



UNIVERSITAS INDONESIA

**EFEKTIVITAS PEMBACAAN BUKU CERITA PADA
PROGRAM PERKEMBANGAN KEMAMPUAN EMPATI
ANAK USIA 6-7 TAHUN**

*(The effectiveness of storybook reading on the program development of
children's empathy aged 6 to 7 years)*

TESIS

**Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh
Gelar Master Sains**

F. WIDIANA SATYA P

1006795730

**FAKULTAS PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI ILMU PSIKOLOGI
PEMINATAN TERAPAN PSIKOLOGI ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS INDONESIA
DEPOK, JULI 2012**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tesis ini adalah hasil karya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : F. Widiana Satya P

NPM : 1006795730

Tanda tangan :



Tanggal : 6 Juli 2012

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :

Nama : F. Widiani Satya P.
NPM : 1006795730
Program Studi : Ilmu Psikologi
Peminatan : Terapan Psikologi Anak Usia Dini
Judul Tesis : Efektivitas pembacaan buku cerita pada program perkembangan empati anak usia 6 - 7 tahun.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Sains, pada Program Studi Ilmu Psikologi, Peminatan Psikologi Anak Usia Dini, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I : Dr. Rose Mini Agoes Salim, M.Psi.

Pembimbing II : Dra. Eva Septiana M.Si.

Penguji I : Dr. Tjut Rifameutia Umar Ali M.A.

Penguji II : Rini Hildayani S.Psi., M.Si.

Ketua Program Studi Terapan

Fakultas Psikologi UI

Dekan Psikologi

Universitas Indonesia

Dr. Alice Salendu, MBA, M.Psi.

NIP 0806050140

Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M, Org. Psy

NIP 1949040397603002

Ditetapkan di : Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

Tanggal : 2 Juli 2012

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Gusti Yesus, atas segala anugerahNya, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Sains dengan peminatan Terapan Psikologi Anak Usia Dini pada Program Pascasarjana Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa sejak masa perkuliahan sampai proses penulisan tesis ini, banyak sekali pihak yang memberi bimbingan, bantuan dan dukungan, untuk itu saya mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

- 1) Dr. Rose Mini Adi Prianto, M. Psi. dan Dra. Eva Septiana M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya dalam penyusunan tesis ini.
- 2) Dr. Tjut Rifameutia Umar Ali M.A. dan Rini Hildayani S.Psi., MSi. selaku dosen penguji, terima kasih untuk masukan yang berharga untuk tesis ini.
- 3) Bapak dan Ibu pengajar di peminatan Psikologi Anak Usia Dini Universitas Indonesia, terima kasih untuk ilmu yang telah dibagikan. Demikian juga untuk Biro Administrasi Umum Fakultas Psikologi Universitas Indonesia yang telah memberikan pelayanan selama proses studi.
- 4) Keluarga tercinta : mama dan kedua adikku tercinta : Wido dan Wida, untuk segala doa, dukungan, kasih sayang dan kekuatan yang diberikan.
- 5) Teman-teman kuliah di peminatan Psikologi Anak Usia Dini, untuk bantuan, dukungan dan kebersamaan selama proses studi. Secara khusus, terima kasih kepada Tarcisia, Djuanita Bowman, Nony Fardillah Ariati dan Eko Nugroho, atas bantuan selama penelitian dan penulisan tesis.
- 6) Anita Christina, untuk waktu dan kesediannya sebagai pembaca buku cerita.
- 7) Ibu-ibu kader Pos PAUD Melati Kelurahan Sunter Jaya, atas kesempatan dan bantuan yang diberikan selama penelitian berlangsung.

Akhir kata, saya berharap Tuhan berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tesis ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 6 Juli 2012
Penulis

**HALAMAN PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : F. Widiana Satya P.
NPM : 1006795730
Program Studi : Ilmu Psikologi
Peminatan : Terapan Psikologi Anak Usia Dini
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah yang berjudul :

Efektivitas pembacaan buku cerita pada program perkembangan empati anak usia 6 - 7 tahun.

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada tanggal : 6 Juli 2012

Yang menyatakan :



(F. Widiana Satya P.)

ABSTRAK

Nama : F. Widiana Satya P.
Program Studi : Ilmu Psikologi
Judul : Efektivitas pembacaan buku cerita pada program
perkembangan empati anak usia 6 - 7 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program pembacaan buku cerita dalam meningkatkan kemampuan empati anak usia 6 – 7 tahun. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Empathy Continuum Scoring System*. Desain penelitian menggunakan *one group pre-test-post-test design*. Metode pembacaan buku cerita yang digunakan adalah *dialogic reading*, yaitu metode pembacaan yang menggunakan tanya jawab antara pembaca dan anak, dan menggunakan 4 macam buku cerita bergambar. Pembacaan dilakukan selama 4 hari dengan waktu pembacaan dari pukul 08.00 hingga pukul 10.00. Jumlah subyek penelitian adalah 24 anak PAUD Melati Kelurahan Sunter Jaya yang berusia 6 - 7 tahun. Analisis data menggunakan uji beda *Wilcoxon signed-rank test* yang menunjukkan ada perbedaan yang signifikan ($p < 0.05$) antara skor kemampuan empati anak pada sebelum dan sesudah pembacaan. Bagi penelitian berikutnya, disarankan adanya program yang mendorong anak menunjukkan kemampuan empatinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : empati, buku cerita bergambar, pembacaan buku, metode dialog, anak usia 6 - 7 tahun.

ABSTRACT

Name : F. Widiana Satya P.

Study Program : Psychology

Title : The effectiveness of storybook reading on the program development of children's empathy aged 6 to 7 years.

The aim of the present study was to know the effectiveness of storybook reading on increasing children's empathy, aged six to seven years. The instrument in the study was based on Empathy Continuum Scoring System. The study was conducted in one group pre-test-post-test study with twenty-four preschool children at PAUD Melati Kelurahan Sunter Jaya, aged six to seven years. The method was using a dialogic reading, reading method that including two-way asking question between reader and children, with four different storybooks. The reading was done in four days. The reading time was started on eight until ten o'clock in the morning. Based on the *Wilcoxon* signed-rank test the significance was at the $P < 0.05$ level for all findings. These results indicated that there was an increasing level of children's empathy skill after the reading. For further study is necessary to develop program to encourage children to show empathy in their daily activities.

Keywords: empathy, picture book, reading aloud, dialogic reading, and children aged six to seven years

DAFTAR ISI

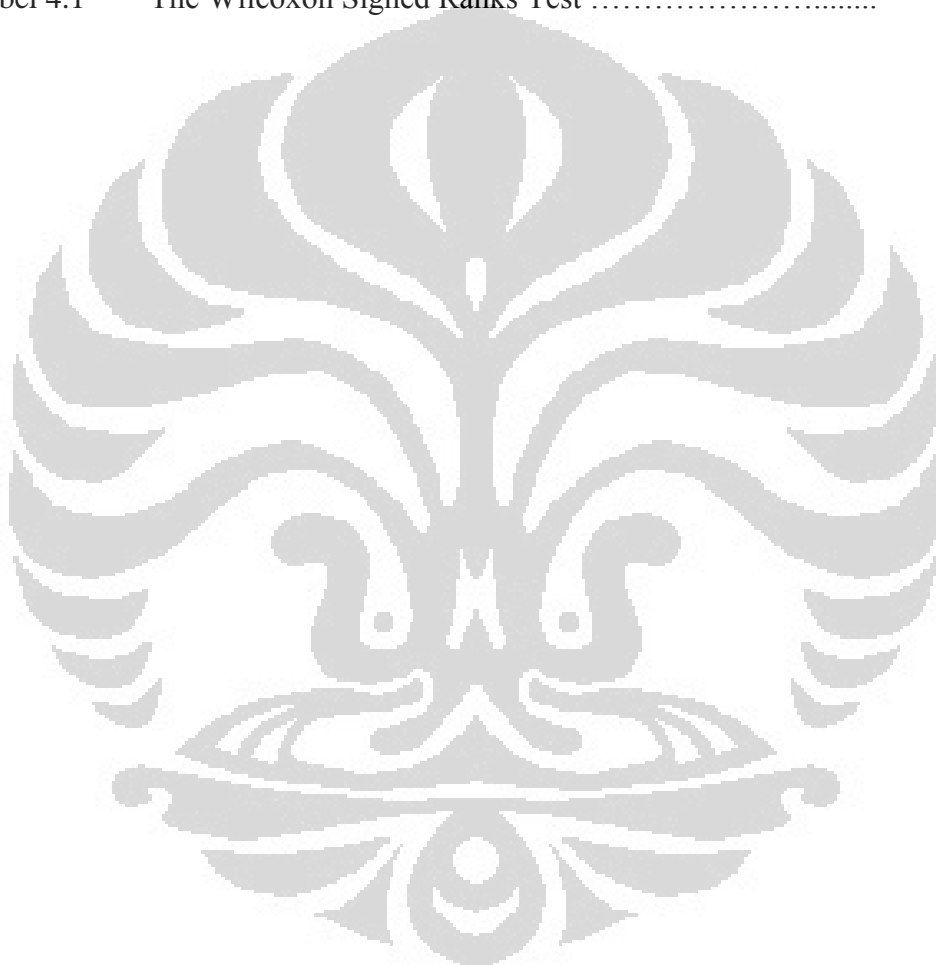
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penelitian	8
2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Empati	10
2.2 Memahami Perspektif Orang Lain	11
2.3 Perilaku Prososial	12
2.4 Karakteristik Anak Usia 6 - 7 Tahun	12
2.4.1 Perkembangan Kognitif	12
2.4.2 Perkembangan Sosioemosional	13
2.5 Pembacaan Buku Cerita	14
2.5.1 Pembaca Buku	14
2.5.2 Buku Cerita	14
2.5.3 Metode Pembacaan Buku Cerita	15
2.5.3.1 Metode <i>Text Talk</i>	15
2.5.3.2 Metode <i>Print Referencing</i>	15
2.5.3.3 Metode <i>Dialogic Reading</i>	15
2.6 Dinamika Antar Variabel	18
3. METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Variabel Penelitian	21
3.2 Definisi Operasional	21
3.2.1 Definisi Operasional Variabel Bebas	21
3.2.2 Definisi Operasional Variabel Tergantung	21
3.3 Hipotesis	22
3.4 Metode Pengambilan Data	22
3.4.1 Karakteristik Populasi	22
3.4.2 Lokasi Penelitian	22
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel	22
3.5 Desain Penelitian	23
3.6 Alat Ukur	23
3.7 Prosedur Penelitian	24
3.7.1 Tahapan Persiapan Penelitian	24
3.7.1.1 Tahap Persiapan Alat Ukur Penelitian	24
3.7.1.2 Tahap Pembuatan Buku Cerita	27

3.7.1.3 Tahap Persiapan Pembacaan Buku Cerita	28
3.7.1.4 Tahap Uji Coba Pembacaan Buku Cerita	29
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	29
3.8 Metode Pengumpulan Data	30
3.9 Metode Analisis Data	31
4. ANALISIS HASIL PENELITIAN	32
4.1 Pelaksanaan Penelitian	32
4.2 Analisis Hasil	33
4.2.1 Analisis Secara Kuantitatif	33
4.2.2 Analisis Secara Kualitatif	34
5. KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN	36
4.1 Kesimpulan	36
4.2 Diskusi	36
4.3 Saran	40
DAFTAR REFERENSI	42



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Daftar item-item alat ukur hasil validitas konten	25
Tabel 3.2	Hasil uji reliabilitas inter-rater	27
Tabel 3.3	Tahap pelaksanaan penelitian	30
Tabel 4.1	The Wilcoxon Signed Ranks Test	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Data usia, jenis kelamin dan pekerjaan orang tua subjek	48
Lampiran 2.	Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> skor empati	49
Lampiran 3.	Hasil pre-test situasi penyebab marah dipersepsikan sebagai marah dan sedih	50
Lampiran 4.	Hasil post-test situasi penyebab marah dipersepsikan sebagai marah dan sedih	51
Lampiran 5.	Respon & skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	52
Lampiran 6.	Panduan <i>Empathy Continuum Scoring System</i>	76
Lampiran 7.	Form <i>pre-test/post-test</i>	77
Lampiran 8.	Alat ukur <i>Empathy Continuum Scoring</i>	78
Lampiran 9.	Cuplikan cerita 1 : Dito terlambat dijemput - merupakan cerita yang melukiskan emosi marah	87
Lampiran 10.	Cuplikan cerita 2 : Dita ingin bermain bersama teman-temannya – merupakan cerita yang melukiskan emosi sedih	90
Lampiran 11.	Cuplikan cerita 3 : Dita takut disuntik - merupakan cerita yang melukiskan emosi takut	93
Lampiran 12.	Cuplikan cerita 4 : Kue kukus Dito dan Dita - merupakan cerita yang melukiskan emosi senang	96

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komnas Anak menyampaikan fakta 1.851 anak-anak melakukan tindak kriminal sepanjang tahun 2011. Lima puluh dua persen dari jumlah tersebut melakukan tindak pencurian dan selebihnya melakukan tindak kekerasan, perkosaan, narkoba, perjudian dan penganiayaan (DetikNews, 20 Desember 2011). Sementara itu di awal 2012 sebuah kasus penusukan siswa sekolah dasar oleh temannya sendiri menarik perhatian banyak pihak. AMN (13 tahun) seorang siswa sekolah SD menikam temannya sendiri, SM (12 tahun) dengan senjata tajam sebanyak 15 tusukan pada 17 Februari 2012 (Kompas, 19 Februari 2012).

Fakta-fakta di atas menunjukkan banyak anak di Indonesia telah melakukan perilaku antisosial yang memprihatinkan. Perilaku antisosial adalah perilaku yang dilakukan tanpa perasaan dan tanpa memperhatikan kesejahteraan orang lain (Clarke, 2003). Perilaku antisosial merupakan lawan dari perilaku prososial. Perilaku prososial didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan demi orang lain, seperti berbagi dengan orang yang kurang beruntung, menolong orang yang se, dang kesulitan, membantu orang meraih tujuannya, membuat nyaman orang dengan memberi pujian (Eisenberg, Fobes, Spirrad dalam Shaffer, 2009) dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap orang lain dan tidak mencari kesenangan pribadi (Eisenberg dan Mussen, 2001).

