

PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PERMAINAN KOLABORATIF UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU EMPATI ANAK USIA DINI

Diah Utamy, Evi Afiati, Putri Dian Dia Conia

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta) Banten, Indonesia

Email: diah.utamy10@gmail.com, eviafiati@untirta.ac.id, putricia@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perilaku empati anak usia dini yang perlu untuk ditingkatkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif, yang diharapkan dapat membantu guru taman kanak-kanak dalam memberikan layanan bimbingan kelompok. Modul yang dikembangkan berupa buku bahan ajar yang dapat digunakan sebagai panduan pelaksanaan kegiatan. Tujuannya untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok, sehingga fokus pada layanan yang diberikan, serta dapat memberikan rangsangan pada anak dalam meningkatkan perilaku empati. Metode yang digunakan yaitu metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang disederhanakan oleh peneliti kedalam tiga tahapan yaitu analisis, perancangan dan pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan melakukan uji kelayakan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan adalah skala likert, yang disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan terhadap produk pengembangan, memperoleh hasil rata-rata 93%, artinya modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak.”

Kata Kunci: pengembangan modul bimbingan kelompok; permainan kolaboratif; empati; anak usia dini

Abstract

This research is motivated by the problem of early childhood empathy behavior that needs to be improved. One effort that can be done is through group guidance with collaborative game techniques. This study aims to develop a group guidance module with collaborative game techniques, which is expected to help kindergarten teachers in providing group guidance services. The module developed is in the form of a book of teaching materials that can be used as a guide for the implementation of activities. The goal is to make it easier for teachers in implementing group guidance activities, so that they focus on the services provided, and can provide stimulation to children in increasing empathetic behavior. The method used is the

How to cite:	Utamy, Diah. Evi Afiati. Putri Dian Dia Conia (2021) Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. <i>Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik</i> . 3(2) https://doi.org/10.46799/jequi.v3i2.44
E-ISSN:	2775-0833
Published by:	Ridwan Institute

Research and Development (R&D) method by adapting the ADDIE development model which is simplified by the researchers into three stages, namely analysis, design and development. The data collection technique used is to conduct an expert feasibility test on the product being developed. The data processing technique used is the Likert scale, which is presented in the form of quantitative and qualitative data. The results of the feasibility test that have been carried out on development products, obtained an average result of 93%, meaning that the group guidance module with collaborative game techniques to increase empathy for early childhood developed is included in the "very feasible" category.

Keywords: *development of group guidance modules; collaborative games; empathy; early childhood*

Pendahuluan

Anak usia dini adalah bayi yang baru dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun (usia 0 sampai 6 tahun). Pada masa usia dini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berusia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun dan mencapai titik kulminasi ketika anak berusia 18 tahun (Trenggonowati & Kulsum, 2018). Hal tersebut dapat diartikan bahwa perkembangan yang terjadi pada manusia, dalam kurun waktu 4 tahun pertama memiliki kapabilitas yang sama besarnya dengan perkembangan yang terjadi dalam kurun waktu 14 tahun berikutnya dan selanjutnya perkembangan otak akan manusia akan mengalami keadaan terhenti atau stagnasi (Syadiah, E dan Agustin, 2012).

Sebagai generasi penerus bagi bangsa dan negara, maka anak dari kecil harus mendapatkan pendidikan yang tepat. Hal tersebut dikarenakan agar anak-anak tumbuh menjadi sosok dewasa yang berkarakter, disiplin, bertanggung jawab, bijaksana, berpikir jauh kedepan dan lain sebagainya (Lutfiati, 2016). Pentingnya pendidikan bagi anak-anak yang direalisasikan dengan diadakannya program pemerintah berupa Pendidikan Anak Usia Dini, yang memiliki tujuan untuk membentuk anak Indonesia berkualitas, yaitu anak yang akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Selain itu, Pendidikan Anak Usia Dini juga bertujuan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah (Rifai & Fahmi, 2017).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hurlock (Aryanti, 2015) yang mengemukakan bahwa kesiapan bersekolah terdiri dari kesiapan fisik, kesiapan kognitif, kesiapan emosi, kesiapan sosial dan mental.

