dari tahapan teknik *role playing* ini peneliti mengadakan peneliti dua kelas yaitu kelas VIII-1 dan kelas VIII-2 di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Kelas VIII-2 dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan penggunaan tahapan teknik *role playing*, sedangkan kelas VIII-1 dijadikan sebagai kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan tahapan teknik *role playing*. Sebagai kelompok kontrol kelas VIII-1 dijadikan sebagai perbandingan hasil penggunaan tahapan teknik *role playing* untuk mengetahui mana yang lebih efektif yang digunakan dalam meningkatkan empati siswa.

Pelaksanaan penelitian pada setiap kelas adalah 4 kali pertemuan, pertemuan pertama untuk memberikan angket sebelum perlakuan, pertemuan kedua persiapan sebelum tahapan teknik *role playing*, pertemuan ketiga pelaksanaan

tahapan teknik *role playing*, dan pertemuan keempat untuk memberikan angket sesudah perlakuan tahapan teknik *role playing*. Penelitian diawali dengan memberikan angket *pretest* baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui sikap empati awal dan diakhiri dengan memberikan angket *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui hasil sikap empati setelah diberikan perlakuan, pelaksanaan perlakuan dikelompok eksperimen didampingi oleh guru BK.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Syarat untuk melakukan uji t adalah data harus mengikuti distribusi normal dengan varians yang sama (homogen). Dan pada hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa data tersebut normal dan pada uji homegenitas menyatakan bahwa berasal dari populasi dengan varian yang sama (homogen). Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis diatas dengan ini, dapat disimpulkan bahwa thitung (11,056) > ttabel (2,100). Artinya, Ho ditolak dan Ha diterima yaitu terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan empati siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan perbandingan serta observasi antara kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan bahwa ada pengaruh teknik *role playing* untuk meningkatkan empati siswa di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu. Hal ini dapat dilihat dari nilai angket kelompok eksperimen yang meningkat, sedangkan di kelas kontrol dapat di lihat dari skor angket kelas kontrol yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Jika digunakan secara kontinyu maka akan meningkatkan sikap empati siswa, hal ini disebabkan karena penggunaan teknik *role playing* dapat membantu siswa menemukan hal-hal baru dan siswa

semangat dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Berikut tabel perolehan skor pretest-posttest responden kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.10 Perolehan Skor *Pretest-Posttest* Responden (Kelompok Eksperimen)

Nama	Pretest	Selisi	Posttest
SAA	24	34	58
NTI	38	30	68
MN	30	19	49
MQ	36	38	74
IZ	60	28	88
DP	55	1	56
IAP	22	13	35
INK	44	1	45
FR	22	46	68
TR	25	3	28
RP	21	21	42
NA	40	21	61
MPA	63	5	68
AM	44	6	50
DR	44	- 11	55
NT	22	46	68
RH	34	2	36
MFP	21	21	42
NLK	40	26	66
BS	22	34	56
Total	707	406	1.113

Tabel 4.11 Perolehan Skor *Pretest-Posttest* Responden (Kelompok Kontrol)

Nama	Pretest	Selisi	Posttest
SAA	SAA 40		45
NTI	42	2	44
MN	38	4	42
MQ	40	3	43
IZ	41	2	43
DP	36	3	39
IAP	29	2	31
INK	40	1	41
FR	30	1	31
TR	36	2	38
RP	43	1	44
NA	36	3	39
MPA	41	4	45
AM	40	1	41
DR	38	3	41
NT	30	2	32
RH	39	2	41
MFP	37	1	38
NLK	39	1	40
BS	38	2	40
Total	753	45	798

#### BAB V

#### **PENUTUP**

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t, menunjukkan Nilai thitung yang didapatkan dari tabel sebesar 11,056. Perbedaan rata-rata (*mean difference*) sebesar 27,6000 dan perbedaan berkisar antara 22,5462 sampai 32,6538 (lihat pada *lower* dan *upper*). Untuk ttabel di Microsoft Exel dengan memasukkan rumus =tinv(5%,18), didapatkan hasil sebesar 2,100. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa thitung (11,056) > ttabel (2,100). Artinya, Ho ditolak dan Ha diterima yaitu terdapat pengaruh teknik *role playing* dalam meningkatkan empati siswa. Hal ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara teknik *role playing* dalam meningkatkan empati kelas eksperimen dengan kelas control yang tidak diberikan perlakuan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan teknik *role playing* terhadap empati siswa di kelas VIII MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu.