Bar-Tal, Raviv, dan Goldberg (1982) menyatakan untuk dapat memunculkan perilaku prososial, anak perlu memiliki kemampuan penalaran moral, kemampuan memahami kondisi orang lain (*perspective taking*) dan kemampuan empati. Eisenberg, Shell, Pasternack, Lennon dan Robert (dalam Thompson & Gullone, 2003) menyatakan kualitas perilaku prososial anak meningkat dengan meningkatnya kematangan penalaran moralnya. Sementara itu, penelitian menunjukkan *perspective taking* anak usia 4–10 tahun berkorelasi positif dengan perilaku anak dalam membantu teman, dan berbuat baik pada teman (Rubin & Schneider dalam Katchadourian, 2010). Beberapa penelitian menunjukkan kemampuan empati pada anak memiliki hubungan dengan

munculnya perilaku prososial (Eisenberg, dan Miller, 1987; Roberts dan Strayer, 1996; Strayer, dan Roberts, 2004). Sementara itu, Karr-Morse dan Wiley (1997) menyampaikan perilaku antisosial dan perusakan diri sendiri cenderung didorong oleh kemampuan empati yang rendah.

Penelitian ini lebih memilih kemampuan empati dibandingkan penalaran moral dan pemahaman kondisi orang lain, karena empati juga merupakan virtue penting dalam perkembangan kemampuan penalaran moral anak. Borba (2001) menyampaikan virtue penting yang pertama dalam kecerdasan moral anak adalah empati. Sementara itu, kemampuan memahami kondisi orang lain merupakan bagian dari kemampuan empati (Eisenberg & Strayer, 1987). Oleh karena itu, penelitian ini lebih memfokuskan pada kemampuan empati.

Feschback (dalam Cress & Holm, 2000) mendefinisikan kemampuan empati sebagai kemampuan seseorang untuk menunjukkan respon afeksi kepada orang lain yang diperoleh dari kemampuannya untuk membedakan antara perspektif dirinya dengan perspektif orang lain. Definisi empati tersebut hampir sama dengan definisi Hoffman (2001) yang menyatakan bahwa empati adalah respon afeksi yang ditunjukkan oleh seseorang pada orang lain dan respon tersebut lebih disesuaikan dengan situasi orang lain daripada situasi diri sendiri. Sementara itu, Eisenberg dan Strayer (1987) menyampaikan bahwa empati adalah respon afeksi yang ditunjukkan seseorang setelah ia dapat memahami perasaan atau kondisi orang lain dan kemudian menyesuaikan respon afeksinya dengan perasaan atau kondisi orang lain. Dengan mempertimbangkan definisi yang telah disampaikan oleh ketiga tokoh di atas, maka penelitian ini menggunakan definisi kemampuan empati sebagai kemampuan seseorang untuk memahami perasaan atau kondisi orang lain dan menunjukkan dengan memberi respon afeksi yang lebih sesuai dengan perasaan atau kondisi orang lain.

Berdasarkan beberapa penelitian, kemampuan empati dapat mencegah kemarahan (Strayer & Roberts, 2004) dan perilaku agresi (Hasting, Zahn-Waxler, Robinson, Usher & Bridges, 2000; Strayer & Roberts, 2004) karena kemampuan empati mendorong seseorang mampu memahami dan merasakan rasa sakit dari korbannya. Sementara itu, Boswell (2009) menyampaikan sikap / *attitude* yang lebih positif terhadap perilaku agresi dan kemampuan empati yang rendah memprediksi perilaku *bullying* anak di sekolah. Anak yang mampu

memahami perasaan korban lebih cenderung berpikir dan bertindak untuk kepentingan korban *bullying* (Boswell, 2009). Timbulnya kesadaran bahwa *bullying* berarti menyakiti orang lain, menurunkan keinginan mereka untuk melakukan perilaku tersebut (Ozkan & Cifci, 2009).

Menurut Hoffman (1984), perkembangan kemampuan empati berkaitan dengan kemampuan seorang anak untuk membedakan antara dirinya dengan orang lain. Bayi belum dapat membedakan antara orang lain dan dirinya, namun sudah menunjukkan kemampuan empati dalam bentuk yang belum sempurna, seperti ikut menangis ketika mendengar bayi lain menangis. Ketika anak sudah mampu membedakan secara fisik antara dirinya dengan orang lain, kemampuan empatnya meningkat. Ketika anak berusia 2–3 tahun, ia mulai menyadari bahwa orang lain dapat memiliki perasaan yang berbeda dengan dirinya. Kemampuan ini terus berkembang semakin kuat sejalan dengan berkembangnya kemampuan anak dalam membedakan orang lain dari dirinya. Di sekolah dasar anak sudah mampu mengembangkan kemampuannya untuk berempati kepada orang yang tidak hadir di dekatnya.

Pada usia 6-7 tahun, anak bersekolah di TK (Taman Kanak-kanak). Church, Poole dan Miller (2005) menyampaikan usia TK merupakan waktu yang tepat bagi seorang anak untuk mengembangkan kemampuan empatnya, karena pada usia ini, kemampuannya dalam memahami perasaan dan kondisi orang lain berkembang semakin kuat. Selain itu, kemampuan empati merupakan kemampuan yang ia butuhkan untuk membina pertemanan. Hal ini sesuai dengan teori Piaget, usia 6-7 tahun anak perkembangan kognitifnya masih berada di tahapan *preoperational* dan pada tahapan *preoperational* salah satu kemampuan yang berkembang adalah kemampuan empati (Papalia, 2009). Piaget juga menyatakan bahwa pada tahapan *preoperational* salah satu keterbatasannya adalah egosentris, yaitu sikap anak yang menganggap orang lain berpikir dan memiliki perasaan seperti dirinya (Papalia, 2009). Hal ini menunjukkan anak usia 6-7 tahun butuh bantuan untuk mengembangkan kemampuan empatnya.

Jika dilihat dari perkembangan psikososialnya, pada usia 6-7 tahun anak-anak menunjukkan minatnya pada pertemanan, seperti yang disampaikan Tassoni (2007), pada usia 6-7 tahun, anak mulai mengembangkan pertemanan

yang stabil dan pertemanan menjadi hal yang penting. Oleh karena itu, anak butuh mengembangkan kemampuan empatinya, karena kemampuan ini akan membantunya berinteraksi dengan teman-temannya dan membina hubungan pertemanan (Bagnato & Simeonsson, 2007).

Perkembangan kemampuan empati merupakan kontribusi dari faktor genetik dan faktor lingkungan (McDonald & Messinger, 2011). Knafo, Hulle, Zahn-Waxler dan Robinson (2008) berpendapat faktor lingkungan lebih memegang peranan penting. Faktor lingkungan yang berperan pada perkembangan kemampuan empati anak adalah lingkungan keluarga dan sekolah. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertamanya yang memberinya pengalaman empati, misalnya memperoleh ekspresi penuh perhatian dari orang tua atau pengasuhnya (Thompson & Gullone, 2003). Beberapa teori dan penelitian menyatakan bahwa kemampuan empati anak berkembang baik jika orang tua menerapkan *parenting* yang hangat (Barnet, 1987, Zhou, Eisenberg, Losoya, Fabes, Reiser dan Guthrie, 2002). Kehangatan orang tua adalah kecenderungan orang tua untuk senantiasa memberi dukungan, perhatian dan kepekaan pada kebutuhan anak dan juga menunjukkan ekspresi, emosi dan perilaku yang positif kepada anak (Zhou dkk., 2002). Kehangatan dan kepekaan orang tua akan kebutuhan emosi anak berhubungan dengan kondisi sosial ekonomi orang tua. Lemahnya kondisi sosial ekonomi orang tua berhubungan dengan rendahnya tingkat kehangatan dan kepekaan orang tua akan kebutuhan emosi anak (Klebanov, Gunn dan Duncan, 1994). Hal itu menunjukkan, kondisi sosial ekonomi orang tua yang lemah dapat mengakibatkan perkembangan empati menjadi beresiko.

Kondisi lingkungan yang beresiko menunjukkan semakin perlunya anak mendapatkan bantuan untuk mengembangkan empatinya. Lingkungan lain yang dapat membantu dan juga memegang peranan penting bagi perkembangan empati anak adalah lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik bagi perkembangan empati anak adalah lingkungan yang menyediakan contoh untuk perilaku yang peka dan penuh perhatian dari guru dan teman-temannya. (Thompson & Gullone, 2003). Selain itu, sekolah dapat menyediakan kegiatan yang dapat mengasah kemampuan empatinya (Church, Poole & Miller, 2005).

Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan kemampuan empati anak di sekolah.

Untuk dapat mengembangkan empati di sekolah, maka diperlukan sebuah program yang sejalan dengan kurikulum sekolah. Program pengembangan empati di sekolah dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti kegiatan merawat binatang peliharaan/*humane education* (Daly & Suggs, 2010), kegiatan *art* (Phillips, 2003), permainan/*games* (Church, Poole & Miller, 2005), pemanfaatan buku-buku cerita anak (Cress & Holm, 2000) dan penggunaan media film (Dodge, 2009).

Kegiatan merawat binatang peliharaan sebagai program pengembangan empati di sekolah dijalankan dengan asumsi mengajarkan anak untuk lebih perhatian kepada kebutuhan binatang dan memperlakukan binatang dengan kasih sayang akan mempengaruhi cara anak-anak memperlakukan orang lain (Ascione, dalam Thompson & Gullone, 2003). Namun, bukti empiris menunjukkan program ini baru memberi pengaruh yang signifikan pada perkembangan empati anak untuk anak-anak kelas 4 dan kelas 5 sekolah dasar, sedangkan untuk usia yang lebih muda, program ini tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan (Ascione dalam Thompson & Gullone, 2003).

Dari kegiatan *art* anak dapat belajar untuk menghargai karya orang dan menumpahkan perhatian dengan penuh perasaan pada hasil karyanya (Phillips, 2003). Kegiatan ini dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan empatinya. Agar kegiatan empati berhasil membantu perkembangan empati anak, guru harus bisa berperan menjadi fasilitator yang mengajak anak-anak berdialog untuk menangkap makna empati dalam kegiatan *art*-nya dan menjadi role model yang menerapkan pendekatan empatetik pada anak, mampu melihat dari kaca mata anak, misalnya ketika mereka kesulitan dengan proyek *art* mereka (Stout, 1999).

Program-program yang tersusun dari berbagai kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kemampuan empati anak (Sugai, Sprague, Horner, & Walker, 2000, Khatchadourian, 2010). Anak dapat memahami konsep yang sulit seperti kepercayaan dan kebaikan, dengan cara yang menyenangkan. Dengan terlibat dalam kegiatan bermain, anak terlibat dalam komunikasi dan kerja sama untuk

mencapai sebuah tujuan. Pemelajaran kemudian diperkuat dengan peran guru yang mengajak anak-anak berdialog.

Program yang dapat digunakan untuk mengatasi hambatan egosentris anak adalah film dan buku. Film dapat menghadirkan tokoh karakter secara audio visual, sehingga memberi dampak emosi yang kuat pada anak (Valkenburg & Buijzen, 2011). Dari buku-buku cerita, anak mendapatkan contoh untuk perilaku yang diharapkan dalam kehidupan, (Kilpatrick, Wolfe & Wolfe dalam O'Sullivan, 2004) dan cerita dapat menumbuhkan imajinasi moral karena cerita dapat membantu anak menghubungkan antara pengalaman kehidupan dan nilai moral (Guroian dalam O'Sullivan, 2004). Lamme, Krogh dan Yachmetz (1992) menyatakan anak usia dini berada di tahapan perkembangan moral egosentris, dengan demikian mereka cenderung melihat dunia dari perspektif mereka sendiri dan tidak bisa melihat cara pandang orang lain. Penggunaan buku-buku anak dapat membantu mereka untuk mulai melihat hal dari sudut pandang / perspektif orang lain dengan cara yang nyaman dan tidak menakutkan. Melalui karakter-karakter di buku cerita, anak-anak dapat belajar untuk *role taking* yang dapat mendorong perkembangan kemampuan empati mereka dan kemampuan untuk menimbang lebih baik daripada pandangan egosentrisnya.

Ada beberapa hal yang menunjukkan perbedaan antara dampak film dan pembacaan buku cerita. Dalam pembacaan buku cerita, ada interaksi antara guru dan murid, mereka terlibat dalam aktivitas tanya jawab (Doyle & Bramwell, 2006). Sementara ketika menonton film, anak tidak dapat berdialog dengan karakter dalam film. Selain itu selama kegiatan pembacaan, anak-anak belajar untuk bergantian dan tidak saling berebut ketika berdialog dengan guru, belajar untuk mendengarkan orang lain dan belajar menggunakan bahasa yang baik menurut tatanan sosial. Jadi anak mendapatkan manfaat dari pengalaman sosialnya ketika pembacaan buku cerita terjadi (Doyle & Bramwell, 2006), sementara ketika menonton film anak lebih pasif dan tidak ada interaksi dengan temannya. Dengan demikian dalam kegiatan pembacaan buku cerita, secara kognitif anak memahami makna empati dari isi cerita dan dialog dengan guru, secara sosial mereka belajar dari pengalaman selama proses pembacaan terjadi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pembacaan buku cerita.