Menurut (Pratiwi, 2018) kesiapan bersekolah merupakan kemampuan anak dalam mencapai tingkat perkembangan emosi, fisik dan kognisi yang memadai, sehingga anak

mampu atau berhasil dengan baik dalam proses pembelajaran dan penyesuaian diri di lingkungan sekolahnya. Seorang anak, dikatakan telah memiliki kesiapan fisik bila perkembangan motoriknya sudah matang. Selain itu keseimbangan badan juga relatif berkembang baik. Kesiapan kognitif merupakan kesiapan anak dalam bidang akademik dasar yaitu mengenal huruf, mengenal angka dan mampu memahami setiap instruksi (Aryanti, 2015).

Kesiapan emosional sudah dicapai apabila anak secara emosional dapat cukup mandiri lepas dari bantuan dan bimbingan orang dewasa, tidak mengalami kesulitan untuk berpisah dalam waktu tertentu dengan orangtuanya, dapat menerima dan mengerti setiap tuntutan di sekolah, serta dapat mengontrol emosinya seperti rasa marah, takut, dan iri (Pratiwi, 2018). Kesiapan secara sosial dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyesuaikan diri kepada guru dan teman temannya, anak dapat bekerjasama, saling menolong, menunggu giliran untuk suatu tugas dan (Aryanti, 2015).

Pada masa kanak-kanak awal sering disebut sebagai masa prasekolah, anak biasanya masuk ke dalam Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK). Kelompok Bermain atau Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia dini sebelum memasuki tahap pendidikan dasar (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Anak TK berada pada kisaran usia 4-6 tahun yang termasuk dalam masa perkembangan kanak-kanak awal, masa kanak-kanak awal adalah masa perkembangan individu yang terjadi pada rentang usia 2 sampai 6 tahun (Jannah, 2015). Saat anak berada dalam kategori kelompok bermain maka ia akan dapat mengembangkan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik, perkembangan tersebut meliputi moral dan nilai-nilai agama, kemandirian dan juga pada sosial emosionalnya (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Perkembangan sosial emosional merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap anak, khususnya untuk berperilaku empati, guna menjalin hubungan yang baik dan harmonis dengan guru dan sesama anak dikelas (Sukmady, 2017).

Menurut Frued dan Piaget, pada umumnya anak usia dini memiliki sifat egosentrisme, yang berarti secara kognitif kemampuan empatinya masih harus ditingkatkan. Namun berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, ditemukan anak usia dini memiliki kemampuan menampilkan berbagai perilaku empati yang cukup baik. Hal tersebut bisa dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan berlatih, agar ia dapat mengembangkan kemampuan empatinya terhadap orang lain sesuai dengan tahapan usianya (McDonald & Messinger, 2011)

Perilaku empati merupakan suatu kemampuan yang dimiliki individu, untuk ikut merasakan atau membayangkan pengalaman emosional individu lainnya (McDonald & Messinger, 2011). Menurut (Taufik, 2012) menjelaskan empati merupakan perubahan imajinasi seseorang ke dalam pikiran, perasaan dan perilaku orang lain. Kemampuan berempati merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional, yang memengaruhi perilaku individu terhadap orang lain dan kualitas hubungan sosial. Adanya perilaku empati dapat melibatkan individu secara langsung, termasuk emosionalnya untuk merasakan kesulitan atau kesedihan. Salah satu faktor yang

menjadi dasar dari berhasilnya interaksi sosial adalah empati (Meidina, Sofia, & Anggraini, 2018).

Empati dibangun berdasarkan kesadaran sendiri, semakin anak terbuka pada emosi diri sendiri semakin terampil pula anak dapat memahami perasaan orang lain. Empati merupakan kunci untuk memahami perasaan orang lain sehingga anak mampu menunjukkan sikap toleransinya dan dapat memberikan kasih sayang, memahami kebutuhan temannya, serta mau menolong teman yang sedang mengalami kesulitan (Sukmady, 2017).

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya empati pada anak adalah adanya kekerasan yang dialami oleh anak dari orangtuanya (Fidrayani, 2015). Peran orang tua terhadap perkembangan empati memiliki pengaruh yang sangat besar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hoffman (Wardhani, 2018) salah satu faktor yang memengaruhi empati ialah pola asuh orangtua, rasa empati pada anak dapat dibantu ditumbuhkan dari lingkungan keluarga yang berempati.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018) mengenai peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan kolaboratif pada anak kelompok bermain, menunjukkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini dapat meningkat setelah dilakukan tindakan melalui permainan kolaboratif dibuktikan pada kondisi awal, dari total anak yang berjumlah 16 orang, anak yang dapat bersosialisasi dengan teman-temannya 18,7% meningkat 5,5%, melatih kesabarannya 12,5% meningkat 4,5%, bersikap bersahabat dengan teman-teman 12,5% meningkat 4,25%, kemampuan dalam mengontrol emosinya 12,5%, meningkat 4,25%.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ariin, Rohendi, & Istianti, 2016) hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan perkembangan sosial anak setelah dilakukan bermain secara kolaboratif ditandai dengan nilai rata-rata perkembangan anak pada siklus 1 yaitu 1,78 meningkat pada siklus 2 rata-rata kelas menjadi 2,09 dan rata-rata kelas siklus 3 mengalami peningkatan menjadi 2,69.