### B. Saran

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya, ada penelitian serupa untuk memperbaiki dan menyempurnakan model penelitian ini dengan instrumen penelitian yang lebih beragam atau memberikan treatmen yang berbeda terhadap responden agar memperoleh data yang lebih efektif dan akurat dari penelitian terdahulu.



#### DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Yunzira, "Efektivitas Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Komunikasi Siswa dan Guru Di Smpn 2 Kembang Tanjong", *Skrips*i Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh 2018.
- Citra Yulia, "Efektivitas Teknik *Cinematherapy* Untuk Meningkatkan Empati Remaja Di Desa Malela Kecamatan Suli", *Skripsi* Institut Agama Islam Negeri Palopo 2020.
- Diah Fitaloka Sri, "Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan Rasa Empati Siswa Kelas X SMA Swasta Eria Medan Tahun Ajaran 2019/2020", *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2020.
- Dika Hanggara Asep, *Kepemimpinan Empati Menurut Al-Qur'an*, Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2019.
- Dwiarwati, Kadek Ari, Yeni, dan I Wayan Ardana, "Pelatihan Empati untuk Guru Sekolah Dasar Negeri 4 Penarukan Singaraja", *Proceeding Senadimas Undiksha* (2020).
- Dewanto Muh. Zulqadri, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V MIN 1 Tana Toraja Kabupaten Tana Toraja", *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Makassar 2018.
- Hendracita Nana, *Model Model Pembelajaran SD*, Bandung: Multi Kreasi Press, 2021
- http://eprints.radenfatah.ac.id/232/2/BAB%20II.pdf. Diakses 26 Agustus 2022.
- Kadji Yulianto, *Metode Penelitian Ilmu Administrasi*, Yogyakarta: Deeppublish, 2016.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2014.
- Lubis Novita Maharani, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) T.A 2018/2019", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2019.
- Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Edisi 1 Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010.

- Masri Subekti, *Bimbingan Konseling Teori dan Prosedural*, Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2016.
- Minsyar Marfany, Namira Yusup Salma, "Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar Siswa", *Artikel* Vol.1, No.2 (Maret 2018).
- Maryadi, "Membandingkan Hasil Uji Statistika Parametrik dan Nonparametrik Studi Kasus: Pelaksanaan Kebijakan Pengadilan Dana Idle Pemerintah Daerah", *Journal Of Applied Managerial Accounting* Vol. 4, No. 1 (2020).
- Ning Tias Eva, "Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja", *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Malang 2017.
- Nurbaiti Reni, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Penggunaan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Rasa Empati Pada Pelaku Bullying Di SMP Negeri 4 Bandar Lampung", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019.
- Noor Juliansyah, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Edisi 1 Jakarta: Prenadamedia Group, 2011.
- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya", *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No. 1 (2016).
- Puspa Rini Maya, "Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Bullying Pada Peserta Didik SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017.
- Priyatno Duwi, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, Yogyakarta: MediaKom, 2010.
- Purwanto, Metode Penelitian Kuantitatif, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Rizka Khalila Indi, "Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sugiyono, Metode Penelitian Administrasi, Bandung: Alfabeta, 2002.
- Septia Agung Rizki, "Efektivitas Konseling Kelompok Dengan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas

- VIII MTs Al-Ikhlas Tanjung Bintang Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018.
- Soehartono Irawan, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung: RemajaRosdakrya, 2004.
- Sa'diyyah Ida Himmatus, "Implementasi Discovery Role Playing Pada Pembelajaran Sistem Saraf Di MA Matholi'ul Falah Demak", *Skripsi* Universitas Negeri Semarang 2018.
- Triani Pane Devi, "Meningkatkan Rasa Empati Siswa Kelas VIII Menggunakan Pendekatan Psikoanalisa Melalui Layanan Konseling Individual Pada Sekolah SMP Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2017/2018", *Skripsi* Universitan Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2018.
- Tunjung Palupi Niwang, "Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas VI Di SLB E Prayuwana Yogyakarta", *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta 2016.
- Usman Husaini, Setiady Akbar Purnomo, *Metodologi Penelitian sosial*, Edisi 2 Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Wahidah Nashiratul, "Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Pengembangan Sikap Keagamaan Pada Anak Di SD Muhammadiyah Terpadu Sendang Agung Lampung Tengah", *Skripsi* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro 2019.
- Yusnita Novi Cynthia, "Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal Dengan Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hidayah Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat Tahun Ajaran 2018/2019", *Skripsi* Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2019.



### ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN (PRETEST)

### Petunjuk Pengisian

- 1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu.
- 2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- 3. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda centang ( $\sqrt{}$ ) pada kolom yang sudah disediakan. Pilihan jawabannya yaitu: Setuju (S), Sangat Setuju (SS), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS).

Contoh:

No.	Pernyataan	S	SS	KS	TS
1.	Senang mengejek teman yang sedang galau			√	

<u>Identitas</u>			6	
Nama		1		
Jenis Kela	min :			
Usia	:			

NO	PERNYATAAN		JAWABAN					
		S	SS	KS	TS			
1.	Saya tidak ingin memahami apa yang dirasakan teman saya karena saya tidak mengalaminya.							
2.	Ketika ada teman yang terjatuh saya tidak menolong dan menyaksikan saja karena pasti							

	ada arang lain yang mambantunya		
	ada orang lain yang membantunya.		
3.	Saya selalu mendengarkan pendapat teman dengan baik.		
4.	Saya dapat merasakan perasaan teman yang mendapatkan perlakuan tidak adil dari orang yang disayanginya.		
5.	Jika ada teman saya yang mendapat musibah saya tidak merasa iba.		
6.	Saya merasa sedih jika ada teman yang tertimpa musibah.		
7.	Saya merasa sedih jika ada keluarga teman saya yang mengalami kecelakaan.		
8.	Saya merasa senang jika dapat membantu teman mengerjakan tugas sekolahnya.		
9.	Saya tidak bisa menahan marah ketika sahabat saya mendapat perlakuan tidak baik dari orang lain.		
10.	Saya tidak ingin membantu teman yang tertimpa musibah karena takut dia tersinggung.		
11.	Saya dapat memahami perasaan teman yang		
	ditinggal (meninggal) oleh orang yang disayanginya.		
12.	Ketika teman tertimpa musibah, saya berusaha tetap tenang dan memberikan bantuan secepat mungkin.		
13.	Saya merasa sedih ketika melihat teman saya sakit.		
14.	Saya diam saja ketika melihat ada teman yang pingsan.		
15.	Saya tidak memaafkan teman yang sudah mengecewakan saya.		

16.	Saya tidak peduli ketika ada teman yang mendapat masalah.		
17.	Saya tidak suka melihat teman saya mengeluh tentang hidupnya.		
18.	Saya merasa gelisah meninggalkan teman yang		
	terkena musibah sendirian.		
19.	Saya merasa sulit memposisikan diri menjadi		
	orang lain.		
20.	Saya merasa bahagia ketika mendengarkan		
	cerita teman yang sedang bahagia.		
21.	Ketika saya melihat teman jatuh dan terluka, saya memilih diam.		
22.	Saya sering menjeguk teman yang sedang sakit.		

### ANGKET INSTRUMEN PENELITIAN (POSTTEST)

### Petunjuk Pengisian

- 1. Isilah identitas diri anda terlebih dahulu.
- 2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
- 3. Jawablah pernyataan dibawah ini dengan jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda centang ( $\sqrt{}$ ) pada kolom yang sudah disediakan. Pilihan jawabannya yaitu: Setuju (S), Sangat Setuju (SS), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS).

Contoh:

No.			Perny	yataan			S	SS	5	KS	T	'S
1.	Se	enang mengeje	ek tem	an yang seda	ang ga	lau				<b>√</b>		

<u>Identitas</u>		
Nama :		

Jenis Kelamin:

Usia :

NO	PERNYATAAN	•	JAWA	ABAN	I
		S	SS	KS	TS
1.	Saya merasa sedih ketika melihat seseorang dikucilkan oleh teman-temannya.				
2.	Ketika teman saya menceritakan masalahnya saya akan mencoba melihat dari sudut				