Melrose (2002) menyebutkan bahwa cerita yang sesuai untuk anak usia 4 – 7 tahun adalah cerita yang memakai ilustrasi gambar. Buku cerita dengan ilustrasi gambar atau biasa disebut buku cerita bergambar (*picture books*) dapat digunakan untuk mengajarkan kepada anak akan pemahaman konsep yang abstrak seperti konsep emosi (Jalongo, 2004 dalam Adinugroho, 2009). Buku cerita bergambar yang memiliki karakter yang hidup dan konsekuensi yang jelas serta masuk akal, membantu anak untuk meningkatkan kemampuan penalaran moral dan kemampuan prososial anak (Koc & Buzzelli dalam Adinugroho, 2009). Guru dapat membantu peningkatan kemampuan penalaran anak dengan mengajak anak untuk berdiskusi tentang perbuatan yang dilakukan oleh karakter di dalam buku (Koc & Buzzelli dalam Adinugroho, 2009).

Metode pembacaan buku cerita sambil berdiskusi dengan anak disebut sebagai *dialogic reading* (Whitehurst, Falco, Loniga, Fnischel, & DeBaryshe, 1988). Doyle dan Bramwell (2006) menyampaikan metode *dialogic reading* adalah metode yang cocok untuk meningkatkan kemampuan prososial anak, karena metode ini memungkinkan guru atau orang tua memperkenalkan perilaku prososial dan kemudian mendiskusikan dampaknya dengan anak. Selain itu, *dialogic reading* juga memberikan pengalaman pada anak untuk belajar bertanya secara bergantian dan mendengarkan orang lain bicara, jadi anak juga belajar mengasah kemampuan sosialnya (Doyle & Bramwell, 2006).

Dengan menimbang manfaat pembacaan buku cerita bagi anak dan pentingnya upaya pengembangan kemampuan empati anak, penelitian ini bermaksud melihat efektivitas pembacaan buku cerita pada pengembangan kemampuan empati anak usia 6-7 tahun. Kemampuan empati akan diukur menggunakan metoda *Empathy Continuum Scoring System*. Metoda ini dikembangkan oleh Strayer (1993). Setelah mendengarkan cerita, anak akan ditanya bagaimana perasaan tokoh dalam cerita dan alasannya, serta bagaimana perasaannya dan alasannya. Skor akan diberikan berdasarkan ketepatan antara perasaan anak dan perasaan tokoh, serta ketepatan alasan perasaannya timbul dengan alasan tokoh cerita. Masing-masing akan menerima skor satu poin. Total skor adalah jumlah skor dari keempat jenis cerita yang mengedepankan empati pada perasaan senang, sedih, marah dan takut.

Penelitian ini menggunakan perasaan senang, sedih, marah dan takut, karena keempat perasaan adalah perasaan dasar yang sudah dapat dipahami dengan baik oleh anak. Sejak usia 3 tahun, anak sudah memahami perasaan senang, sedih, marah dan takut dan mampu menghubungkan kejadian dan pengalaman yang menimbulkan perasaan-perasaan tersebut (Harter dalam Hala, 1997).

1.2 Masalah Penelitian

Masalah penelitian dalam penulisan thesis ini adalah apakah pembacaan buku cerita dapat meningkatkan kemampuan empati anak usia 6-7 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program pembacaan buku cerita dalam meningkatkan kemampuan empati anak usia 6-7.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan sumbangan pengetahuan mengenai penerapan program pembacaan buku cerita anak bagi peningkatan kemampuan empati anak. Selain itu juga memberikan manfaat praktis dalam memberikan alternatif metode pengembangan kemampuan empati anak bagi guru dan juga orang tua.

1.5 Sistematika Penelitian

Penulisan thesis ini terdiri dari lima bab. Bab I menguraikan latar belakang masalah yang mendorong penulis tertarik untuk mengetahui efektivitas program pembacaan buku cerita pada kemampuan empati anak usia 6-7 tahun. Pada bab ini diuraikan alasan yang menjadi penyebab pentingnya dilakukan program pembacaan buku cerita pada anak usia 6-7 tahun untuk peningkatan kemampuan empatinya. Selain itu, dipaparkan juga mengenai masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

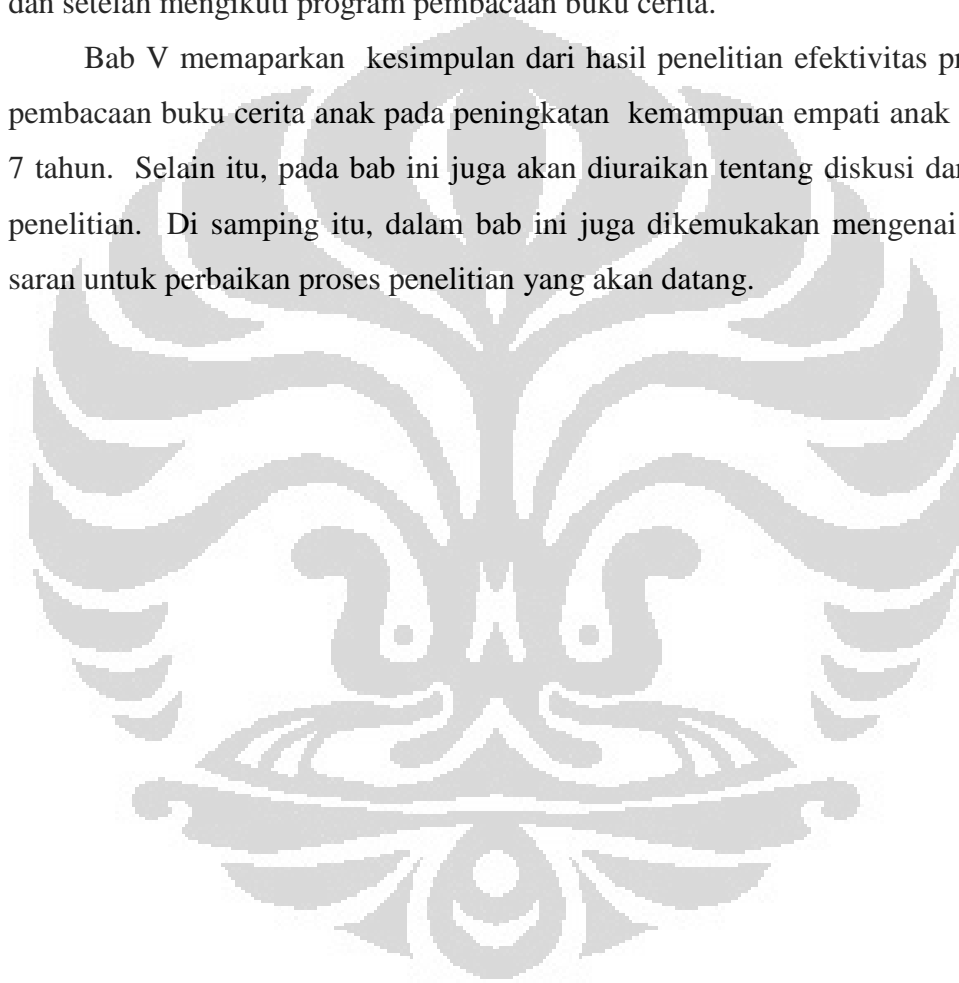
Pada Bab II diuraikan mengenai tinjauan pustaka berkaitan dengan penelitian. Tinjauan pustaka meliputi definisi empati dan perkembangan kemampuan empati, pemahaman tentang perspektif orang lain, perilaku prososial, karakteristik anak usia 6-7 tahun dan pembacaan buku cerita.

Pada Bab III diuraikan mengenai metodologi penelitian, yang terdiri dari variabel penelitian, definisi operational, hipotesis, metode pengambilan data,

desain penelitian, alat ukur, prosedur penelitian, metode pengolahan data dan metode analisis data.

Pada Bab IV dipaparkan tentang pelaksanaan program pembacaan buku cerita pada anak usia 6 -7 tahun. Selain itu, diuraikan juga mengenai proses yang terjadi selama berlangsungnya program. Dalam bab ini juga dikemukakan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis akan menunjukkan apakah ada perbedaan kemampuan empati pada anak usia 6-7 tahun, sebelum dan setelah mengikuti program pembacaan buku cerita.

Bab V memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian efektivitas program pembacaan buku cerita anak pada peningkatan kemampuan empati anak usia 6-7 tahun. Selain itu, pada bab ini juga akan diuraikan tentang diskusi dari hasil penelitian. Di samping itu, dalam bab ini juga dikemukakan mengenai saran-saran untuk perbaikan proses penelitian yang akan datang.



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai tinjauan pustaka berkaitan dengan penelitian. Tinjauan pustaka meliputi empati, *perspective taking*, prososial, karakteristik anak usia 6-7 tahun dan pembacaan buku pada anak.

2.1 Empati

Feschback (dalam Cress & Holm, 2000) mendefinisikan empati sebagai kemampuan seseorang untuk menunjukkan respon afeksi kepada orang lain yang diperoleh dari kemampuannya untuk membedakan antara perspektif dirinya dan perspektif orang lain. Definisi empati tersebut mirip dengan definisi Hoffman (2001) yang menyatakan bahwa empati adalah respon afeksi yang ditunjukkan oleh seseorang pada orang lain dan respon tersebut lebih disesuaikan dengan situasi orang lain daripada situasi diri sendiri. Sementara itu, Eisenberg dan Strayer (1987) menyampaikan bahwa empati adalah respon afeksi yang muncul setelah seseorang dapat memahami perasaan atau kondisi orang lain, respon afeksi tersebut mirip atau sama dengan apa yang dirasakan orang lain tersebut. Dengan mempertimbangkan definisi yang telah disampaikan oleh ketiga tokoh di atas, penelitian ini menggunakan definisi kemampuan empati sebagai kemampuan seseorang untuk memahami perasaan atau kondisi orang lain dan menunjukkannya dengan memberi respon afeksi yang mirip atau sama dengan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Hoffman (1984) menggambarkan perkembangan empati berkaitan dengan kemampuan seorang anak untuk membedakan antara dirinya dengan orang lain. Ia menggambarkan perkembangan empati anak dalam empat tahap,

- Tahap pertama adalah tahap ketika bayi belum dapat membedakan antara orang lain dan dirinya, namun sudah menunjukkan empati dalam bentuk yang belum sempurna, seperti ikut menangis ketika mendengar bayi lain menangis.
- Tahap kedua adalah ketika anak sudah mampu membedakan secara fisik antara orang lain dengan dirinya.

- Tahap ketiga mulai berkembang ketika anak berusia 2–3 tahun. Anak mulai menyadari bahwa orang lain dapat memiliki perasaan yang berbeda dengan dirinya. Kemampuan ini terus berkembang semakin kuat sejalan dengan berkembangnya kemampuan anak dalam membedakan orang lain dari dirinya. Di sekolah dasar anak sudah mampu mengembangkan kemampuannya untuk berempati kepada orang yang tidak hadir di dekatnya. Pada tahapan ini, berempati sudah melibatkan kemampuan memahami perspektif orang lain (*perspective taking*).
- Tahapan keempat, biasanya anak sudah mampu berempati tidak hanya pada apa yang terjadi saat ini tapi sudah mampu berempati pada seseorang yang mengalami masalah kronis, pada kelompok orang atau pada masyarakat.

Berdasar uraian di atas, anak usia 6-7 tahun berada di tahapan ketiga, yaitu kemampuan empatinya berkembang semakin kuat dan kemampuan empatinya akan semakin baik sejalan dengan peningkatan kemampuannya untuk memahami perspektif orang.

2.2 Memahami Perspektif Orang Lain

Hinnant dan O'Brien (2007) membagi kemampuan memahami perspektif orang lain menjadi dua, yaitu memahami secara afektif dan memahami secara kognitif. Kemampuan memahami secara afektif adalah kemampuan seseorang dalam mengenali perasaan orang lain dan memahami mengapa perasaan itu timbul (Hinnant & O'Brien, 2007). Sementara itu, kemampuan memahami secara kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memahami proses berpikir dan persepsi orang lain terhadap suatu situasi (Hinnant & O'Brien, 2007).

Hinnant dan O'Brien (2007) menyatakan terdapat hubungan yang signifikan antara kemampuan memahami perspektif orang lain secara kognitif dan kemampuan empati orang dewasa namun tidak dengan kemampuan empati anak pra sekolah. Penelitian Hinnant dan O'Brien (2007) menunjukkan pemahaman perspektif orang lain secara kognitif menghubungkan kemampuan memahami orang lain secara afektif dan kemampuan empati anak. Sementara hasil penelitian Roberts dan Strayer (1996) menunjukkan kemampuan

memahami perspektif orang lain secara afektif berhubungan dengan kemampuan empati anak.

Berdasarkan kaitan antara pemahaman orang lain secara afektif dan empati inilah kemudian Strayer (1993) mengembangkan metode *empathy continuum scoring system* sebagai alat ukur kemampuan empati. Alat ukur itulah yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian menunjukkan kemampuan memahami perspektif orang lain pada anak usia 4 – 10 tahun berkorelasi positif dengan perilaku anak dalam membantu teman dan berbuat baik pada teman (Rubin & Schneider dalam Katchadourian, 2010). Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara kemampuan memahami perspektif orang lain pada anak usia 4–10 tahun dengan perilaku yang dilakukan demi orang lain atau perilaku prososial.

2.3 Perilaku Prososial

Perilaku prososial didefinisikan sebagai perilaku yang dilakukan demi orang lain seperti berbagi dengan orang yang kurang beruntung, menolong orang yang sedang kesulitan, membantu orang meraih tujuannya, membuat nyaman orang dengan memberi pujian (Eisenberg, Fobes, Spirrad dalam Shaffer, 2009) dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap orang lain dan tidak mencari kesenangan pribadi (Mussen & Eisenberg, 2001).

Beberapa penelitian menunjukkan munculnya perilaku prososial memiliki hubungan dengan kemampuan empati pada anak (Eisenberg & Miller, 1987; Roberts & Strayer, 1996; Strayer & Roberts, 2004). Sementara itu, Karr-Morse dan Wiley (1997) menyampaikan perilaku antisosial dan perusakan diri sendiri cenderung didorong oleh kemampuan empati yang rendah. Perilaku antisosial adalah lawan dari perilaku prososial, yaitu perilaku yang dilakukan tanpa perasaan dan tanpa memperhatikan kesejahteraan orang lain (Clarke, 2003).