Hal tersebut serupa dengan penelitian (Nur, Halimah, & Nurzaman, 2017) dalam penelitiannya mengenai permainan tradisional “*kaulinan barudak*” untuk mengembangkan sikap empati dan pola gerak dasar anak usia dini, yang melibatkan 30 anak berusia 5-6 tahun untuk dijadikan sampel. Hasil penelitiannya menunjukkan sikap empati anak dapat berkembang setelah dilakukan tindakan, ditandai pada *pretest* presentase tertinggi adalah sebesar 45,10%, meningkat pada *posttest* hingga 78,43% dengan selisih peningkatan sebesar 33,33%.

Berdasarkan hasil pra penelitian peneliti di RA Al Izzah Kota Cilegon, belum terdapat program secara terstruktur dan metode yang menarik dalam membantu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, terutama pada perilaku empati. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan kepala sekolah, yang menyatakan bahwa perilaku empati anak saat ini berada pada tahap mulai berkembang, sejauh ini guru memberikan pemahaman empati pada anak hanya dengan metode pemberian contoh (*modeling*) dan ceramah. Maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk membuat suatu modul mengenai bimbingan kelompok dengan

teknik permainan kolaboratif, yang dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru dalam membantu meningkatkan empati anak. Pembuatan modul diharapkan dapat memberikan suatu metode baru dan bermanfaat dalam membantu meningkatkan empati anak di RA Al Izzah Kota Cilegon.

Bimbingan dan konseling merupakan layanan bantuan yang diberikan pada berbagai jenis pendidikan dan dalam berbagai *setting* kehidupan, artinya bimbingan dan konseling tidak hanya dilaksanakan pada jalur pendidikan formal, melainkan harus mulai dikembangkan pada jalur pendidikan nonformal yaitu bagi PAUD atau TK, guru dan orangtua (Sriyanti, 2015). Menurut (Syadiah, E dan Agustin, 2012) menjelaskan, bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru atau pendamping terhadap anak usia dini, agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya.

Salah satu lingkup layanan bimbingan dan konseling yang diberikan pada anak usia dini yaitu kegiatan bimbingan pribadi-sosial, yang memiliki tujuan agar anak mampu menyesuaikan diri dan bersosialisasi dengan lingkungan secara baik. Bimbingan pribadi-sosial diberikan dengan cara menciptakan lingkungan yang kondusif, interaksi pendidikan yang akrab, mengembangkan sistem pemahaman diri dan sikap-sikap yang positif, serta keterampilan-keterampilan pribadi-sosial yang tepat (Syadiah, E dan Agustin, 2012).

Perilaku empati anak usia dini dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan yang dapat dilakukan salah satunya melalui bermain, karena bermain merupakan dunia anak-anak dan dengan bermain anak-anak akan lebih tertarik. Permasalahan sosial dan emosional pada anak TK dapat diatasi dengan cara mengoptimalkan layanan bimbingan dan konseling di TK. Adapun pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dapat digunakan dalam instansi sekolah untuk meningkatkan perilaku empati anak salah satunya adalah dengan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan bantuan terhadap anak yang dilaksanakan dalam situasi kelompok Bimbingan kelompok berguna untuk membantu anak yang mengalami permasalahan perilaku empati dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Perlaksanaan layanan bimbingan kelompok pada umumnya dilaksanakan oleh guru bimbingan dan konseling, namun pada jenjang TK atau PAUD pemberian layanan dilaksanakan oleh guru atau pendamping. Oleh sebab itu, maka perlu adanya modul sebagai panduan bagi guru atau pendamping dalam melaksanakan layanan bimbingan kelompok. Melalui modul guru atau pendamping dapat melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan baik, sehingga tujuan dari pemberian layanan dapat tercapai.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku empati pada anak usia dini, yaitu melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan kolaboratif. Beberapa permainan kolaboratif yang dapat meningkatkan perilaku empati pada anak di RA Al Izzah Kota Cilegon tahun ajaran 2020/2021, yakni permainan kolaboratif boy-boyan, ular naga dan *minefield*. Berdasarkan latar belakang yang telah

diuraikan, maka peneliti ingin meneliti lebih lanjut tentang “Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut (Saputro, 2017) penelitian dan pengembangan merupakan salah satu proses dimana produk-produk pendidikan diciptakan. (Sugiyono, 2017) mendefinisikan penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, disertai pengujian keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan menurut model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (Rachmahyani, 2020).