	pandanganya.					
3.	Ketika teman saya berbuat salah saya akan langsung menyalahkannya tanpa memikirkan perasaannya.					
4.	Saya menghormati teman tanpa melihat latar belakang sosial, ekonomi, suku, ataupun agama.					
5.	Saya merasa masalah yang sedang dihadapi oleh teman saya bukan urusan saya.					
6.	Ketika ada teman yang menangis lebih baik dibiarkan saja.					
7.	Saya merasa pendapat saya yang paling benar ketika memberikan solusi kepada teman saya.					
8.	Saya akan selalu memahami jalan pikiran teman saya.					
9.	Saya tidak akan menolong teman yang tidak pernah memberikan pertolongan kepada saya.					
10.	Ketika teman gelisah saya senang mencelanya.			-		
11.	Ketika teman saya kehilangan kunci motor, saya akan membantu mencari.					
12.	Saya tidak peduli dengan perasaan orang lain.					
13.	Saya merasa terganggu jika ada teman yang meminta bantuan ketika saya sibuk.					
14.	Saya hanya melihat orang lain butuh bantuan tanpa ingin membantunya.					
15.	Saya merasa apa yang dirasakan oleh orang lain tidak penting untuk saya.					
16.	Saya menyisihkan uang saya untuk beramal					

	kepada orang yang membutuhkan.		
17.	Saya merasa sedih jika teman saya sedih.		
18.	Saya senang jika ikut membantu teman saya		
	yang sedang bersih-bersih.		
19.	Jika ada teman saya yang kesusahan saya pura-		
	pura tidak tahu.		
20.	Saya selalu mengikuti kegiatan bakti sosial		
	yang diadakan oleh sekolah.		
21.	Saya tidak senang jika kedermawaan saya tidak		
	diketahui oleh teman-teman.		
22.	Jika teman saya tertimpa musibah saya tidak		
	akan mendekatinya.		

## Hasil Uji Reliabilitas (Pretest)

**Case Processing Summary** 

	_	N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excludeda	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics** 

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.945	22

## Hasil Uji Reliabilitas (Posttest)

**Case Processing Summary** 

		N	%		
Cases	Valid	20	100.0		
	Excludeda	0	.0		
	Total	20	100.0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics** 

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.954	22

# Uji Normalitas

### **Tabel Normalitas One-Sample Kolmogorov Smirnov Test**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			L	_		
		PreTestEksp	PostTestEks	Pretest	PostTestKon	
			perimen	Kontrol	trol	
N		20	20	20	20	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	37.75	53.25	38.60	39.65	
	Std. Deviation	12.506	18.419	4.147	4.043	
Most Extreme	Absolute	.159	.138	.192	.192	
Differences	Positive	.159	.112	.094	.121	
	Negative	104	138	192	192	
Test Statistic		.159	.138	.192	.192	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>	.050°	.053°	

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

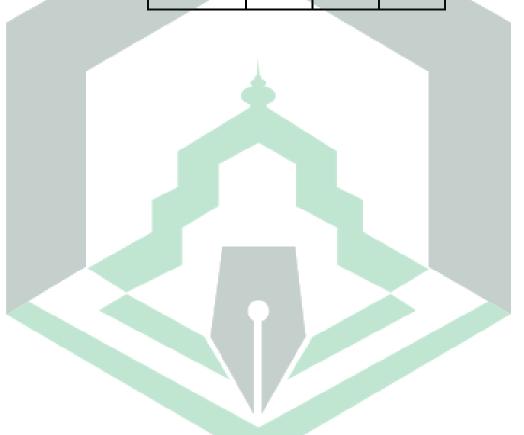
# Uji Homogenitas

### **Tabel Homogenitas, Levene Statistic**

## Test of Homogeneity of Variance

## Hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.479	1	38	.009



Tabel Uji T

### **Independent Samples Test**

		Lever Test Equali Variar	for ty of	t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	Т	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error	95% Cor Interval Differ	of the
								Differe nce	Lower	Upper
	Equal	7.479	.009	11.056	38	.000	27.6000	2.4965	22.5462	32.6538
Sikap	variances assumed									
Empati	Equal variances			11.056	24.607	.000	27.6000	2.4965	22.4543	32.7457
	not assumed									

#### **RIWAYAT HIDUP**



Nurvita Dewi, lahir di Malela pada tanggal 5 Mei 2000. Penulis merupakan anak kelima dari enam bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Askar dan ibu Hamriani. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Dusun Malela Desa Malela Kec. Suli. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2012 di MIN 3 Luwu.

Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTs. SA Islam Wathaniyah Cimpu hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Luwu. Pada saat menempuh pendidikan di SMA penulis mengikuti kegiatan ekstrakurikuler diantaranya; Pramuka. Setelah lulus SMA di tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan di bidang yang ditekuni yaitu di prodi Bimbingan dan Konseling Islam fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

contact person penulis: nurvitadewi57@gmail.com