2.4 Karakteristik Anak Usia 6-7 tahun

2.4.1 Perkembangan Kognitif

Berdasarkan teori Piaget, usia 6-7 tahun ada dalam tahapan *preoperational*. Kemampuan yang berkembang pada tahapan ini adalah penggunaan simbol, yaitu anak dapat memikirkan suatu benda, orang atau kejadian tanpa harus kontak langsung, pemahaman identitas, yaitu anak

menyadari bahwa perubahan tidak mengubah kondisi alamiah sebuah benda, pemahaman sebab akibat, yaitu anak menyadari bahwa suatu kejadian memiliki penyebab, kemampuan mengklasifikasi, yaitu anak dapat mengkategorikan benda, orang atau kejadian, pemahaman tentang angka, yaitu anak dapat menghitung dan berhubungan dengan jumlah, kemampuan empati, yaitu anak lebih mampu membayangkan bagaimana perasaan orang lain dan anak menjadi lebih menyadari adanya aktivitas mental dan fungsi pikiran / *theory of mind* (Papalia, 2009)

Sementara itu, pada tahap ini anak juga memiliki aspek keterbatasan), yaitu anak hanya fokus pada satu aspek dan mengabaikan hal lain, anak tidak dapat memahami bahwa sebuah operasi atau aksi dapat dikembalikan ke situasi aslinya, anak tidak dapat memahami perubahan-perubahan bentuk, anak tidak dapat menggunakan penalaran deduktif dan induktif, anak berasumsi semua orang memiliki pikiran, persepsi dan perasaan seperti yang mereka miliki (egosentris), anak memiliki atribut yang menghidupkan benda mati, anak masih sulit membedakan antara fantasi dan kenyataan (Papalia, 2009).

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan empati adalah salah satu kemampuan kognitif yang sedang berkembang pada usia 6-7 tahun. Walaupun demikian, anak usia 6-7 tahun juga memiliki keterbatasan yaitu egosentris. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia 6-7 tahun membutuhkan bantuan agar perkembangan kemampuan empatinya dapat optimal.

2.4.2 Perkembangan Sosioemosional

Jika dilihat dari perkembangan psikososialnya, pada usia 6-7 tahun anak-anak menunjukkan minatnya pada pertemanan, seperti yang disampaikan Tassoni (2007), pada usia 6-7 tahun, anak mulai mengembangkan pertemanan yang stabil dan pertemanan menjadi hal yang penting. Oleh karena itu, anak butuh mengembangkan kemampuan empatinya, karena kemampuan ini akan membantunya berinteraksi dengan teman-temannya dan membina hubungan pertemanan (Bagnato & Siemansson, 2007).

2.5 Pembacaan Buku Cerita

Green (2008) mendefinisikan pembacaan buku cerita (*read aloud*) sebagai kegiatan membacakan buku cerita yang dilakukan oleh guru atau orang tua pada anak-anak. Beberapa penelitian menunjukkan pembacaan buku cerita menambah perbendaharaan kata bagi anak dan meningkatkan kemampuan membacanya (Beck, McKeown, & Kucan ; De Temple & Snow ; Brabham & Lynch-Brown; Sharif dkk. dalam Lane & Wright, 2007), keterampilan mendengarnya (Morrow & Grambell dalam Lane & Wright, 2007) dan mendorong kemampuan literasinya (Elster dalam Lane & Wright, 2007). Menurut Owicki (dalam Jackman, 2009) pembacaan buku cerita pada anak tidak hanya dapat digunakan untuk pengajaran membaca tetapi juga dapat digunakan untuk membantu proses perkembangan anak.

Beberapa faktor yang akan mempengaruhi efektivitas pembacaan buku cerita pada anak adalah pembaca (Hargrave & Schnechal dalam McGee & Schickedanz, 2007), jenis buku dan metode pembacaannya (Lane & Wright, 2007).

2.5.1 Pembaca buku

Pembaca buku cerita memegang peranan penting agar tujuan pembacaan tercapai (Loysen, 2010). Pembaca buku cerita anak memegang peranan mulai dari pemilihan buku cerita yang berkualitas (Jalongo dalam Adinugroho, 2009), melakukan pembacaan buku dengan bahasa yang ekspresif (Hargrave & Schnechal dalam McGee & Schidkedanz, 2007) dan mendorong partisipasi aktif anak dengan mengajak anak berdialog (Conlon dalam Loysen, 2010). Melibatkan anak untuk berpartisipasi aktif selama pembacaan akan membantu anak menemukan pesan esensial dari cerita, membantu anak untuk memperdalam pemahaman anak tentang isi cerita dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman sehari-harinya (Jalongo dalam Loysen, 2010).

2.5.2 Buku cerita

Menurut Melrose (2002), buku cerita yang sesuai untuk anak usia 4 – 7 tahun adalah buku cerita yang memakai ilustrasi gambar. Buku cerita dengan ilustrasi gambar atau biasa disebut buku cerita bergambar (*picture books*) dapat digunakan untuk mengajarkan anak konsep yang abstrak seperti konsep emosi (Jalongo, 2004 dalam Adinugroho, 2009). Buku cerita bergambar yang

memiliki karakter yang hidup dan konsekuensi yang jelas serta masuk akal, membantu anak untuk meningkatkan kemampuan penalaran moral dan kemampuan prososial anak (Koc & Buzzelli, 2004 dan Adinugroho, 2009).

2.5.3 Metode pembacaan Buku Cerita

Pembacaan buku cerita dapat dilakukan dengan berbagai metoda (Lane & Wright, 2007), yaitu metode pembacaan yang berfokus pada perkembangan kosa kata (*text talk*), metode pembacaan untuk meningkatkan minat anak pada materi cetak (*print referencing*) dan metode yang melibatkan proses tanya jawab antara pembaca dan anak (*dialogic reading*).

2.5.3.1 Metode *text talk*

Metode ini dikembangkan oleh Beck dan McKeown (2001) dan merupakan cara pembacaan buku cerita yang berfokus pada perkembangan kosa kata anak. Pembacaan dengan metode ini digunakan untuk menyediakan konteks ketika guru mengajarkan kata baru dan sesuai digunakan untuk anak kelas satu sekolah dasar (Lane & Wright, 2007).

2.5.3.2 Metode *print referencing*

Metode ini dilakukan dengan menarik minat anak pada materi cetak. Guru atau orang tua menarik perhatian anak pada bentuk, fitur, maupun fungsi dari text atau huruf yang terdapat pada materi cetak (Justice & Ezell dalam Lane & Wright, 2007). Anak dapat melihat bahasa tertulis sebagai objek yang memiliki makna yang berbeda satu sama lain dan guru dapat memberi petunjuk verbal misalnya dengan berkomentar atau bertanya tentang apa yang tercetak atau petunjuk nonverbal, misalnya dengan menunjuk pada masing-masing kata atau kalimat ketika membacakan (Justice & Ezell dalam Lane & Wright, 2007). *Print referencing* dapat meningkatkan konsep huruf dan pengetahuan alfabet anak (Justice & Ezell dalam Lane & Wright, 2007).

2.5.3.3 Metode *dialogic reading*

Dialogic reading, pertama kali diperkenalkan oleh Whitehurst dkk. (1988), merupakan pembacaan buku cerita yang menggunakan metoda tanya jawab dengan anak. Doyle dan Bramwell (2006) menyampaikan, teknik ini terdiri dari pembacaan berulang kali (*multiple reading*) dan dialog dengan anak-anak di dalam grup kecil (4 - 6 orang). Orang tua atau guru melibatkan anak dalam

pembacaan dengan bertanya dan memberi jawaban yang mendorong anak untuk lebih banyak bicara.

Beberapa penelitian menunjukkan terjadinya interaksi antara orang dewasa dan anak merupakan faktor yang kritical dalam pembacaan buku cerita (Crain-Thoreson & Dale; DeTemple; Dickinson; Dickinson & Smith; Wasik & Bond dalam Doyle & Bramwell, 2006). Ketika pembacaan buku cerita terjadi, orang dewasa membantu anak memahami isi cerita dengan mengkaitkannya dengan pengalaman dan latar belakang anak, kemudian mengajukan pertanyaan yang akan dijawab oleh anak dan jawaban dari anak akan segera mendapat respon. Jawaban anak menunjukkan tingkat pemahamannya. Pada pembacaan cerita, orang dewasa harus bisa menyesuaikan diskusinya dengan tingkat pemahaman anak saat ini (Palincsar & Brown dalam Doyle & Bramwell, 2006).

Metode *dialogic reading* sesuai digunakan untuk anak-anak mulai dari usia pra sekolah (Lane & Wright, 2007). Beberapa penelitian menunjukkan, *dialogic reading* mempunyai efek yang positif pada perkembangan bahasa lisan dan kemampuan awal literasi anak (Arnold, Lonigan, Whitehurst, & Epstein; Crain-Thoreson & Dale; Dale, Crain-Thoreson, Notari-Syverson, & Cole; Whitehurst, Arnold, dkk.; Whitehurst dkk. dalam Doyle & Bramwell, 2006). Sementara itu, Doyle dan Bramwell (2006) menyampaikan metode *dialogic reading* adalah metode yang cocok untuk meningkatkan kemampuan prososial anak. Selain peningkatan pemahaman anak akan isi bacaan, *dialogic reading* juga memberikan pengalaman pada anak untuk belajar bertanya secara bergantian dan mendengarkan orang lain bicara, jadi anak juga belajar mengasah kemampuan sosialnya (Doyle & Bramwell, 2006).

Pada metoda *dialogic reading*, untuk mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembacaan buku cerita, orang tua atau guru dapat menggunakan teknik CROWD (Morgan & Meier, 2008). CROWD merupakan akronim dari *Completing* atau melengkapi, *Recall* atau mengingat, *Open-ended* atau menanyakan apa yang akan terjadi, *Wh-questions* atau menggunakan pertanyaan terbuka dan *Distancing* atau menghubungkan dengan pengalaman, penerapannya tidak perlu berurutan. Uraian penjelasan mengenai CROWD adalah sebagai berikut (Morgan & Meier, 2008) :

- Melengkapi – guru meminta anak-anak untuk mengisi bagian kalimat yang belum lengkap, misalnya : “Max membuat sendiri ulang tahunnya. (Jawabannya : kue)
- Mengingat – guru mengajukan pertanyaannya setelah pembacaan selesai, misalnya : “Apa saja yang terjadi di awal cerita?” “Bagaimana akhir ceritanya?”
- Menanyakan apa yang terjadi – guru mendorong anak untuk menceritakan apa yang terjadi, misalnya : “Coba lihat posisi botol susunya, apa kira-kira yang akan terjadi?”
- Menggunakan pertanyaan terbuka - guru menanyakan pertanyaan apa, siapa, mengapa atau kapan, misalnya : “Mengapa Max melakukan itu?”
- Menghubungkan dengan pengalaman - guru menghubungkan isi cerita dengan pengalaman anak, misalnya : “Max membuat sendiri kue ulang tahunnya. Ketika mama se, dang membuat kue, bantuan apa yang bisa kalian berikan?”

Dialogic reading akan efektif jika dilakukan tidak hanya sekali namun berulang-ulang. Menurut Pappas (1991), anak akan semakin banyak bertanya dan terlibat lebih banyak dalam dialog ketika mereka telah mendengar cerita yang sama berulang kali, dengan demikian mereka akan semakin memahami makna cerita.

Berdasar uraian di atas, untuk mengupayakan efektivitas pembacaan buku cerita pada penelitian ini dilakukan beberapa hal, yaitu :

1. Pemilihan pembaca buku

Mengingat pembaca buku cerita memegang peranan penting agar tujuan pembacaan tercapai (Loysen, 2010), maka pembacaan buku cerita dalam penelitian ini dilakukan oleh satu orang yang memiliki kriteria tertentu. Pembaca cerita dalam penelitian ini adalah pembaca cerita yang memiliki pengalaman sebagai pembaca buku cerita untuk anak-anak, memahami psikologi anak usia 6-7 tahun dan memiliki keterampilan dalam mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembacaan cerita dengan melakukan dialog selama pembacaan terjadi.

2. Pemilihan buku cerita

Buku cerita yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku cerita dengan ilustrasi gambar atau biasa disebut buku cerita bergambar (*picture books*). Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk mengajarkan kepada anak akan pemahaman konsep yang abstrak seperti konsep emosi (Jalongo dalam Adinugroho, 2009). Buku cerita bergambar yang memiliki karakter yang hidup dan konsekuensi yang jelas serta masuk akal, membantu anak untuk meningkatkan kemampuan penalaran moral dan kemampuan prososial anak (Koc & Buzzelli, 2004 dan Adinugroho, 2009).

3. Pembatasan jumlah anak dalam satu kelompok pembacaan.

Pembacaan buku cerita dalam penelitian ini dilakukan di dalam kelompok kecil, berjumlah 4 – 6 orang. Beberapa penelitian menunjukkan sesi pembacaan buku cerita yang menggunakan *dialogic reading* sesuai dilakukan dalam kelompok kecil (Lonigan & Whitehurst; Whitehurst, Arnold, dkk. dalam Doyle & Bramwell, 2006). Morrow dan Smith (dalam Doyle & Bramwel, 2006) menemukan bahwa di pembacaan cerita dalam kelompok kecil, pemahaman anak terhadap cerita menjadi lebih baik dibandingkan jika dilakukan dalam kelompok besar. Walau pembacaan buku cerita di kelompok besar juga memberi manfaat bagi anak, namun pembacaan di kelompok kecil lebih banyak memberi keuntungan. Pembacaan di kelompok kecil memberi kesempatan pada anak untuk lebih terlibat dan memberi kesempatan pada guru untuk dapat lebih memperhatikan partisipannya (Doyle & Bramwell, 2006).