Menurut (Tuasikal, Mudjiran, & Nirwana, 2016) model ADDIE merupakan kepanjangan dari *analyze, design, develop, implement* dan *evaluate* (menganalisis, merancang, mengembangkan, implementasi dan mengevaluasi). Model ADDIE cenderung digunakan dalam pengembangan produk instruksional berupa model atau modul pembelajaran, karena model ADDIE memakai dasar-dasar bersifat umum, sistematis dan kerangka kerjanya bertahap sehingga elemen memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Prosesnya bersifat interaktif yakni dari hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya.

Menurut (Sugiyono, 2015), model pengembangan ADDIE terdiri atas lima fase atau tahap utama yaitu: 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Implement* (implementasi), dan 5) *Evaluate* (evaluasi).

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Kelayakan Ahli

Setelah produk selesai dibuat, peneliti melakukan uji kelayakan, dengan tujuan untuk menguji suatu produk dan memperoleh masukan perbaikan mengenai produk tersebut yang dikembangkan. Modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini ini di validasi oleh ahli materi yaitu Ibu Ratih Kusumawardani, M.Pd. (Dosen PGPAUD Untirta), ahli bahasa yaitu Bapak Farid Ibnu Wahid, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Untirta), ahli media yaitu Bapak Arga Satrio Prabowo, M.Pd. (Dosen BK Untirta), dan ahli praktisi oleh Ibu Tri Mulyati, S.Pd.I (Kepala Sekolah RA Al-Izzah Kota Cilegon). Hasil uji kelayakan yang diperoleh pada penelitian akan dijelaskan melalui data kuantitatif dan kualitatif.

2. Uji Kelayakan Ahli Materi

Kelayakan modul dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi, berikut ini pemaparan data hasil uji kelayakan oleh ahli materi :

a. Data Kuantitatif

Hasil data kuantitatif ahli materi akan dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 1
Penilaian Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	X	Xi	(%)	Kualifikasi
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
2	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
3	Kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai anak usia dini	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
4	Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengetahuan guru	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
5	Kemudahan dalam memahami materi	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
6	Kejelasan dalam memberikan informasi	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
7	Kebenaran konsep	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
8	Keruntutan materi yang disajikan	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
9	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan anak usia dini	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
Jumlah		45	50	100%	90% (Sangat baik atau sangat layak)

Data yang terdapat pada tabel, diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kelayakan

X = Skor jawaban responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika hasil data dihitung, maka:

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 0,9 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan data hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, dapat diambil kesimpulan bahwa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik atau dengan kata lain sangat layak untuk digunakan. Dibuktikan dengan indikator penilaian berjumlah 10 butir angket penilaian ahli materi dan diperoleh angka 45 dengan persentase 90%.

b. Data Kualitatif

Penilaian ahli materi berupa data kualitatif diberikan dalam bentuk lembar masukan dan saran perbaikan terhadap modul yang dikembangkan. Secara kualitatif pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, dianggap “layak” untuk selanjutnya digunakan atau diimplementasikan oleh guru taman kanak-kanak. Berdasarkan pernyataan layak atau tidaknya pengembangan modul pada penilaian yang diberikan, ahli materi menyatakan bahwa pengembangan modul layak untuk selanjutnya diimplementasikan dengan revisi sesuai saran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi, yaitu :

Tabel 2
Saran dan Masukan Ahli

Nama Ahli	Saran/Masukan
Ratih Kusumawardani, M.Pd.	<ol style="list-style-type: none">1. Pelajari Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (Lampiran I: Tingkat pencapaian perkembangan Anak usia dini). Focus pada Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, aspek social emosional.2. Pelajari Permendikbud No.146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD (Lampiran I: Kerangka dasar dan struktur kurikulum). Focus pada kompetensi dasar yang terkait dengan empati.3. 2 aturan di atas yang menjadi landasan yuridis untuk dicantumkan sebagai kompetensi dasar dan tujuan pembuatan modul. Tujuan utama dalam pembelajaran di PAUD adalah optimalnya perkembangan anak sesuai dengan usia. Dalam hal ini adalah perkembangan perilaku empati.