2.6 Dinamika Antar Variabel

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah kemampuan empati anak usia 6–7 tahun. Berdasarkan teori Piaget, kemampuan empati anak usia 6-7 tahun berkembang semakin kuat (Papalia, 2009) dan kemampuan empatinya akan semakin baik sejalan dengan peningkatan kemampuannya untuk memahami perspektif orang lain (Hoffman, 1984). Bersamaan dengan berkembangnya kemampuan empatinya, egosentris menjadi keterbatasan anak usia 6-7 tahun (Papalia, 2009). Dengan demikian, jika kemampuan empati anak akan dikembangkan maka perlu upaya untuk mengatasi keterbatasan egosentrisnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi egosentris anak adalah dengan pembacaan buku cerita. Buku cerita dapat digunakan sebagai alat bantu bagi anak untuk melihat sesuatu hal dari perspektif orang lain dengan cara yang nyaman dan tidak menakutkan (Lamme, Krogh dan Yachmetz, 1992). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pembacaan buku cerita sebagai variabel bebas.

Metode pembacaan yang sesuai digunakan untuk anak usia 6–7 tahun adalah metode *dialogic reading* (Lane & Wright, 2007), selain mempunyai efek yang positif pada perkembangan bahasa lisan dan kemampuan awal literasi anak (Doyle & Bramwell, 2006), metode *dialogic reading* adalah metode yang cocok untuk meningkatkan kemampuan prososial anak (Koc & Buzzeli, 2004 dalam Adinugroho, 2009). Ketika menggunakan metode *dialogic reading* untuk buku cerita yang mengandung konten sosio-emotional, pembaca (guru atau orang tua) dapat berdiskusi mengenai contoh-contoh perilaku prososial dan dampaknya (Doyle & Bramwell, 2006). Dialog antara pembaca dan anak, menyebabkan anak lebih mudah memahami konten bacaan, karena ketika berinteraksi anak diajak untuk terlibat pikiran dan perasaannya. Selain itu, tanya jawab yang dilakukan antara pembaca dan anak, dapat memperkaya pemahaman yang ia miliki sebelumnya, jika pembaca dapat menghubungkan antara pemahaman anak sebelumnya dengan konten dalam bacaan. Kemudian pembaca dapat menghubungkan konten bacaan dengan kehidupan anak sehari-hari.

Pembacaan buku cerita dalam penelitian ini menggunakan buku-buku cerita dengan konten membahas perasaan tokoh, penyebabnya dan perilaku prososial yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Dengan demikian, pemilihan metode *dialogic reading* diharapkan dapat membantu anak untuk memahami konten dengan baik, memperkaya pemahamannya tentang perasaan orang lain dan perilaku prososial dan kemudian membantunya untuk melihat kaitannya dengan kehidupannya sehari-hari. Setelah mengikuti program pembacaan buku cerita, diharapkan pemahaman anak tentang perasaan orang lain dan penyebabnya meningkat, sehingga skor kemampuan empatinya lebih baik dari sebelum pembacaan buku cerita.

BAB 5

KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang efektivitas pembacaan buku cerita pada program peningkatan kemampuan empati anak usia 6-7 tahun dapat disimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut :

- a. Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan empati anak sebelum dan sesudah mengikuti pembacaan buku cerita. Uji statistik juga menunjukkan *post-test* > *pre-test*. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan skor kemampuan empati yang signifikan pada anak-anak usia 6-7 tahun setelah mengikuti program pembacaan buku cerita.
- b. Beberapa anak menunjukkan respon marah atau sedih untuk situasi yang menyebabkan tokoh marah.
- c. Beberapa anak memberikan respon yang menyebutkan tokoh sebagai tujuan respon afeksi yang ia berikan.
- d. Beberapa anak memberikan alasan takut pada setan/hantu pada situasi kegelapan.
- e. Beberapa respon yang mendapatkan skor = 1 memiliki alasan yang menunjukkan empati.

5.2 Diskusi

Beberapa hal yang diperkirakan menjadi faktor pendorong tercapainya peningkatan skor kemampuan empati anak dalam penelitian ini adalah kesiapan anak dan pengelolaan pelaksanaan pembacaan bukunya. Kesiapan anak dalam mengikuti program ini dimaksudkan sebagai kesiapan kognitif anak untuk menangkap materi pembacaan buku cerita. Subjek dalam penelitian ini berumur 6–7 tahun. Seperti yang disampaikan oleh Hoffman (1984), pada usia 6–7 tahun, telah mampu melihat hubungan antara perasaannya dengan perasaan orang lain. Mereka sudah dapat menunjukkan perasaan yang merupakan respon empati pada situasi orang lain, hal ini berkaitan dengan perkembangan

kognitifnya (Piaget dalam Papalia, 2009). Namun kesiapan kognitif anak tidak diukur dalam penelitian ini, sehingga dampaknya dalam penelitian ini hanya merupakan perkiraan.

Sementara itu, lampiran 2 menunjukkan hasil *pre-test* yang menggambarkan ada anak yang telah mampu mengidentifikasi perasaan dan penyebabnya dan anak yang mengalami kesulitan untuk melakukannya. Hal ini menggambarkan belum semua anak menunjukkan kemampuan empati sesuai usianya untuk perasaan-perasaan dasar, yang seharusnya sudah ia miliki. Beberapa peneliti menyampaikan, sejak usia 5 tahun, seharusnya anak telah memiliki kepekaan pada situasi yang menimbulkan emosi dan mereka telah mampu mendiskusikan penyebab dan dampak dari emosi tersebut, namun kemampuan anak bervariasi karena faktor bawaan, sosialisasi dan pengalaman hidupnya (Caroll & Steward, Barden dkk.; Harris, Trabasso dkk., Graham dkk., Weiner & Handel dalam Hala, 1997).

Satu anak (subjek 17) yang tidak ikut dalam kegiatan pembacaan hari pertama, yaitu pembacaan buku cerita marah dan sedih, memiliki hasil *pre-test* = 40 dan hasil *post-test* = 43. Tidak adanya dampak negatif bagi ketidakikutsertaan subjek 17 dalam satu hari pembacaan, diduga disebabkan karena hasil *pre-test* nya yang sudah mencapai skor 40 (skor = 5 di setiap nomer). Kemungkinan, subjek 17 termasuk anak yang tidak mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi perasaan dan penyebabnya.

Hasil *post-test* yang signifikan lebih tinggi daripada *pre-test* mengarahkan pada dugaan bahwa program pembacaan buku cerita dapat menjadi ajang yang membiasakan anak untuk mendiskusikan perasaan, penyebab dan dampaknya, sehingga skor kemampuan empati setelah pembacaan meningkat. Hal ini tampak menonjol pada anak yang memiliki skor *pre-test* yang rendah dan kemudian memiliki skor *post-test* yang tinggi. Oleh karena itu, ada kemungkinan skor *pre-test* yang bervariasi disebabkan oleh adanya perbedaan wawasan anak tentang perasaan. Anak yang dibiasakan untuk membicarakan atau memikirkan perasaan oleh orang tua atau orang di sekelilingnya akan mudah mengikuti menjawab pertanyaan-pertanyaan test, sementara yang tidak terbiasa membicarakan atau memikirkan perasaan akan mengalami kesulitan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Dunn (dalam Parke dan Gauvain, 2009), anak dari

keluarga yang terbiasa untuk berdiskusi tentang perasaan lebih mampu mengenali perasaan orang lain dibandingkan anak yang tumbuh di keluarga yang tidak terbiasa mendiskusikan perasaan. Hal tersebut belum dapat dipastikan karena dalam penelitian ini tidak digali informasi dari lingkungan sekitar anak, seperti informasi dari orang tua atau guru berkaitan dengan kebiasaan mendiskusikan perasaan anak.

Untuk pengelolaan pelaksanaan pembacaan buku cerita, hal yang diduga mendukung peningkatan skor empati anak adalah pemilihan topik buku cerita, pemilihan metode, pembatasan jumlah anak dalam kelompok dan pengulangan pembacaan. Buku cerita yang membahas mengenai perasaan, penyebab serta dampaknya, metode dialog yang dilakukan oleh pembaca selama proses pembacaan, proses pembacaan dalam kelompok kecil dan pembacaan yang dilakukan lebih dari satu kali diduga telah mendorong efektivitas pembacaan. Hal ini sesuai dengan pernyataan, beberapa faktor yang akan mempengaruhi efektivitas pembacaan buku cerita pada anak adalah jenis buku (Lane & Wright, 2007), pembaca (Hargrave & Schnechal dalam McGee & Schickedanz, 2007) dan metode pembacaannya (Lane & Wright, 2007). Pengaruh ketiga faktor tersebut dalam penelitian ini perlu ditelaah lebih lanjut. Penelitian ini hanya mengukur perbedaan skor kemampuan empati sebelum dan sesudah pembacaan buku cerita, namun tidak secara khusus mengukur pengaruh jenis buku, pembaca dan metode pembacaan pada efektivitas pembacaan buku cerita.

Selain adanya peningkatan yang signifikan pada skor empati anak, beberapa hasil penelitian juga menunjukkan hal-hal yang dapat dianalisa secara kualitatif. Secara umum, hasil menunjukkan anak mendapat skor 5 atau 8 untuk situasi senang, namun mendapat skor yang lebih bervariasi nilainya untuk situasi perasaan lainnya. Kondisi ini mirip dengan hasil penelitian Denham dan Couchoud (dalam Hala, 1997) yang menyatakan anak usia dini tidak mengalami kesulitan membedakan antara perasaan senang dan perasaan negatif, tetapi kesulitan membedakan antara perasaan-perasaan negatif, misalnya antara perasaan marah dan sedih atau antara perasaan sedih dan takut.

Kesulitan membedakan antara perasaan-perasaan negatif terutama terlihat pada perasaan marah dan sedih. Pada situasi yang menyebabkan tokoh menunjukkan perasaan marah, yaitu pada cerita 1 dan cerita 2, beberapa anak

tidak hanya mempersepsikan perasaan tokoh dan perasaannya sebagai marah tapi juga sedih. Situasi Anton yang direbut mainannya oleh temannya dan situasi Intan yang tidak dipinjamkan sepeda oleh kakaknya, dapat menyebabkan timbulnya perasaan marah atau sedih pada anak. Hal ini mirip dengan kondisi yang disampaikan oleh Bullock dan Russell (dalam Hala, 1997), anak-anak bingung dengan respon marah dan sedih, karena situasi yang menyebabkan perasaan marah dan sedih biasanya memang tidak hanya mengacu pada satu perasaan saja, hal ini biasa dikenal dengan istilah *fuzzy border of emotion* atau batasan yang tidak jelas.

Beberapa subjek memberikan respon alasan atas perasaannya dengan menyebut nama tokoh, hal ini menunjukkan subjek jelas menyatakan bahwa respon perasaannya adalah untuk tokoh. Kemampuan mereka untuk mengkomunikasikan kepada siapa perasaan (marah, takut, sedih atau senang) mereka tujukan, menggambarkan kemampuan melihat dari perspektif orang lain dan kemampuan bahasa yang lebih berkembang dibandingkan kemampuan anak lain. Hoffman (1984) menyatakan kemampuan kognitif yang semakin baik, yang ditunjukkan dengan semakin baiknya kemampuan memahami perspektif orang lain dan kemampuan bahasanya akan membantu anak untuk memberikan respon empati yang lebih baik kualitasnya.

Respon untuk takut ada setan/hantu untuk situasi kegelapan, mengacu pada hal yang biasa ditunjukkan oleh anak usia 6 tahun menurut penelitian Demos (dalam Izard & Read, 1986) dan Valkenburg dan Buijzen (2011) yaitu menginjak usia 6 tahun, anak masih memiliki kecenderungan takut pada hal yang tidak masuk akal seperti setan/hantu atau monster.

Beberapa subjek mendapatkan skor 1 karena memberi respon perasaan yang berbeda dengan perasaan tokoh tetapi menunjukkan kepedulian dan perhatiannya pada tokoh. Hal ini mengacu pada perlunya penelaahan kembali instruksi alat ukur *empathy continuum scoring system*, karena perbedaan respon perasaan antara anak dan tokoh tidak selalu menunjukkan tidak adanya empati. Respon sedih karena Ami takut kegelapan dan marah karena Arif tidak diajak main bola menunjukkan anak dapat memahami perasaan orang lain.

Hasil respon perasaan dalam penelitian ini rata-rata tidak menunjukkan perbedaan intensitas perasaan, padahal alat ukur *empathy continuum scoring*

system memiliki kriteria skor untuk intensitas perasaan. Sebaiknya, subjek diberi informasi adanya pilihan untuk menyampaikan perasaan dengan intensitas yang berbeda, misalnya : agak sedih, sedih dan sedih sekali atau agak marah, marah dan marah sekali. Hal ini tidak dilakukan dalam penelitian ini karena mempertimbangkan waktu dalam proses wawancara dan jumlah subjek yang harus diwawancarai oleh satu orang pewawancara (1 orang harus mewawancarai menggunakan 8 cerita pada 8 subjek selama waktu maksimal 1,5 jam).

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor kemampuan empati, namun tidak memberi gambaran tentang penerapan kemampuan empati yang dimiliki anak dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan empati anak dalam kehidupan sehari-hari diperlukan pengamatan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak perlu dukungan untuk dapat menunjukkan kemampuan empatinya dalam kehidupan sehari-hari. Barnett (1987) menyatakan empati akan berkembang baik jika anak senantiasa didorong untuk mengidentifikasi dan mengekspresikan emosi, serta mendapat kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain yang menjadi teladan, dan mendorongnya untuk peka serta responsif terhadap kebutuhan emosi orang lain. Dengan demikian, sebaiknya program pembacaan buku cerita dikaitkan dengan program yang dapat mendorong aplikasi kemampuan empati dalam kehidupan sehari-hari, di sekolah maupun di rumah.