3. Uji Kelayakan Ahli Bahasa

Kelayakan modul dapat dilihat dari hasil penilaian ahli bahasa, berikut ini pemaparan data hasil uji kelayakan oleh ahli bahasa:

a. Data Kuantitatif

Hasil data kuantitatif ahli bahasa akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 3
Penilaian Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	X	Xi	(%)	Kualifikasi
1	Kalimat jelas dan mudah untuk dimengerti	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
2	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
3	Istilah yang digunakan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
4	Pengaturan jarak (huruf dan baris)	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
5	Keterbacaan teks	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
6	Keruntutan dan keterpaduan antar kalimat	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
Jumlah		30	30	100%	100% (Sangat baik atau sangat layak)

Data yang terdapat pada tabel diatas, diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kelayakan

X = Skor jawaban responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika hasil data dihitung, maka :

$$P = \frac{30}{30} \times 100\%$$

$$P = 1 \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan data hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli bahasa, dapat diambil kesimpulan bahwa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik atau dengan kata lain sangat layak untuk digunakan. Dibuktikan dengan indikator penilaian berjumlah 6 butir angket penilaian ahli bahasa dan diperoleh angka 30 dengan persentase 100%.

b. Data Kualitatif

Penilaian ahli bahasa berupa data kualitatif diberikan dalam bentuk lembar masukan dan saran perbaikan terhadap modul yang dikembangkan. Secara kualitatif pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, dianggap

“layak” untuk selanjutnya digunakan atau diimplementasikan oleh guru taman kanak-kanak. Berdasarkan pernyataan layak atau tidaknya pengembangan modul pada penilaian yang diberikan, ahli bahasa menyatakan bahwa pengembangan modul layak untuk selanjutnya diimplementasikan dengan tidak adanya revisi sesuai saran yang diberikan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa, yaitu:

Tabel 4
Saran dan Masukan Ahli

Nama Ahli	Saran/Masukan
Farid Ibnu Wahid, M.Pd.	Silakan lanjutkan

4. Uji Kelayakan Ahli Media

Kelayakan modul dapat dilihat dari hasil penilaian ahli media, berikut ini pemaparan data hasil uji kelayakan oleh ahli media:

a. Data Kuantitatif

Hasil data kuantitatif ahli media akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Penilaian Ahli Media

No	Indikator Penilaian	X	Xi	(%)	Kualifikasi
1	Kemenarikan desain cover	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
2	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
3	Kesesuaian judul dan sub judul	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
4	Keterbacaan teks	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
5	Warna yang digunakan menarik pembaca	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
6	Ketepatan komposisi warna	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
7	Pemilihan ukuran <i>font</i>	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
8	Kesesuaian gambar dengan konsep	5	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
9	Ketepatan tata letak gambar	3	5	100%	Cukup baik, perlu revisi (70%)
10	Daya tarik gambar	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
11	Komposisi dan ukuran gambar	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
12	Modul bimbingan kelompok sebagai media pembelajaran	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
13	Modul bimbingan kelompok dapat memberikan pengetahuan baru	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
Jumlah		59	65	100%	90,7% (Sangat baik atau sangat layak)

Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini

Data yang terdapat pada tabel 5, diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kelayakan

X = Skor jawaban responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika hasil data dihitung, maka:

$$P = \frac{59}{65} \times 100\%$$

$$P = 0,907 \times 100\%$$

$$P = 90,7\%$$

Berdasarkan data hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, dapat diambil kesimpulan bahwa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik atau dengan kata lain sangat layak untuk digunakan. Dibuktikan dengan indikator penilaian berjumlah 13 butir angket penilaian ahli media dan diperoleh angka 59 dengan persentase 90,7%.

b. Data Kualitatif

Penilaian ahli media berupa data kualitatif diberikan dalam bentuk lembar masukan dan saran perbaikan terhadap modul yang dikembangkan. Secara kualitatif pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, dianggap “layak” untuk selanjutnya digunakan atau diimplementasikan oleh guru taman kanak-kanak. Berdasarkan pernyataan layak atau tidaknya pengembangan modul pada penilaian yang diberikan, ahli media menyatakan bahwa pengembangan modul layak untuk selanjutnya diimplementasikan dengan adanya revisi sesuai saran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media, yaitu:

Tabel 6
Saran dan Masukan Ahli

Nama Ahli	Saran/Masukan
Arga Satrio Prabowo, M.Pd.	1. Dibeberapa bagian, ada beberapa kalimat yang bentrok dengan gambar sehingga menyulitkan untuk dibaca atau menimbulkan ketidaknyamanan saat membaca 2. Perlu adanya Glosairum 3. Mungkin perlu ada pengetahuan mengenai

Nama Ahli	Saran/Masukan
	empati (ini sepertinya wewenang ahli materi, tapi sekedar masukan saja untuk didiskusikan Kembali dengan pembimbing)

5. Uji Kelayakan Ahli Praktisi

Kelayakan modul dapat dilihat dari hasil penilaian ahli praktisi, berikut ini pemaparan data hasil uji kelayakan oleh ahli praktisi:

a. Data Kuantitatif

Hasil data kuantitatif ahli praktisi akan dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 7
Penilaian Ahli Praktisi

No	Indikator Penilaian	X	Xi	(%)	Kualifikasi
1	Ketepatan judul dengan materi yang di bahas	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
3	Keruntutan materi yang disajikan	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
4	Kesesuaian materi dengan indikator	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
5	Ketepatan bahasa yang digunakan	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
6	Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
7	Istilah yang digunakan mudah dipahami	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
8	Ketepatan penggunaan istilah	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
9	Kemudahan memahami alur materi	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
10	Desain modul	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
11	Pemilihan <i>font</i> tata tulis	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
12	Ketepatan komposisi warna	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
13	Pemilihan ukuran <i>font</i> pengatahuan baru	4	5	100%	Baik, perlu revisi kecil (80%)
14	Modul bimbingan kelompok sebagai media pembelajaran	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
15	Modul bimbingan kelompok dapat memberikan pengatahuan baru	5	5	100%	Sangat baik, tidak perlu direvisi (100%)
Jumlah		69	75	100%	92% (Sangat baik atau sangat layak)

Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini

Data yang terdapat pada tabel 7, diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase tingkat kelayakan

X = Skor jawaban responden

Xi = Skor jawaban tertinggi

Jika hasil data dihitung, maka:

$$P = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$P = 0,92 \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Berdasarkan data hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli praktisi, dapat diambil kesimpulan bahwa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik atau dengan kata lain sangat layak untuk digunakan. Dibuktikan dengan indikator penilaian berjumlah 15 butir angket penilaian ahli media dan diperoleh angka 69 dengan persentase 92%.

b. Data Kualitatif

Penilaian ahli praktisi berupa data kualitatif diberikan dalam bentuk lembar masukan dan saran perbaikan terhadap modul yang dikembangkan. Secara kualitatif pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, dianggap “layak” untuk selanjutnya digunakan atau diimplementasikan oleh guru taman kanak-kanak. Berdasarkan pernyataan layak atau tidaknya pengembangan modul pada penilaian yang diberikan, ahli praktisi menyatakan bahwa pengembangan modul layak untuk selanjutnya diimplementasikan dengan adanya revisi sesuai saran. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli praktisi, yaitu:

Tabel 8
Saran dan Masukan Ahli

Nama Ahli	Saran/Masukan
Tri Mulyati, S.Pd.I	Sudah baik, periksa kembali penggunaan istilah

Tabel 9
Rata-rata Hasil Uji Kelayakan

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	Kategori
1	Materi	90%	Sangat Layak
2	Bahasa	100%	Sangat Layak
3	Media	90,7%	Sangat Layak
4	Praktisi	92%	Sangat Layak

Total Skor Rata-rata	93%	Sangat Layak
-----------------------------	-----	--------------

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini berupa pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, yang dikemas dalam bentuk buku bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai panduan bagi guru taman kanak-kanak, dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling. Desain penelitian yang digunakan yaitu modul pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (Sugiyono, 2015).