Penelitian ini menggunakan pembacaan buku cerita dengan metode *dialogic reading* di sekolah dengan jumlah 4-5 anak per kelompok, serta dilakukan oleh satu orang pembaca yang dipersiapkan secara khusus oleh peneliti. Hasilnya signifikan meningkatkan skor kemampuan empati anak. Oleh karena itu, terbuka peluang bagi para peneliti lain untuk mengembangkan program dengan berbagai variasi misalnya program pembacaan buku cerita oleh guru atau orang tua, atau program pembacaan buku cerita secara individual (*one to one*) bukan kelompok.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan diskusi dari hasil penelitian, maka dapat disampaikan beberapa saran untuk efektivitas pembacaan buku cerita bagi peningkatan kemampuan empati anak :

- a. Perlunya pengukuran kesiapan kognitif anak untuk mengetahui tingkat kesiapan anak dalam menangkap makna cerita dan mendapat manfaat dari pembacaan buku cerita bagi perkembangan kemampuan empatinya.
- b. Perlunya pengukuran pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembacaan buku cerita, seperti jenis buku, pembaca dan metode yang digunakan agar dapat diketahui peran ketiga faktor tersebut pada hasil penelitian.
- c. Penyempurnaan alat ukur *Empathy Continuum Scoring System*, dengan menambahkan kriteria skoring yang memperhitungkan respon anak yang tidak sama dengan perasaan tokoh tapi menunjukkan empati.
- d. Bagi penelitian yang akan menggunakan alat ukur *Empathy Continuum Scoring System*, perlu pengupayaan ratio pewawancara dan anak yang lebih baik, sehingga dimungkinkan satu orang pewawancara tidak mewawancarai jumlah anak yang terlalu banyak. Ratio pewawancara dan anak yang lebih baik, selain memungkinkan perhatian pada intensitas perasaan, juga memberi keleluasaan yang lebih baik untuk menggali jawaban anak, hal ini akan membantu pemahaman yang lebih baik pada respon anak.
- e. Perlunya pengukuran kemampuan empati anak dalam kehidupan sehari-hari dan program lanjutan yang terintegrasi dengan program pembacaan buku cerita untuk mendorong penerapan empati dalam kegiatan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah.
- f. Peneliti berikutnya dapat mengembangkan program dengan berbagai variasi misalnya program pembacaan buku cerita oleh guru atau orang tua, atau program pembacaan buku cerita secara individual (*one to one*) bukan kelompok. Program untuk guru atau orang tua memerlukan pelatihan sebelum pelaksanaan pembacaan buku agar pembacaan buku dapat berjalan efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Adinugroho, A. D. (2009). *The Effect of Self Monitoring Instruction Package : Using Picture Books to Increase Preschooler's Prosocial Behavior*. Purdue University. Ann Arbor: Proquest LLC.
- Bagnato, R. J., & Simeonsson, R. J. (2007). *Authentic Assessment for Early Childhood Intervention - Best Practices*. New York: Guilford Press.
- Barnett, M. A. (1987). Empathy and related responses in children. In N. Eisenberg, & J. Strayer, *Empathy and its development* (pp. 146 - 162). New York: Cambridge University Press.
- Bar-Tal, D., Raviv, A., & Goldberg, M. (1982). Helping behavior among preschool children : an observational study. *Child Development* , 53 (2), 396 - 402.
- Beck, I. L., & McKeown, M. G. (2001). Text Talk : Capturing the benefits of reading aloud experiences for young children. *The Reading Teacher* , 55 (1), 10 - 20.
- Borba, M. (2001). *Building Moral Intelligence*. San Fransisco: Jossey Bass.
- Boswell, M. K. (2009). *Social Norms, Empathy, and Attitudes Toward Aggression as Predictors of Bullying in School Children*. Northern Illinois University. Ann Arbor: Proquest LLC.
- Church, E. B., Miller, S. A., & Poole, C. (2005, October 20). How empathy develops. *Scholastic Early Childhood Today* , 20 (2), pp. 21 - 25.
- Clarke, D. (2003). *Prosocial and Anti Social Behavior*. New York: Routledge.
- Cress, S. W., & Holm, D. T. (2000). Developing empathy through children's literature. *Education* , 593-597.
- Daly, B., & Suggs, S. (2010). Teacher's experiences with humane education and animals in the elementary classroom : implications for empathy development. *Journal of Moral Education* , 101-112.

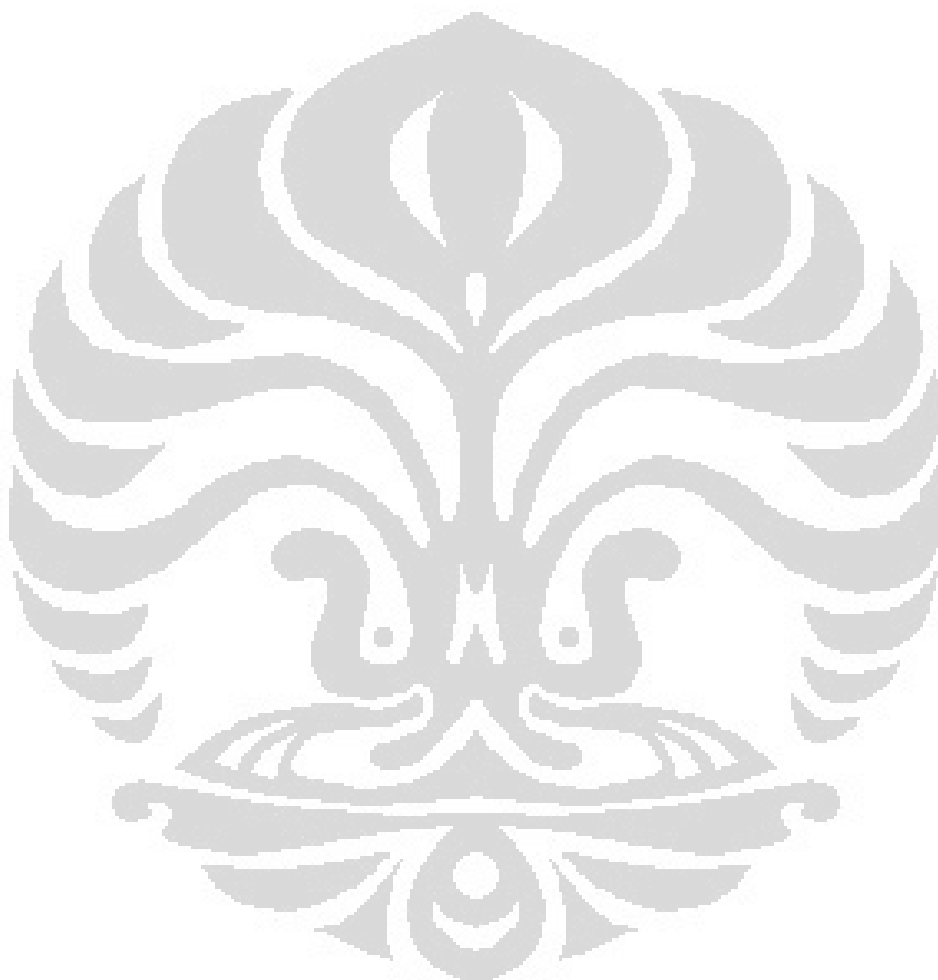
- DeVellis, R. F. (2003). *Scale Development : Theories and Application*. Newbury Park: Sage Publications.
- Dodge, T. (2009). *The Effects of Interactivity and Visual Realism on Children's Cognitive Empathy Toward Narrative Characters*. Ann Arbor: UMI Dissertation Publishing.
- Doyle, B. G., & Bramwell, W. (2006). Promoting emergent literacy and social-emotional learning through dialogic reading. *The Reading Teacher* , 59 (6), 554 - 564.
- Eisenberg, N., & Miller, P. A. (1987). The relation of empathy to prosocial and related behavior. *Psychological Bulletin* , 101 (1), 91-119.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. M. (2001). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York: Cambridge University Press.
- Eisenberg, N., & Strayer, J. (1987). *Empathy and Its Development*. New York: Cambridge University Press.
- Gravetter, F. J., & Forzano, L.-A. B. (2009). *Research Methods for the behavioral sciences*. Canada: Wardsworth Cengage Learning.
- Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2007). *Statistics for the Behavioral Sciences*. Ontario: Thomson Wadsworth.
- Hala, S. (1997). *The Development of Social Cognition*. East Sussex: Psychology Press Ltd.
- Hasting, P. D., Zahn-Waxler, C., Robinson, J., Usher, B., & Bridges, D. (2000). The development of concern for others in children with behavior problems. *Developmental Psychology* 36 , 531-546.
- Hidayat, A. R. (2012, Februari 19). Sadisme yang sudah menghantui anak. *Kompas* , p. 4.
- Hinnant, J. B., & O'Brien, M. (2007). Cognitive and Emotional Control and Perspective Taking and Their Relations to Empathy in 5-Year-Old Children. *The Journal of Genetic Psychology* , 168 (3), 301-322.

- Hoffman, M. L. (2001). *Empathy and Moral Development - Implications for Caring and Justice*. New York: Cambridge University Press.
- Hoffman, M. L. (1984). Interaction of affect and cognition in empathy. In C. Izard, J. Kagan, & R. Zasone, *Emotions, cognition, and behavior* (pp. 103-131). New York: Cambridge University Press.
- Izard, C. E., & Read, P. B. (1986). *Measuring Emotions in Infants and Children*. New York: Cambridge University Press.
- Jackman, H. L. (2009). *Early Education Curriculum : A Child's Connection to the World*. Wadsworth: Cengage Learning.
- Karr-Morse, R., & Wiley, M. S. (1997). *Ghosts from The Nursery - Tracing The Roots of Violence*. New York: The Atlantic Monthly Press.
- Khatchadourian, M. (2010). *The influence of a social skills program on children's social behaviour, affective perspective-taking, and empathy skills*. Concordia University. Ottawa: Heritage.
- Klebanov, P. K., Gunn, J. B., & Duncan, G. J. (1994). Does neighborhood and family poverty affect mother's parenting, mental health, and social support? *Journal of Marriage and Family* , 56 (2), 441-453.
- Knafo, A., Hulle, C. V., Zahn-Waxler, C., & Robinson, J. L. (2008). The developmental origin of a disposition toward empathy : genetic and environmental contributions. *Emotion* , 737 - 752.
- Kumar, C. R. (2008). *Research Methodology*. New Delhi: APH Publishing.
- Lamme, L. L., Krogh, S. L., & Yachmetz, K. A. (1992). *Literature-Based Moral Education*. Arizona: Oryz Press.
- Lane, H. B., & Wright, T. L. (2007). Maximizing the effectiveness of reading aloud. *Education* , 60 (7), 668 - 675.
- Loysen, J. R. (2010). *Reading Aloud : Constructing Literacy in an Early Childhood Classroom*. University of Rochester. Ann Arbor: UMI dissertation publishing.

- McDonald, N. M., & Messinger, D. S. (2011). *The Development of Empathy : How, When, and Why*. Florida: University of Miami.
- McGee, L. M., & Schickedanz, J. A. (2007). Repeated interactive read-alouds in preschool and kindergarten. *The Reading Teacher* , 60 (8), 742 - 751.
- Melrose, A. (2000). *Write for Children*. London: Routledge Falmer.
- Morgan, P. L., & Meier, C. R. (2008). Dialogic reading's potential to improve children's emergent literacy skills and behavior. *Preventing School Failure* , 52 (4), 11-16.
- Neville, H. (2007). *Is This A Phase? Child Development and Parent Strategies From Birth to 6 Years*. Washington: Parenting Press.
- O'Sullivan, S. (2004). Books to live by : Using children's literature for character education. *The Reading Teacher* , 57 (7), 640 - 645.
- Ozkan, Y., & Cifci, E. G. (2009). The effect of empathy level on peer bullying in schools. *Humanity & Social Sciences Journal* , 4 (1), 31-38.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development*. New York: McGraw-Hill.
- Pappas, C. C. (1991). Fostering full access to literacy by including informations books. *Language Arts* , 68 (6), 449-462.
- Parke, R. D., & Gauvain, M. (2009). *Child Psychology, A Contemporary Viewpoint*. New York: McGraw-Hill.
- Phillips, L. C. (2003). Nurturing empathy. *Art Education* , 56 (4), 45 - 50.
- Roberts, W., & Strayer, J. (1996). Empathy, emotional expressiveness, and prosocial behavior. *Child Development* , 67, 449 - 470.
- Shaffer, D. R. (2009). *Developmental Psychology*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Siegel, S., & Castellan, N. J. (1988). *Nonparametric Statistic for the Behavioral Sciences*. New York: McGraw-Hill Book Company.

- Stout, C. J. (1999). The art of empathy : teaching students to care. *Art Education* , 21 - 34.
- Strayer, J. (2004). *Thompson Rivers University*. Retrieved from Thompson Rivers University: <http://www.tru.ca/faculty/wlroberts/empathycontinuumscoringmanual.pdf>
- Strayer, J., & Roberts, W. (2004). Empathy and observed anger and aggression in five-year-olds. *Social Development* , 13 (1), 1 - 13.
- Sugai, G., Sprague, J. R., Horner, R. H., & Walker, H. M. (2000). Preventing school violence : The use of office discipline to assess a monitor school-wide discipline interventions. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders* , 8 (2), 94-101.
- Tassoni, P. (2007). *Child Care and Education* . Oxford: Harcourt Education Limited.
- Thompson, K. L., & Gullone, E. (2003). Promotion of empathy and prosocial behaviour in children through humane education. *Australian Psychologist* , 38 (3), 175-182.
- Toriq, A. (2011, Desember 20). *Berita detikNews*. Retrieved Maret 1, 2012, from [detikNews: news.detik.com/read/2011/12/20/130257/1795462/10/keluarga-broken-home-dorong-anak-berbuat-kejahatan](http://news.detik.com/read/2011/12/20/130257/1795462/10/keluarga-broken-home-dorong-anak-berbuat-kejahatan)
- Valkenburg, P. M., & Buijzen, M. (2011). Fear responses to media entertainment. In S. L. Calvert, & B. J. Wilson, *The Handbook of Children, Media and Development* (pp. 336 - 340). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Whitehurst, G. J., Falco, F. L., Lonigan, C. J., Fischel, J. E., & DeBaryshe, B. D. (1988). Accelerating language development through picture book reading. *Developmental Psychology* 24 , 552 - 559.
- Zhou, Q., Eisenberg, N., Losoya, S. H., Fabes, R. A., Reiser, M., Guthrie, I. K., et al. (2002). The relation of parental warmth and positive expressiveness

to children's empathy-related responding and social functioning : a longitudinal study. *Child Development* 73 , 893 - 915.