Prosedur ADDIE yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini hanyalah sebanyak tiga tahapan, yaitu sampai pada tahap *development* dengan dilakukannya uji ahli. Adapun tahap *implementation* dan *evaluation* dijadikan sebagai rancangan untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini uraian prosedur ADDIE :

Tabel 10
Prosedur Desain ADDIE

No	Prosedur	Keterangan
1	<i>Analysis</i>	Pada tahap ini dilakukan pengkajian permasalahan pada model pembelajaran yang sudah diterapkan, melalui wawancara dengan kepala sekolah. Menganalisis rasionalisasi rencana pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan menyusun deskripsi kebutuhan.
2	<i>Design</i>	Tahap ini terdiri dari perancangan konseptual produk, mulai dari menentukan tujuan produk, deskripsi, kompetensi dasar, merancang rangkaian kegiatan, merancang materi yang akan digunakan, serta evaluasi dan tindak lanjut.
3	<i>Development</i>	Pada tahap ini terdiri dari realisasi rancangan produk, yaitu rancangan konseptual dituangkan dalam modul yang sedang dikembangkan, melakukan uji kelayakan produk dengan ahli, dan perbaikan atau pengembangan produk.
4	<i>Implementation</i>	Pada tahap ini produk yang sudah selesai dikembangkan dilakukan uji coba atau diimplementasikan ke lapangan.
5	<i>Evaluation</i>	Tahap ini terdiri dari evaluasi proses dan evaluasi hasil atas produk pengembangan yang telah diimplementasikan.

Beragam upaya telah dilakukan untuk mengembangkan perilaku empati. Salah satunya melalui pendidikan sebagai motor penggerak dalam pengembangan karakter. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pemberian layanan bimbingan dan konseling yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Afiati, 2019).

Keunggulan dari modul ini terdapat pada panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif, yang merupakan salah satu pendekatan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan anak usia

dini. Adapun peranan bimbingan dan konseling terhadap pengembangan modul yaitu, modul dibuat sebagai panduan bagi guru taman kanak-kanak dalam menyelenggarakan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif, yang merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling. Sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan perilaku empati anak usia dini. Empati memiliki beberapa aspek yaitu peduli, toleransi dan tenggang rasa (Nugraha, Suharini, & Sriyono, 2017).

Permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu anak usia dini meningkatkan perkembangan sosial, dalam hal ini yaitu perilaku empati. Anak usia dini termasuk dalam masa senang untuk bermain. Secara psikologis bermain sangat bermakna bagi pertumbuhan psikis dan perkembangan psikologis anak usia dini. Menurut (Afiati, 2019) Anak harus berinteraksi dan bergaul dengan teman sebaya, belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain untuk mencapai kematangan sosial, salah satu bentuk interaksi yang dapat diterapkan pada anak yaitu dengan bermain.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya, bermain secara kolaboratif bisa digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial anak, anak dituntut untuk saling berinteraksi dengan yang lainnya baik teman terdekatnya atau bukan, hal tersebut menimbulkan adanya peningkatan perkembangan sosial (Ariin et al., 2016).

Sebagaimana yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu penelitian (Meidina et al., 2018) mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik permainan tradisional untuk mengembangkan perilaku prososial. Hasil penelitiannya menunjukkan perilaku prososial anak yang di dalamnya terdapat aspek empati dapat berkembang setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain permainan tradisional.

Hal serupa juga pernah dilakukan oleh (Armadi & Astuti, 2018) dalam penelitiannya mengenai pengaruh metode pembelajaran kolaboratif terhadap perilaku sosial pada anak kelompok B di taman kanak-kanak. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran kolaboratif dalam perilaku sosial anak. Selanjutnya hasil penelitian (Saleh, Nugraha, & Nurfitriani, 2017) menunjukan model permainan tradisional “*boy-boyan*” dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu maka pengembangan modul yang dilakukan oleh peneliti sangat menunjang kebutuhan anak akan keterampilan dalam berperilaku empati, sehingga adanya produk pengembangan merupakan suatu solusi yang tepat dan layak untuk diimplementasikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan perilaku empati anak usia

dini, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif untuk meningkatkan empati anak usia dini, berupa buku bahan ajar untuk guru yang dapat dijadikan sebagai panduan dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok di taman kanak-kanak.

Produk hasil pengembangan secara keseluruhan dinyatakan layak, artinya memenuhi kriteria penilaian uji ahli, baik dari segi materi, bahasa, media dan praktisi. Berdasarkan hasil uji validasi pada produk pengembangan yang dilakukan oleh empat orang ahli, diperoleh hasil rata-rata sebesar 93%. Maka berdasarkan kategorisasi penilaian modul pengembangan yang disusun oleh peneliti berada dalam kategori “sangat baik” atau “sangat layak.”

Hal ini sejalan dengan tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengembangkan modul bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif yang dapat membantu dalam meningkatkan perilaku empati anak usia dini. Modul yang dikembangkan berupa buku bahan ajar yang dapat digunakan sebagai panduan untuk guru, dalam pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik permainan kolaboratif di PAUD/TK. Modul telah disusun secara sistematis dengan instruksi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan tampilan dan warna-warna yang menarik untuk pembaca.