Lampiran 1. Data usia, jenis kelamin dan pekerjaan orang tua subjek

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Usia (Tahun)	Pekerjaan Orang tua
1.	Subjek 1	P	2 Juli 2005	7	Karyawan
2.	Subjek 2	P	14 April 2006	6	Karyawan
3.	Subjek 3	L	13 Juni 2005	7	Karyawan
4.	Subjek 4	P	17 Maret 2006	6	Buruh
5.	Subjek 5	L	23 Desember 2005	6.5	Karyawan
6.	Subjek 6	L	9 Desember 2005	6.5	Karyawan
7.	Subjek 7	P	9 November 2005	6.5	Karyawan
8.	Subjek 8	P	4 Oktober 2005	6.5	Karyawan
9.	Subjek 9	L	20 November 2005	6.5	Karyawan
10.	Subjek 10	L	12 Desember 2005	6.5	Karyawan
11.	Subjek 11	L	7 Oktober 2005	6.5	Karyawan
12.	Subjek 12	P	26 Juni 2005	7	Supir
13.	Subjek 13	P	13 Januari 2006	6.5	Karyawan
14.	Subjek 14	P	30 November 2005	6.5	Karyawan
15.	Subjek 15	L	25 Juni 2005	7	Wiraswasta
16.	Subjek 16	L	10 Desember 2005	6.5	Wiraswasta
17.	Subjek 17	L	3 Juli 2005	7	Supir
18.	Subjek 18	L	12 April 2006	7	Karyawan
19.	Subjek 19	L	7 November 2005	6.5	Buruh
20.	Subjek 20	P	10 Desember 2005	6.5	Wiraswasta
21.	Subjek 21	P	28 Desember 2005	6.5	Wiraswasta
22.	Subjek 22	L	10 Januari 2006	6.5	Karyawan
23.	Subjek 23	L	18 Desember 2005	6.5	Karyawan
24.	Subjek 24	P	3 Januari 2006	7	Buruh

Lampiran 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* skor empati

No.	Nama	Pre - Test	Post Test
1.	Subjek 1	43	43
2.	Subjek 2	15	31
3.	Subjek 3	33	37
4.	Subjek 4	33	35
5.	Subjek 5	36	35
6.	Subjek 6	32	31
7.	Subjek 7	33	39
8.	Subjek 8	41	40
9.	Subjek 9	24	30
10.	Subjek 10	36	40
11.	Subjek 11	32	21
12.	Subjek 12	40	40
13.	Subjek 13	40	40
14.	Subjek 14	37	37
15.	Subjek 15	37	37
16.	Subjek 16	37	40
17.	Subjek 17	40	43
18.	Subjek 18	30	48
19.	Subjek 19	37	37
20.	Subjek 20	36	48
21.	Subjek 21	30	36
22.	Subjek 22	27	38
23.	Subjek 23	15	38
24.	Subjek 24	39	41
Rata-rata :		33,46	37,71

Lampiran 3. Hasil *pre-test* : situasi penyebab marah dipersepsikan sebagai marah dan sedih

Anak	Cerita	Kategori	Tokoh	Anak
Subjek 3	2.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Pinjam sepeda, tidak boleh	Pinjam sepeda, tapi tidak boleh
Subjek 4	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Direbut	Direbut
Subjek 7	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Berebutan	Berebutan
Subjek 9	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diambil
Subjek 11	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobilnya diambil	Mobilnya diambil
Subjek 18	1.	Perasaan	Sedih	Marah
		Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut
	2.	Perasaan	Sedih	Sedih
		Alasan	Nggak boleh minjem sepeda	Nggak boleh main sepeda
Subjek 20	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mobil-mobilannya direbut
	2.	Perasaan	Sedih	Marah
		Alasan	Sepedanya gak boleh dipinjem	Masak adeknya mau pinjam gak boleh
Subjek 21	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Anton mobil-mobilannya direbut
	2.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Sepeda ga boleh dipinjem	Sepedanya ga boleh dipinjem
Subjek 23	1.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diambil

Lampiran 4. Hasil *post-test* : situasi penyebab marah dipersepsikan sebagai marah dan sedih

Anak	Cerita	Kategori	Tokoh	Anak
Subjek 2	1.	Perasaan	Sedih	Sedih
		Alasan	Mobilnya direbut	Mobilnya direbut
	2.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Ga boleh pinjam sepeda	Sepedanya ga boleh dipinjam sama kakak
Subjek 4	2.	Perasaan	Sedih	Sedih
		Alasan	Ga boleh pinjam	Karena kakaknya ga pinjemin
Subjek 5	2.	Perasaan	Sedih	Sedih
		Alasan	Ga boleh pinjam	Ga dipinjamkan sepeda
Subjek 8	2.	Perasaan	Sedih	Marah
		Alasan	Ga boleh pinjem sepeda kakak	Sepedanya gak dipinjem sama kakak
Subjek 11	1.	Perasaan	Sedih	Sedih
		Alasan	Mobilnya diambil	Mobilnya diambil
		2.	Perasaan	Marah
Subjek 21	1.	Alasan	Sepedanya diambil	Sepedanya diambil
		Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobilnya diambil	Dia mobil-mobilannya direbut
Subjek 22	1.	2.	Perasaan	Marah
		Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Ga boleh pinjem sepeda
		Perasaan	Marah	Sedih
Subjek 23	1.	Alasan	Direbut mobilnya	Direbut mobilnya
		Perasaan	Marah	Sedih
	2.	Perasaan	Marah	Sedih
		Alasan	Mobilnya diambil	Mobil diambil
		Alasan	Ga bisa pinjem sepeda	Ga bisa pinjem sepeda

Lampiran 5. Respon & skor *pre-test* dan *post-test*

Hasil *pre-test* subjek 1

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh dipinjam	Ga boleh dipinjam	
3.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Guk guk marah	Guk guk nanti makan Irma	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Mati lampu	Ada hantu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh ikut main	Ikut sedih Arif nggak boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Gak boleh ikut sama teman-teman	Tidak bisa main sama Gita	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Hadiah banyak	Kado banyak	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	piala	
SKOR TOTAL				43

Hasil *post-test* subjek 1

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Direbut mainannya	Mobil direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjam sepeda	Ga boleh dipinjam sepedanya	
3.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Guguknya marah	Guguknya makan aku	
4.	Perasaan	Takut	takut	2
	Alasan	Setan	Dimakan setan	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga diajak main bola	Ga boleh ikut main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Lagi sakit ga boleh ikut main	Gita ga boleh ikut main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Dapat hadiah banyak	Karena Leo dapat hadiah banyak	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Dapat juara 1	Dia dapat piala	
SKOR TOTAL				43

Hasil pre-test subjek 2

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Sedih	-	1
	Alasan	Direbut mainannya	-	
2.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Sama kakaknya	-	
3.	Perasaan	Marah	Takut	0
	Alasan	Karena takut sama anjing	-	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Gelap	Gelap	
5.	Perasaan	Marah	-	0
	Alasan	Ga boleh ikutan	-	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	2
	Alasan	Sakit	-	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ultah	Bikin kado	
8.	Perasaan	Senang	-	1
	Alasan	Dapat juara	-	
SKOR TOTAL				16

Hasil post-test subjek 2

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena mobilnya direbut	Mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Ga boleh pinjam sepeda	Sepedanya ga boleh dipinjam sama kakak	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Karena ada anjing besar	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Gelap	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa main	Ga boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa main di luar	Ga bisa main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat kue	Dapat kue	
8.	Perasaan	Senang	Senang	
	Alasan	Piala	Dapat piala	5
SKOR TOTAL				36

Hasil pre-test subjek 3

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Pinjam sepeda, tidak boleh	Pinjam sepeda, tapi tidak boleh	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Setan	Setan	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Sakit	Sakit	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ultah	Kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Piala	
SKOR TOTAL				33

Hasil post-test subjek 3

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mainannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga bisa pinjam	Ga boleh pinjam sepeda sama kakak	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Setan	Diganggu setan	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh keluar	Ga boleh keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Kado	Ada kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
				37
SKOR TOTAL				

Hasil pre-test subjek 4

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	2
	Alasan	Ga boleh dipinjam sepedanya	Sepedanya diambil	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Anjing galak	Digigit	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampu mati	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Tidak boleh main	Tidak boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh keluar	Ga boleh keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ultah	Kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Menang	
	SKOR TOTAL			33

Hasil post-test subjek 4

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh pinjam	Karena kakaknya ga pinjemin	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing galak	Digigit	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampu mati	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main bareng temennya	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main di luar	Ga boleh main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat hadiah	Ulang tahun	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Juara satu	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 5

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil ditarik-tarik	Mobil ditarik-tarik	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga dipinjamin	Ga boleh pinjam	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ga bisa masuk rumah	Ga bisa masuk rumah	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Takut	1
	Alasan	Sakit	Dia sakit	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak hadiah	Banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Piala	Piala	
	SKOR TOTAL			36

Hasil post-test subjek 5

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobilnya direbut	Mobilnya direbut	
2.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Ga boleh pinjam	Ga dipinjamkan sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ga bisa masuk	Ga bisa masuk	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa keluar	Ga bisa keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak hadiah	Banyak mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				35

Hasil pre-test subjek 6

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	2
	Alasan	Direbut	Berantem	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga dipinjamin	Ga di pinjamin	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Anjing galak	Anjing	
4.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Mati lampu	Lagi main mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main di luar	Ga boleh main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Hadiah	Kasih mainan	
8.	Perasaan	Senang	Sedih	5
	Alasan	Menang	Makan kerupuk banyak	
SKOR TOTAL				32

Hasil post-test subjek 6

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mainan direbut	Mainan direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjam	Kakak tidak kasih pinjam	
3.	Perasaan	Sedih	Takut	0
	Alasan	Ga bisa main	Ga bisa main	
4.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena mau main tapi ga boleh	Karena ga boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sangat sedih	6
	Alasan	Karena sakit ga bisa keluar	Ga bisa main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat mainan	Banyak mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				31

Hasil pre-test subjek 7

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Berebutan	Berebutan	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Berebutan sepeda	Berebutan sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Digigit	Digigit	
4.	Perasaan	Sedih	Sedih	2
	Alasan	Karena lampu mati	Pengen nemenin	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh main bola	Arif pengen main bola ga boleh	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh main keluar	Gita gak boleh main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	2
	Alasan	Dapat kado banyak	Biar bisa dapat kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	2
	Alasan	Karena dapat piala	Karena mau dapat piala juga	
SKOR TOTAL				33

Hasil post-test subjek 7

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Sedih	Marah	0
	Alasan	Pengen main mobil-mobilan	Berebutan mobil	
2.	Perasaan	Marah	Marah	8
	Alasan	Pengen main sepeda ga boleh	Tanti mau ajak main pake sepeda Tanti	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut digigit	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Lampunya mati	Pengen nemenin	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Ga boleh ikut main bola	Pengen ngajak main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Ga boleh main keluar	Pengen ngajak main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Bisa dapat bola	Bisa ngerasain ultah Leo	
8.	Perasaan	Senang	Sedih	1
	Alasan	Dapat juara 1	Pengen juara 1	
SKOR TOTAL				39

Hasil pre-test subjek 8

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Karena mobil-mobilannya diminta	Karena mobil-mobilan diminta	
2.	Perasaan	Sedih	Senang	0
	Alasan	Karena sepeda diminta	Karena ada sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Karena lampu mati	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh main bola	Ga boleh main bola sama teman-temannya	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh keluar	Sama mamanya ga boleh keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena banyak kado	Banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena dapat hadiah	Karena dapat piala	
SKOR TOTAL				41

Hasil post-test subjek 8

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diminta	
2.	Perasaan	Sedih	Marah	0
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda kakak	Sepedanya gak dipinjem sama kakak	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Dikejar anjing	Dikejar anjing	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Gelap	Ami sendirian, gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Ga boleh main bola	Arif duduk sendirian ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Banyak hadiah	Leo ulang tahun	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Dapat piala	Anita menang	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 9

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Senang	1
	Alasan	Sepedanya diambil kakak	Sepedanya diambil kakak	
3.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Diliatin anjing	Karena ada anjing	
4.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Mati lampu	Karena mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Gak bisa main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Senang	1
	Alasan	Gak boleh main diluar	Karena ga main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang juga	8
	Alasan	Karena ulang tahun	Leonya ultah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Karena juara 1	Karena Anita menang	
SKOR TOTAL				24

Hasl post-test subjek 9

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda kakak	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Ada anjing	Ga bisa masuk ada anjing	
4.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main keluar	Ga boleh main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ulang tahun	Karena ulang tahun	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Karena juara 1	
SKOR TOTAL				30

Hasil pre-test subjek 10

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Senang	1
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobilnya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Gak dipinjemин sepeda	Sepedanya diambil	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut digigit anjing	Takut sama anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampu mati	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena gak boleh main bola	Bolanya diambil	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh ikut	Ga boleh ikut	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat banyak hadiah	Banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				36

Hasil post-test subjek 10

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobilnya diambil	Mau main mobil diambil	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mau pinjem sepeda ga boleh	Mau naik sepeda ga boleh	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut digigit	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Mati lampu	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Mau main bola ga boleh	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main di luar	Ga boleh main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat hadiah	Ada kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 11

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobilnya diambil	Mobilnya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Takut	1
	Alasan	Diambil sepedanya	Takut dimarahin kakak	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut digigit	Takut digigit	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Gelap	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Gak main bola	Gak main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak bisa main	Nggak bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat hadiah	Karena banyak hadiahnya	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Juara 1	
	SKOR TOTAL			32

Hasil post-test subjek 11

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Mobilnya diambil	Mobilnya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Sepedanya diambil	Sepedanya diambil	
3.	Perasaan	Sedih	Takut	0
	Alasan	Digigit	Digigit	
4.	Perasaan	Sedih	Takut	0
	Alasan	Mati lampu	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Gak main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ditinggalin	Ditinggalin	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Mainannya banyak	Dapat hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Juara 1	
SKOR TOTAL				21

Hasil pre-test subjek 12

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Karena mainannya dirampok	Mainannya dirampok	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Sepeda ga dipinjemin	Sepeda ga dipinjemin	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut ada anjing	Anjingnya galak, seram	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Gelap, lampu mati	Takut gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak bisa main sama teman	Nggak bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat kado banyak	Dapat kado banyak	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil post-test subjek 12

No.	Kategori	Tokoh	Anak	Skor
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Diambil mainannya	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Pinjem sepeda ga boleh	Pinjem sepeda ga boleh	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Ada anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampunya mati	Lampunya mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main di luar	Ga boleh main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dikasih kado	Dikasih kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 13

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Nggak dipinjamkan sepeda	Nggak dipinjamkan sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut ada anjing	Takut sama anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Gelap	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak boleh ikut main	Nggak boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Pengen main tapi nggak bisa karena sakit	Nggak bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dikasih mainan atau kado	Dikasih mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat juara	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil post-test subjek 13

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjem	Ga boleh pinjam	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing hitam gede	Anjing galak	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu, gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh ikut main	Ga boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa main	Ga bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat mainan & kado	Dapat kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 14

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mau minjam sepeda tapi nggak boleh	Nggak dipinjam sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Karena ada anjing	Karena ada anjing galak	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Lampunya mati	Ada setan	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak boleh ikut main bola	Nggak boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Sakit	Ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena ulang tahun	Karena dapat boneka kesukaan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil post-test subjek 14

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mau minjam sepeda tapi nggak boleh	Nggak dipinjam sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Dikejar anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	setan	Mati lampu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh ikut main	Ga boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ultah banyak hadiah	Pesta banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil pre-test subjek 15

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Sepedanya gak boleh pinjam	Nggak dibolehin minjem	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Anjingnya galak	Takut digigit anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Takut sama setan	Ada setan	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena nggak boleh main bola	Karena nggak boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena di kamar aja	Karena nggak bisa keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena dapat kado	Karena dapat mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Karena dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil post-test subjek 15

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Direbut mobil-mobilannya	Diambil mobilnya	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Sepedanya diambil	Sepedanya diambil	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Dikejar anjing	Dikejar anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Ada hantu	Ada setannya	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main keluar	Ga boleh main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak kado	Kado banyak	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil pre-test subjek 16

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Sepeda nggak dipinjemin	Sepeda nggak dipinjemin	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Dikejar sama guguk	Takut dikejar guguk	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Takut ada hantu	Takut ada hantu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak boleh ikut main	Nggak boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak bisa keluar	Karena sedang sakit	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat kado	Karena ulang tahun	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena juara	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil post-test subjek 16

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mainan direbut	Mainan direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mau minjem ga boleh	Mau minjem ga boleh	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Sama guguk	Dikejar guguk	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Ada hantu	Ada hantu	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Mau main ga boleh	Ga boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa keluar	Ga bisa keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat mainan	Dapat mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Lomba menang juara 1	Anita dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil pre-test subjek 17

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Nggak suka kakaknya	Sepeda nggak dipinjemin	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Anjingnya galak	Takut sama anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampunya mati	Seram gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena nggak ikut main	Nggak ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak bisa keluar	Nggak bisa ngapa-ngapain karena sakit	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat kado	Dapat kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Dapat piala	
SKOR TOTAL				40

Hasil post-test subjek 17

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilan direbut	Mobil-mobilan direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing	Anjingnya galak	
4.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Mati lampu	Mati lampu Ami sendirian	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga bisa main, sakit	Ga bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Juga senang	5
	Alasan	Ultah dapat hadiah	Banyak kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Juara 1	Juara 1	
SKOR TOTAL				43

Hasil pre-test subjek 18

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Sedih	Marah	0
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mainannya direbut	
2.	Perasaan	Sedih	Sedih	0
	Alasan	Nggak boleh minjem sepeda	Nggak boleh main sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Takut ada anjing	Takut digigit anjing atau dikejar	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Karena mati lampu	Gelap	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Karena nggak boleh ikut main bole	Nggak ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak bisa keluar	Cuman di rumah	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat kado ulang tahun	Dapat kado	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Karena menang	Menang lomba	
SKOR TOTAL				30

Hasil post-test subjek 18

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil direbut	Direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Ga boleh pinjem	
3.	Perasaan	Takut	Marah	1
	Alasan	Ada guguk	Marah sama guguk, Eko jadi ga bisa masuk	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampu mati	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih juga	8
	Alasan	Ga boleh main bola	Dia ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih juga	8
	Alasan	Ga boleh main	Dia ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Ulang tahun	Dia dikasih kado	
8.	Perasaan	Senang	Juga senang	8
	Alasan	Menang lomba makan kerupuk	Dia menang lomba makan kerupuk	
SKOR TOTAL				48

Hasil pre-test subjek 19

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya ditarik	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Nggak boleh main sepeda	Nggak boleh main sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Ada anjing galak	Takut dikejar	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Ada setan	Takut ada suara-suara aneh	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Nggak boleh ikut main	Nggak boleh ikut main	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Sakit	Sakit nggak bisa kemana-mana	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat banyak kado	Karena dapat mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil post-test subjek 19

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Karena mobil-mobilannya ditarik	Mainannya ditarik	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Pengen pinjem sepeda ga boleh	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Mau digigit anjing	Takut dikejar	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Ada setannya	Ada setan, barang-barang jadi ambruk	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main keluar	Ga boleh jalan-jalan keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat banyak mainan	Banyak mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				37

Hasil pre-test subjek 20

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Mobil-mobilannya direbut temannya Anton	
2.	Perasaan	Sedih	Marah	0
	Alasan	Sepedanya gak boleh dipinjem	Masak adeknya mau pinjam gak boleh	
3.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Guguknya marah	Karena guguknya pengen ngejar Eko	
4.	Perasaan	Takut	Marah	1
	Alasan	Lampunya gelap	Lampunya mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Teman-temannya nggak ajak main	Teman-temannya nggak ajak main Arif	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Pengen main nggak boleh	Dia pengen main nggak boleh	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Ultah dapat mainan	Leo dapat hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat juara 1	Dapat juara 1	
SKOR TOTAL				36

Hasil post-test subjek 20

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	8
	Alasan	Mainannya direbut	Anton lagi main mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Pengen pinjem sepeda ga boleh sama kakaknya	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut juga	5
	Alasan	Guguknya pengen ngejar	Guguk di depan rumah	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Main sendiri lampu mati	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Marah	1
	Alasan	Ga diajak main bola	Arif pengen main bola, ga diajak temennya	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih juga	8
	Alasan	Pengen main ga boleh karena sakit	Dia pengen main ga boleh karena sakit	
7.	Perasaan	Senang	Senang juga	8
	Alasan	Ulah dapat hadiah	Karena Leo ulah	
8.	Perasaan	Senang	Juga senang	8
	Alasan	Juara 1	Gita dapat piala	
SKOR TOTAL				48

Hasil pre-test subjek 21

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Anton mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Sepeda ga boleh dipinjem	Sepedanya ga boleh dipinjem	
3.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Anjing item gede	Karena ada anjing, takut Eko digigit	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Lampunya mati	Lampu mati, mama sibuk, Aminya takut	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Ga boleh ngikut sepak bola	Arif ga boleh ngikut	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Lagi sakit tidak boleh main	Karena nggak boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak hadiah	Karena banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Dapat piala	Anita menang juara 1	
SKOR TOTAL				30

Hasil post-test subjek 21

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobilnya diambil	Dia mobil-mobilannya direbut	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Ada guguk	Ekonya takut anjing	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Lampu mati	Ami takut lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Pengen main bola ga boleh	Dia ga boleh main bola sama temennya	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Gak boleh main	Dia tidak boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Leo ultah hadiah banyak	Leo dapat banyak hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Lomba kerupuk, juara 1	Gita juara 1	
SKOR TOTAL				36

Hasil pre-test subjek 22

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Takut	1
	Alasan	Diambil mobilnya	Dimarahin ibu	
2.	Perasaan	Marah	Biasa saja	1
	Alasan	Sepedanya diambil	Biarin aja	
3.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Ada guguk	Eko dikejar-kejar Anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	2
	Alasan	Ada setan	Sama setan	
5.	Perasaan	Sedih	Marah	1
	Alasan	Ga boleh main bole	-	
6.	Perasaan	Sedih	Marah	1
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat hadiah	Dapat hadiah	
8.	Perasaan	Senang	Sedih	8
	Alasan	Menang	Karena Gita juara	
SKOR TOTAL				27

Hasil post-test subjek 22

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Direbut mobilnya	Direbut mobilnya	
2.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Dikejar anjing	Eko dikejar anjing	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Mati lampu	Liat dia takut	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Lagi sakit ga bisa main	Ga bisa main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Ulang tahun	Ulang tahun	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Juara 1 lomba makan kerupuk dapat piala	Liat dia juara	
SKOR TOTAL				38

Hasil pre-test subjek 23

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobil-mobilannya diambil	Mobil-mobilannya diambil	
2.	Perasaan	Marah	Senang	1
	Alasan	Mau pinjem ga boleh	Mau main juga	
3.	Perasaan	Takut	Senang	1
	Alasan	Ada anjing	Eko dimarahin anjing	
4.	Perasaan	Takut	Senang	1
	Alasan	Lampu mati	Liat Ami takut	
5.	Perasaan	Sedih	Senang	1
	Alasan	Ga boleh ikut main bola	Bola diambil ajak Arif main	
6.	Perasaan	Sedih	Senang	1
	Alasan	Ga boleh main	Cepat tidur	
7.	Perasaan	Senang	Senang	1
	Alasan	Dapat hadiah	Bisa ikut mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Menang juara 1	Lihat Anita juara	
SKOR TOTAL				15

Hasil post-test subjek 23

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Mobilnya diambil	Mobil diambil	
2.	Perasaan	Marah	Sedih	1
	Alasan	Ga bisa pinjem sepeda	Ga bisa pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut juga	8
	Alasan	Ada anjing	Eko dimarahin anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Lampu mati	Lampu mati	
5.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main bola	Ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main	Ga boleh main	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat hadiah	Bisa ikut main juga	
8.	Perasaan	Senang	Senang	8
	Alasan	Dapat juara 1	Karena dia menang	
	SKOR TOTAL			38

Hasil pre-test subjek 24

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil-mobilannya direbut	Direbut mobil-mobilannya	
2.	Perasaan	Marah	Senang	5
	Alasan	Harus rebut sepeda	Mau pinjam sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	5
	Alasan	Digigit	Digigit anjing	
4.	Perasaan	Takut	Takut	1
	Alasan	Mati lampu	Ada setan	
5.	Perasaan	Sedih	Marah	8
	Alasan	Ga boleh main bola	Arif ga diajak	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	5
	Alasan	Ga boleh main di luar	Ga boleh main di luar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak mainan	Banyak mainan	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat piala	Dapat piala	
SKOR TOTAL				39

Hasil post-test subjek 24

No.	Kategori	Tokoh	Anak	
1.	Perasaan	Marah	Marah	5
	Alasan	Mobil direbut	Mobil direbut	
2.	Perasaan	Marah	Marah	8
	Alasan	Ga boleh pinjem sepeda	Intan ga boleh pinjem sepeda	
3.	Perasaan	Takut	Takut	8
	Alasan	Sama anjing	Eko digigit anjing	
4.	Perasaan	Takut	Sedih	1
	Alasan	Ada setan	Aminya takut	
5.	Perasaan	Sedih	Marah	1
	Alasan	Arif ga boleh main bola	Arif ga boleh main bola	
6.	Perasaan	Sedih	Sedih	8
	Alasan	Pengen main di luar ga boleh	Gita ga boleh main keluar	
7.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Banyak mainan	Banyak main	
8.	Perasaan	Senang	Senang	5
	Alasan	Dapat juara	Dapat piala	
SKOR TOTAL				41

Lampiran 6. Panduan *Empathy Continuum Scoring System*

Skor	Keterangan
0	Perasaan tokoh tidak akurat
1	Perasaan tokoh akurat tapi tidak sama dengan perasaan anak
2	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak tapi tidak ada alasan atau alasan tidak relevan
3	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan berbeda, tapi tidak ada alasan atau alasan tidak relevan
4	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan sama, tapi tidak ada alasan atau alasan tidak relevan
5	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, alasan sesuai dengan isi cerita
6	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan berbeda, alasan sesuai dengan isi cerita
7	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan sama, alasan sesuai dengan isi cerita
8	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, respon ditunjukkan pada karakter
9	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan berbeda, respon ditunjukkan pada karakter
10	Perasaan tokoh sama dengan perasaan anak, intensitas perasaan sama, respon ditunjukkan pada karakter

Keterangan :

Panduan ini menggunakan skor yang relevan untuk anak usia 6 – 7 tahun saja berdasar manual *Empathy Continuum Scoring System* (Strayer, 2004).

Lampiran 7. Form <i>pre-test</i> / <i>posttest</i>

Nama Anak :

Jenis Kelamin : L / P

Usia :

	Perasaan Tokoh	Perasaan Anak
1.		
Alasan :		
2.		
Alasan :		
3.		
Alasan :		
4.		
Alasan :		

	Perasaan Tokoh	Perasaan Anak
5.		
Alasan :		
6.		
Alasan :		
7.		
Alasan :		
8.		
Alasan :		