BIBLIOGRAFI

- Afiati, Evi. (2019). Model Bimbingan Melalui Permainan Sosiodrama Untuk Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 119–132. [Google Scholar](#)
- Ananda, Rizki, & Fadhilaturrehmi, Fadhilaturrehmi. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26. [Google Scholar](#)
- Ariin, Vera Kristiana, Rohendi, Edi, & Istianti, Tuti. (2016). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Secara Kolaboratif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). [Google Scholar](#)
- Armadi, Ali, & Astuti, Yeni Puji. (2018). Pembelajaran terpadu tipe webbed berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 185–195. [Google Scholar](#)
- Aryanti, Zusy. (2017). Kesiapan anak saat memasuki sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 64–67. [Google Scholar](#)
- Fidrayani. (2015). *Pengembangan Empati Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Retrieved from [http://mpsi.umm.ac.id/files/file/125-130 Fidrayani.pdf](http://mpsi.umm.ac.id/files/file/125-130%20Fidrayani.pdf). [Google Scholar](#)
- Jannah, Miftahul. (2015). Tugas-tugas perkembangan pada usia kanak-kanak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(2), 87–98. [Google Scholar](#)
- Lutfiati, E. N. I. (2016). Pembinaan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pembiasaan Di Kelompok Bermain Harapan Bunda Purwokerto. In *Skripsi Sarjana pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*. Purwokerto: tidak diterbitkan.
- McDonald, Nicole M., & Messinger, Daniel S. (2011). The development of empathy: How, when, and why. *Free Will, Emotions, and Moral Actions: Philosophy and Neuroscience in Dialogue*, 23, 333–359. [Google Scholar](#)
- Meidina, Putri, Sofia, Ari, & Anggraini, Gian Fitria. (2018). Pengembangan empati anak usia dini. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 7(4). [Google Scholar](#)
- Nugraha, Ahmad Hutama Adhi, Suharini, Erni, & Sriyono, Sriyono. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Examples Non Examples Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Negeri 4 Bumiayu Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2016/2017. *Edu Geography*, 5(2), 1–9. [Google Scholar](#)
- Nur, Lutfi, Halimah, Momoh, & Nurzaman, Istikhoroh. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar

- Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 170–180. [Google Scholar](#)
- Pratiwi, Wiwik. (2018). Kesiapan anak usia dini memasuki sekolah dasar. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 1–13. [Google Scholar](#)
- Rachmahyani, A. (2020). Pengembangan Program Hipotetik Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa. *Skripsi Sarjana Pada FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang : Tidak Diterbitkan*.
- Rifai, Mohamad, & Fahmi, Fahmi. (2017). Pengelolaan Kesiapan Belajar Anak Masuk Sekolah Dasar. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 3(01), 129–143. [Google Scholar](#)
- Saleh, Yopa Taufik, Nugraha, Mohammad Fahmi, & Nurfitriani, Meiliana. (2017). Model permainan tradisional “boy-boyan” untuk meningkatkan perkembangan sosial anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b). [Google Scholar](#)
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Pressindo. [Google Scholar](#)
- Sriyanti, Lilik. (2015). *Model Bimbingan dan Konseling Kolaboratif untuk Meningkatkan Pengendalian Diri Anak Usia Dini di PAUD Kota Salatiga Tahun 2014*. Tesis tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Sukmady, Fitri Wulandari. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berempati Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Cooperative Learning. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 103–112. [Google Scholar](#)
- Syaodih, E dan Agustin, M. (2012). *Bimbingan dan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Taufik, T. (2012). *Empati: Pendekatan Psikologi Sosial*. Rajawali Press. [Google Scholar](#)
- Trenggonowati, Dyah Lintang, & Kulsum, Kulsum. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi Golden Age Anak Usia Dini Studi Kasus Di Kota Cilegon. *Journal Industrial Servicess*, 4(1). [Google Scholar](#)
- Tuasikal, Jumadi Mori Salam, Mudjiran, Mudjiran, & Nirwana, Herman. (2016).

Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Konselor*, 5(3), 133–138. [Google Scholar](#)

Wardhani, H. A. (2017). Empati ditinjau dari Pola Asuh dan Jenis Kleamin. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Copyright holder :

Diah Utamy, Evi Afiati, Putri Dian Dia Conia (2021)

First publication right :

Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik

This article is licensed under:

