**PERTEMUAN 8 ONLINE 6

DESAlN SATU-KELOMPOK**

**Sumber:**

**Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B.N. (2015). Psikologi Eksperimen. Jakarta: PT. Indeks.**

 Secara umum, berdasarkan jumlah pengukuran VT, ada tiga macam desain satu-kelompok, yaitu one-group posttest, one-group pretest-posttest, dan time-series design (Robinson, 1981). Berikut akan dijelaskan masing-masing desain tersebut.

***One-Group Pastiest Design***

 Desain ini oleh Christensen (2001) disebut sebagai one-group after only design. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan manipulasi, kemudian setelah jangka waktu tertentu diukur responsnya sebagai pengukuran VT. Simbol desain ini adalah:

 Contohnya: Seorang dosen X ingin mengetahui apakah memberikan tugas pada setiap kuliah dapat meningkatkan prestasi mahasiswa. Untuk itu, dosen X selalu memberikan tugas setiap kali memberikan kuliah pada satu kelas yang diajarnya selama satu semester. Prestasi mahasiswa dilihat dari nilai ujian akhir semester (UAS) setiap mahasiswa.

 Desain seperti ini banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, baik bidang pendidikan, organisasi, dan sebagainya. Hal ini terjadi karena memang tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi untuk membagi subjek ke dalam KE dan KK. Untuk melihat pengaruh dari VB, tidak dilakukan analisis statistik terhadap hasil pengukuran VT.

 **Kelemahan** dari desain ini adalah **tidak adanya kontrol terhadap VS**, salah satunya adalah randomisasi, sebagai syarat dilakukannya penelitian eksperimental. Karenahanya melibatkan satu kelompok (sebagai KE), maka tidak ada kelompok pembanding (KK) sebagai kontrol terhadap VS, sehingga kesimpulannya dapat salah: apakah perubahan pada VT disebabkan oleh manipulasi ataukah karena pengaruh faktor lain.

 Dari contoh di atas, bila memang nilai UAS para mahasiswa ternyata cukup bagus, tidak bisa secara langsung disimpulkan bahwa ini disebabkan oleh pemberian tugas. Bisa jadi karena memang para mahasiswa pada kelas tersebut memiliki inteligensi dan motivasi yang tinggi, sehingga tanpa perlu diberikan tugas, mereka memang sudah memahami materi kuliahnya. Bahkan mungkin bila tidak pernah diberikan tugas sekalipun, nilai UAS yang mereka peroleh akan cukup bagus. Ini berarti tidak ada kontrol terhadap pmadivehistory (individual differences).

***One-Group Pretest-Posttest Design***
 Menurut Christensen (2001) desain ini disebut juga *before-after design*. Pada desain ini, di awal penelitian, dilakukan pengukuran terhadap VT yang telah dimiliki subjek. Setelah diberikan manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap VT dengan alat ukur yang sama. Simbol dari desain ini adalah:

Pengukuran(O1) Manipulasi(X) Pengukuran(O2)

Manipulasi (X) Pengukuran (O)

 Misalnya: dosen X ingin membuktikan kembali bagaimana pengaruh pemberian tugas setiap kali kuliah terhadap peningkatan prestasi mahasiswa. Penelitian dilakukan pada kelas semester berikutnya. Saat kuliah pertama dosen X memberikan ujian kepada para mahasiswa. Setelah itu selama satu semester, dosen X selalu memberikan tugas setiap kali kuliah. Di akhir semester, dosen X memberikan ujian yang sama kepada para mahasiswa.

 Efektivitas atau pengaruh dari VB terhadap VT dilihat dari perbedaan antara pretest (O1) dengan *posttest* (O2). Atau agar lebih meyakinkan dalam kesimpulannya, dapat digunakan analisis statistik dengan correlated data *t-test/paired-samples t-test*. Dosen X melihat pengaruh pemberian tugas dengan cara membandingkan nilai ujian para mahasiswa di awal semester ( pretest) dengan hasil ujian di akhir semester (posttest). Bila ada perbedaan antara skor pretest dan skor posttest dimana skor posttest lebih tinggi secara signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tugas meningkatkan prestasi belajar.

 Dibandingkan desain sebelumnya, desain ini lebih baik karena menggunakan teknik kontrol konstansi terhadap *proactive history*, yaitu dengan adanya *pretest-posttest*. Dengan adanya pretestkita dapat mengetahui initial position masingmasing subjek, sehingga kita mengetahui proactive history setiap subjek. Dengan kata lain, pretest menjadi pembanding bagi posttest. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh lebih menyakinkan, bahwa VB menyebabkan peningkatan VT. Desain ini sebenarnya mengatasi kelemahan dari desain *one-group posttest design*, dengan menyediakan data pembanding.

 Walaupun demikian, desain ini masih memiliki kelemahan, karena masih ada beberapa VS yang tidak terkontrol. Kelemahan ini terutama karena tidak dilakukannya randomisasi sebagai syarat mutlak dilakukannya penelitian eksperimental. Selain itu, karena dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah pemberian manipulasi, maka akan muncul retroactive history. Pada contoh di atas, karena para mahasiswa mendapatkan soal ujian yang sama pada saat *pretest* dan *posttest*, mereka menjadi sadar (*aware*) mengenai apa yang diukur. Karena materi yang ditanyakan dalam pretest belum dipelajari, ketika dosen X menerangkan materi tersebut para mahasiswa mungkin mendalami materi yang ada dalam soal ujian. Oleh karena itu, ketika di akhir semester diberikan soal yang sama, maka nilai ujian mereka akan meningkat. Dengan demikian, peningkatan skor posttest bukan disebabkan oleh pemberian tugas, tetapi karena kesadaran para mahasiswa terhadap soal ujian.

***Time Series Desain***

 Karena melibatkan pengukuran VT yang berulang dan sering kali dalam kurun waktu yang cukup lama, maka desain ini disebut juga Ion. gitudinal design (Christensen, 2001). Pada desain ini, pengukuran dilakukan berulang-ulang, baik sebelum diberikan manipulasi maupun Sesudah diberikan manipulasi. Simbol desain ini adalah:

O1 O2  Manipulasi $\left(X\right)$ O3  O4

 Contoh penelitian dengan desain ini adalah penelitian mengenai program pengembangan kreativitas pada murid TK. Sebelum program pengembangan kreativitas tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan beberapa kali pretes. Nilai rata-rata dari setiap kali pengukuran akan menunjukkan kecenderungan perubahan tingkat kreativitas yang tidak disebabkan oleh program. Kemudian baru diberikan program pengembangan. Selama semester pertama program tersebut dilaksanakan, dilakukan beberapa kali pengukuran tingkat kreativitas murid-murid TK tersebut. Pengukuran saat program sedang berjalan akan menghasilkan beberapa nilai rata-rata yang menunjukkan terjadinya perubahan pada tingkat kreativitas anak yang disebabkan oieh program tersebut.

Gambar berikut menunjukkan kecenderungan peningkatan skor kreativitas anak sebelum dan sesudah mendapatkan program.

 x

 Skor x 04

 Kreatifitas 03

 x

 x 02

 01

 Dibandingkan dengan desain-desain satu-kelompok lainnya*, time series design* adalah yang terbaik. Hal ini karena desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat pengaruh variabel di luar VB terhadap VT dengan membandingkan kecenderungan perubahan skor VT sebelum dan sesudah pemberian manipulasi. Selain itu, perubahan rata-rata skor tepat sebelum dan rata-rata skor yang diperoleh pertama kali saat program telah berlangsung akan menunjukkan perubahan yang disebabkan oleh VB.

 Bila melihat grafik di atas terlihat bahwa garis yang menghubungkan 01 dan 02 dengan 03 dan 04 mempunyai sudut yang kurang lebih sama besarnya. Ini menunjukkan perubahan skor yang disebabkan oleh VS. Adapun garis yang menghubungkan 02 dan 03 mempunyai sudut yang jauh lebih besar dari 01-02 dan 03-04. Ini berarti perubahan dalam VT disebabkan oleh VB dan VS. Dengan mengetahui besarnya pengaruh VS maka peneliti akan dapat mengetahui berapa besarnya pengaruh VB. Akan tetapi, untuk itu dibutuhkan perhitungan statistik yang rumit.

 Bila dibandingkan dengan desain satu kelompok sebelumnya, desain ini merupakan desain yang paling baik. Alasannya dengan dilakukan pengukuran yang berulang sebelum dan sesudah manipulasi, sebenarnya berarti telah dilakukan konstansi terhadap *proactive history*, *maturation* dan *testing*. Namun demikian, tidak ada kontrol terhadap retroactive history, yang terjadi antara satu pengukuran dengan pengukuran lainnya.

 Meskipun desain ini termasuk desain yang paling baik dalam desain satu-kelompok, desain ini jarang digunakan karena banyaknya data yang harus dikumpulkan dan alat ukur yang sama tidak dapat digunakan berkali-kali. Di sisi lain, akan banyak sekali perubahan yang terjadi dalam diri subjek selama pengukuran dilakukan. Semua hal ini tentu saja akan mempengaruhi validitas internal dari penelitian.

**RANGKUMAN**

* Desain satu-kelompok merupakan desain yang kurang baik (*faulty design*), karena tidak memenuhi persyaratan utama untuk dilakukan penelitian eksperimental, yaitu tidak ada kontrol terhadap VS, tidak ada randomisasi, serta tidak ada kelompok pembanding.
* Desain satu-kelompok merupakan desain yang banyak digunakan karena dalam kehidupan seharihari sering kali peneliti tidak punya kuasa atau sangat sulit untuk membentuk kelompok kelompok penelitian dan melakukan randomisasi.

Contoh (<http://psikology09b.blogspot.com/2011/03/desain-satu-kelompok.html>):

seorang dosen X ingin mengetahui apakah memberiken tugas pada setiap kuliah dapat meningkatkan pretasi mahasiswa, untuk itu dosen x selalu member tugas setiap perkuliahan selama satu semester. Prestasi mahasiswa dilihat dari ujian akhir semester(UAS) setiap mahasiswa. Desain seperti ini banyak dilakukan dalam Kehidupan sehari-hari , baik bidang pendidikan, organisasi, dll. Hal ini terjadi karena tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi untuk membagi subjek kedalam KE dan KK. Untuk melihat pengaruh dari VB, tidak dilakukan analisis statistic terhadap hasil pengukuran VT. Kelehat dari desain ini asalah tidak hanya control terhadap VS, salah satunya adalah randomisasi, sebagai syarat dilakukannya penelitian eksperimental. Karena hanya melibatkan satu kelompok (sebagai KE), maka tidak ada kelompok pembanding.(KK) sebagai control terhadap VS, sehingga kesimpulannya dapat salah: apakah perubahan pada VT disebabkan oleh manipulasi ataukah karena factor lain. Dari contoh di atas, bila memang nilai UAS para mahasiswa ternyata cukup bagus, tidak bias secara langsung disimpulkan bahwa ini disebabkan oleh pemberian tugas. Bias jadi karena para mahasiswa memiliki intelegensi dan motivasi yang tinggi, sehingga tampa perlu diberikan tugas, mereka memang sudah memahami materi kuliahnya. Bahkan mungkin tidak pernah diberikan tugas sekalipun, nilai UAS yang mereka peroleh akan cukup bagus. Ini berarti tidak ada control terhadap proaktve history (individual differences).

One-Group Pretest-Posttest Design

Menurut Christensen (2001) desain ini disebut juga before-after design. Pada desain ini, di awal penelitian, dilakukan pengukuran terhadap VT yang telah dimiliki subjek. Setelah diberikan manipulasi, dilakukan pengukuran kembali terhadap VT dengan alat ukur yang sama. Simbol dari desain ini adalah: pengukuran(O1) ---------> manipulasi(X) ---------> pengukuran(X2) Misalnya dosen X ingin membutikan kembali bagaimana pengaruh pemberian tugas setiap kali kuliah terhadap peningkatan prestasi mahasiswa. Penelitian dilakukan pada kelas semester berikutnya. Saat kuliah pertama dosen X memberikan ujian kepada mahasiswa. Setelah itu selama satu semester, dosen X selalu memberikan tugas setip kali kuliah. Di akhir semester, dosen memberikan memberikan ujian yang sama kepada mahasiswa.Efektifitas atau pengaruh VB terhadap VT dilihat perbedaan antara pretest (O) dengan posttest(O). Atau lebih meyakinkan dalam kesimpulannya, dapat dilakukan analisis statistik dengan corrolateddata t-test / paired-samples t-test. Dosen X melihat pengaruh pemberian tugas dengan cara membandingka nilai ujian mahasiswa di awal semester (pretest) dengan hasil ujian akhir semester(Posttest).

Bila ada perbedaan pretest dan skor posttest dimana skor posttest lebih tinggi secara signifikan, maka dapat disimpulka pemberian tugas dapat meningkatkan pretasi pelajar.Dibandingkan desain sebelumnya, desain ini lebih baik karena menggunakan teknik kontrol konstansi terhadap proaktive history, yaitu denagn adanya pretest dan posttest.seperti telah dikemukakan pada bab VI, dengan adanya pretest kita dapatmengetahui inicial pocisonning masing-masing subjek, sehingga kita mengetahui proaktive history setiap subjek. Dengan kata lain, pretest pembanding protest. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh meyakinkan, bahwa VB menyebabkan peningkatan VT.

Desain ini sebenarnya mengatasi kelemahan dari desain one-group postest design, dengan menyediakan data pembanding.Walaupun demikian, desain ini masih memiliki kelemahan, karena masih ada beberapa VS yang tidak terkontrol. Klemahan ini karena tidak dilakukannya randomisasi sebagai sarat mutlak dilakukan penelitian eksperimental. Selain itu, karena dilakukan pengukuran sebelu dana sesudah pemberian manipulasi, maka akan muncul radioaktive histoy. Pada contoh diatas, karena para mahasiswa mendapatka soal ujian yang sama pada saat pretest dan postest, mereka sadar mengenai apa yang diukur. Karena materi yang ditanyakan pada pretest belum dipelajari, ketika dosen X menerangkan para mahasiswa mungkin mendalami materi yang ada pada soal ujian. Oleh karena itu ketika diakhir semester diberikan soal yang sama nilai ujian mereka akan meningkat. Dengan demikian peningkatan skor postest bukan disebabkan pemberian tugas,tetapi karena kesadaran mahasiswa terhap soal ujian. Time Series Design Kerena melibatkan pengukuran VT yang berulang dan sering kali daran kurun waktu yang cukup lama, maka desain ini disebut juga lon-gitudinal design (Christensen, 2001). Pada desain ini, pengukuran dilakukan berulang-ulang, baik sebelum diberikan manipulasi maupun sesudah diberikan manipulasi. Simbol desain ini adalah :O1 -------> O2 --------> manipulasi(X) --------> O3 ----------->O4 Contoh penelitian dengan desain ini adalah penelitian mengenai program pengembangan kreativitas pada murid TK. Sebelum program pengembangan kreativitas tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan beberapa pretest.

Nilai rata-rata dari setiap kali pengukuran akan menunjukkan kevenderungan perubahan tingkatb kreativitas yang disebabkan oleh program. Kemudian baru diberikan program pengembangan.Selama semester pertama program tersebut dilaksanakan, dilakukan beberapa kali pengukuran tingkat kreativitas murid-murid TK tersebut. Pengukuran saat program berjalan akan menghasilkan beberapa nilai rata-rata yang menunjukkan terjadinya peruhan pada tingkat kreativitas anak yang diebabkan oleh program tersebbut.



Gambar tersebut menunjukkan kecenderungan peningkatan skor Kreativitas anak sebelum dan sesudah mendapatkan program. Dibandingkan dengan desain-desain stu-kelopok lainnya, time series design adalah yang terbaik. Hal ini karena desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat pengaruh pariabel diluar VB terhadap VT dengan membandingkan kecenderungan perubahan skor VT sebelum dan sesudah pemberian manipulasi. Selain itu, perubahan rata-rata skor yang diperoleh pertama kali saat program saat bersaat berlangsung akan menunjukkan peruhan yang disebabkan oleh VB.

Bila melihat grafik diatas terlihat bahwa garis yang menghubungkan O1 dan O2 dengan O3 dan O4 mempunyai sudut yang kurang lebih sama besarnya. Ini menunjukkan perubahan skor yang disebabkan oleh VS. Adapun garis yang menghubungkan O2 dan O3 mempunyai sudut yang jauh lebih besar dariO1-O2 dan O3-O4. Ini berarti perubahan dalam VT disebabkan oleh VB dan VS. Dengan mengetahui besarnya pengaruh VS maka peneliti akan mengetahui berapa besarnya pengaruh VB. Akan tetapi, untuk itu dibutuhkan perhitungan statistik yang murni. Bila dibandingkan dengan desain satu kelompok sebelumnya, desain in i merupakan desain yang paling baik. Alasannya dengan dilakukanengukuran yang berulang sebelum dan sesusdah manipulasi, sebenarnya berarti telah dilakukan konstansi terhadap proaktive history, maturation dan testing. Namun demikian, tidak ada kontrol terhadap retroaktive history, yang terjadi antara satu pengukuran dengan pengukuran yang lainnya. Meskipun desain ini termasuk desain yang paling baik dalam desain satu kelompok, desain ini jarang digunakan karena banyaknya data yang harus dikumpulkan dan alat ukur yang sama tidak dapatdigunakan berkali-kali. Disisi lain akan banyak sekali perubahan yang terjadi dalam diri subjek selama pengukurana dilakukan. Semua hal ini tentu saja akan mempengaruhi validitas internal dari penelitian.

**Penelitian eksperimen berikut dapat melatih berpikir untuk memperkirakan jenis desain apa yang digunakan dalam pelaksanannya. Dapatkah Anda menebaknya?**

3 Penelitian Eksperimen Psikologi yang Menarik Kita Pelajari (<http://www.indopositive.org/2018/12/3-penelitian-eksperimen-psikologi-yang.html>)



[pin it](http://pinterest.com/pin/create/button/?url=http://www.indopositive.org/2018/12/3-penelitian-eksperimen-psikologi-yang.html&media=https://4.bp.blogspot.com/-xv3OpQbLYAQ/XB8VQeXiScI/AAAAAAAABNI/J8B5oQZxekUrCIN-eWlDr7I-wf1Bl3jhACLcBGAs/s640/background-beautiful-beauty-951233.jpg&description=)

**INDOPOSITIVE.org—**Sejumlah penelitian eksperimen di psikologi memberikan gambaran tentang bagaimana perilaku dapat diubah dan disesuaikan. Setiap penelitian tentu saja memberikan kontribusi yang berbeda-beda. Namun, terdapat beberapa pula yang mampu bertahan dan terus menjadi pertanyaan awal untuk peneliti sebelumnya. Penelitian terus berkembang dan ada masa ketika penelitian lama direplikasi dan dimodifikasi sehingga mampu menjawab persoalan masa sekarang.

Di antara banyak penelitian eksperimen yang ada, kali ini mari kita belajar dari 3 penelitian yang menarik.

**The Piano Stairs Experiment**

Penelitian ini menggunakan desain Experiential Design Landscape (EDL), di mana para peneliti dengan sengaja mengubah sebuah tangga seperti tuts pada piano. Tangga itu menjelma sebuah piano raksasa yang berfungsi.  Dengan adanya perubahan tersebut, tangga yang selama ini tak digunakan lantaran di sampingnya ada escalator. Penelitian itu berjudul, *Social Stairs: Taking the Piano Staircase towards Long-Term Behavioral Change.*

Hasil penelitian itu pun memperlihatkan perubahan yang signifikan. Sebanyak 66 persen orang yang melalui tangga lebih memilih menggunakan tuts piano raksasa itu. Hal tersebut diakibatkan orang-orang berhasil menemukan sesuatu yang menyenangkan dan berhasil merubah kebiasaan lama serta dapat bertahan lebih lama.

**The Marshmallow Test Experiment**

Seorang psikolog bernama Walter Mischel memimpin serangkaian penelitian tentang *delayed gratification*, sebuah kemampuan untuk menunda kepuasan. Dalam percobaan tersebut anak-anak berusia 4 dan 6 tahun disimpan pada sebuah ruangan dengan *marshmallow*. Sebelum meninggalkan ruangan eksperimen itu, peneliti berpesan pada anak-anak tersebut, jika mereka bisa menunggu hingga dia kembali dan tidak memakan *marshmallow* itu, mereka akan mendapat hadiah. Sejumlah anak-anak berhasil menunggu dan tak memakan *marshmallow,* tapi ada juga yang gagal menunggu.

Penelitian selanjutnya dilakukan bertahun-tahun kemudian, mereka yang menunda atau menunggu saat penelitian *marshmallow* ditemukan cenderung berhasil dibanding yang gagal menunda. Nilai SAT dan tingkat Pendidikan yang diraih lebih tinggi sertai meraih kesuksesan yang lebih baik. Kemampuan *delay gratification* menjadi sesuatu yang penting untuk dimiliki.

**Halo Effect Experiment**

Dalam sebuah eksperimen yang dijelaskan dalam sebuah makalah yang diterbitkan pada tahun 1920, psikolog Edward Thorndike meminta komandan militer untuk memberikan *rating* berbagai karakteristik pada bawahan mereka. Thorndike tertarik untuk mempelajari bagaimana sebuah satu kualitas, seperti kecerdasan, bercampur dengan persepsi karakteristik pribadi lainnya, seperti kepemimpinan, loyaliyas, dan kejujuran.

Thorndike menemukan bahwa ketika orang memiliki kesan baik tentang satu karakteristik, perasaan baik itu cenderung memengaruhi persepsi terhadap kualitas lain. Misalnya, berpikir bahwa seseorang itu menarik, mampu menciptakan efek halo yang membuat orang juga percaya bahwa orang itu baik, cerdas, dan lucu. Begitu pun sebaliknya, sekali orang menemukan hal buruk, cenderung membuat orang menilai secara keseluruhan. Hal tersebut menjadi kecenderungan bagi kita dalam kehidupan sehari-hari.

Contoh jurnal dari <https://media.neliti.com/media/publications/64082-ID-perbandingan-kemampuan-empati-anak-sebel.pdf>:

Jurnal Empati, April 2016, Volume 5(2), 367-372

**PERBANDINGAN KEMAMPUAN EMPATI ANAK SEBELUM DAN SESUDAH MENDAPATKAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga)**

Achmad Zainudin, Annastasia Ediati

Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro Jl. Prof. Soedarto SH Tembalang Semarang 50275

azzadueh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan kemampuan empati siswa kelas V SD sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan lingkungan. Subjek penelitian berjumlah 35 orang siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga yang terdiri dari 17 laki-laki dan 18 perempuan (Musia= 10,57 ; SD= 0,655). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain one group pretest-posttest design. Pengumpulan data menggunakan Skala Kemampuan Empati Anak yang terdiri dari 17 aitem (α= 0,836). Hasil analisis data menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan empati siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan lingkungan (Msebelum = 56,23 ; SDsebelum = 5,704 ; Msesudah= 59,23 ; SDsesudah = 5,755 ; t = -7,246 ; p < 0,001).

Kata kunci: kemampuan empati; pendidikan lingkungan; anak kelas V SD

Abstract

This study aims to examine the differences of children’s empathy ability of fifth grade student before and after getting environmental education. The sample are35 of fifth grade student of Blotongan 02 Salatiga Elementary School consisting of 17 boys and 18 girls (x age = 10.57 ± 0.655). This research was an experimental study using one group pretest - posttest design. Collecting data using Children’s Empathy Ability Scale consisting of 17 item (α = 0.836). The results of data analysis using paired samples t-test showed that there are significant differences in empathy ability of fifth grade students of Blotongan 02 Salatiga Elementary School before and after getting environmental education (x before = 56.23 5.704 x after = 59.23 ± 5.755 ; t (34) = -7.246; p <0.001).

Keywords: empathy ability; environmental education; fifth grade student

PENDAHULUAN

Empati berasal dari bahasa Yunani “empatheia” yang artinya ikut merasakan. Gottman dan De Claire (2001), mengartikan empati sebagai kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain. Steven dan Howard (2004) mendefinisikan empati sebagai kemampuanuntuk menyelaraskan diri denganapa yang mungkin dirasakan dan dipikirkan oleh orang lain dalam situasi tertentu. Individu yang memiliki kemampuan empati dapat diketahui berdasarkan perilaku atau tindakannya, seperti yang disebutkan oleh Borba (2008) bahwa anak yang memiliki empati akan menunjukkan sikap toleransi, kasih sayang, memahami kebutuhan orang lain, mau membantu orang yang sedang kesulitan, lebih pengertian, penuh kepedulian, dan lebih mampu mengendalikan emosi.

Berdasarkan informasi dari beberapa orang guru di SD Negeri Blotongan 02 Salatiga, didapatkan suatu fakta yang cukup memprihatinkan. Pada tahun 2014, terdapat beberapa orang anak-anak yang mengejek temannya sendiri dikarenakan anak tersebut memiliki disabilitas. Kejadian ini terjadi berulang kali, hingga pada akhirnya anak yang menjadi korban ejekan teman-temannya itu malu dan memutuskan untuk keluar dari sekolah tersebut. Kasus yang kedua terjadi pada tahun 2015 ini, perilaku saling ejek antar teman sekolah pun terjadi lagi, namun pada kejadian kali ini korban yang diejek menjadi marah dan memukuli serta melempari anak yang mengejek dengan batu hingga kepalanya berdarah. Kejadian tersebut menunjukkan kurangnya kemampuan empati dalam pelaku pengejekan.

Realitas ini tentu memperkuat pemahaman tentang pentingnya penerapan empati pada diri seseorang. Empati pada dasarnya telah ada dalam diri anak, tetapi jika tidak diasah maka kemampuan ini akan hilang. Empati sangat baik jika ditanamkan sejak dini, dengan empati yang terasah, diharapkan anak mampu merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain dan belajar bahwa tidak setiap keinginannya dapat terpenuhi.

Kemampuan empati dapat ditumbuhkan dan dikembangkan pada anak dengan berbagai pendekatan antara lain keteladanan, kisah/cerita moral, penggunaan kata-kata verbal, pengalaman langsung, bermain bersama teman, dan pembiasaan. Seperti telah diketahui bahwa pada fase “golden age”, anak sangat mudah untuk menyerap informasi dari apa yang ia lihat dan ia dengar, oleh karena itu orang tua harus hati-hati dalam bertindak karena mungkin tanpa disadari anak dapat meniru perilaku tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Bandura (dalam Santrock, 2007) yang menyatakan bahwa anak-anak mempelajari dunianya dengan jalan melakukan pengamatan. Bandura (dalam Santrock, 2007) menyatakan bahwa dalam pembelajaran pengamatan (modeling), orang secara kognitif mewakili perilaku orang lain dan kemudian kadang menerima perilaku itu untuk mereka sendiri. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang menemukan bahwa ekspresi-ekspresi empatik yang ditunjukkan oleh orang tua kepada anaknya dapat menjadi model atau sarana bagi anak-anak untuk meningkatkan empati (Taufik, 2012). Penelitian yang dilakukan oleh Wedadjati (2009), menunjukkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara penilaian anak terhadap cerita film anak di televisi dengan kemampuan empati, semakin positif anak menilai tayangan film tersebut maka semakin tinggi kemampuan empatinya. Selanjutnya Ayuni, Siswati, dan Rusmawati (2013) melakukan penelitian tentang pengaruh storytelling terhadap perilaku empati anak usia 7-8 tahun menunjukkan hasil bahwa storytelling memberikan pengaruh pada perilaku empati anak, khususnya pada aspek fantasi.

Empati merupakan salah satu sikap yang perlu dikembangkan. Seiring dengan dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi membawa dampak menurunnya empati anak. Keadaan ini disebabkan dengan adanya pengabaian sosial dan rasa tidak peduli terhadap sesama. Pengembangan kemampuan empati antara lain dapat dilakukan melalui integrasi mata pelajaran yang diajarkan oleh guru (Roslina, 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kremer dan Dietzen (dalam Taufik, 2012) ditemukan bahwa ketika guru menanamkan nilai-nilai empati kepada murid-muridnya maka para murid lebih suka mengadopsi nilai-nilai empati dengan cara mencontoh perilaku sang guru dan menerapkan nilai-nilai yang diajarkan.

Menurut Muhtadi (2009), macam empati yang harus ditumbuh dan dikembangkan adalah tidak hanya empati terhadap sesama manusia saja, akan tetapi empati terhadap sesama makhluk hidup (seperti hewan dan tumbuhan) serta empati terhadap kelestarian lingkungan alam sekitar pun harus ditumbuh-kembangkan sejak dini. Beberapa ahli berpendapat bahwa lingkungan menjadi faktor utama yang mempengaruhi perkembangan empati pada anak. Lingkungan adalah keadaan sekitar yang mempengaruhi perkembangan dan tingkah laku makhluk hidup. Lingkungan di mana anak tumbuh mampu membentuk karakter seorang individu yang ada di dalamnya.

Uraian latar belakang masalah tersebut membuat penelitian tentang kemampuan empati masih perlu dilakukan. Peneliti ingin meneliti tentang empati dengan pendidikan lingkungan sebagai variabel bebasnya. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah menguji perbedaan kemampuan empati pada siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pendidikan lingkungan. Peneliti berasumsi bahwa terdapat perbedaan kemampuan empati pada anak antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pendidikan lingkungan. Setelah mendapatkan pendidikan lingkungan, kemampuan empati anak menjadi lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan pendidikan lingkungan.

METODE

Subjek penelitian merupakan siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga yang berjumlah 38 orang siswa, namun yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendidikan lingkungan dari awal hingga akhir hanya 35 orang siswa. Tiga orang siswa dinyatakan gugur karena tidak mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pendidikan lingkungan. Pada akhirnya jumlah subjek penelitian ditetapkan sebanyak 35 orang siswa, yang terdiri dari 18 orang siswa perempuan dan 17 orang siswa laki-laki, dan rata-rata usia subjek adalah 10 tahun.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain one group pretestposttest design yaitu desain eksperimen yang meneliti satu kelompok dengan cara melakukan satu kali pengukuran sebelum adanya perlakuan (pre-test) dan satu kali setelah perlakuan (posttest). Pengumpulan data menggunakan Skala Kemampuan Empati Anak yang terdiri dari 17 aitem (α= 0,836). Peneliti memberikan perlakuan berupa Pendidikan Lingkungan sebanya empat kali dalam satu minggu. Metode yangdigunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah, brain storming, menonton film, praktik langsung menanam pohon serta memelihara ikan hias dan permainan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap data yang telah terkumpul. Berdasarkan uji normalitas terhadap data pre-test variable kemampuan empati diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0.680 dengan signifikansi p = 0,745 (p > 0,05). Sementara hasil uji normalitas terhadap data post-test variabel kemampuan empati diperoleh nilai Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,907 dengan signifikansi p = 0,383 (p > 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kemampuan empati adalah normal.

Terpenuhinya uji asumsi normalitas memungkinkan data untuk dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Uji paired sample t-test digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan mean antara skor kemampuan empati sebelum perlakuan dengan skor kemampuan empati setelah perlakuan. Hasil uji hipotesis penelitian yang menggunakan uji paired sample t-test diperoleh perbedaan mean skor kemampuan empati sebelum dan sesudah perlakuan adalah sebesar 3,00 dengan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar 0.000 (p<0,001), dan nilai t = -7,246. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan empati anak lebih tinggi setelah diberikan pendidikan lingkungan.

Hasil yang diperoleh dari uji hipotesis dengan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal kemampuan empati siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan lingkungan (Msebelum = 56,23 ; SDsebelum = 5,704 ; Msesudah= 59,23 ; SDsesudah = 5,755 ; t (34) = -7,246 ; p < 0,001). Dengan demikian hipotesis yang diajukan peneliti yaitu terdapat perbedaan kemampuan empati pada anak antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pendidikan lingkungan diterima. Hasil penelitian ini didukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wedadjati (2009) yang menemukan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara penilaian anak terhadap cerita film anak di televisi dengan kemampuan empati, semakin positif anak menilai tayangan film tersebut maka semakin tinggi kemampuan empatinya. Selanjutnya, Ayuni (2013) melakukan penelitian tentang pengaruh story telling terhadap perilaku empati anak usia 7-8 tahun menunjukkan hasil bahwa storytelling memberikan pengaruh pada perilaku empati anak, khususnya pada aspek fantasi.

Empati merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan. Seiring dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi membawa dampak menurunnya empati anak. Hal ini disebabkan dengan adanya pengabaian sosial dan rasa tidak peduli terhadap sesama. Menurut Roslina (2013) pengembangan empati salah satunya dapat dilakukan melalui integrasi mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Penelitian-penelitian terdahulu juga menemukan bahwa treatmen-treatmen yang diarahkan kepada pembelajaran empati dapat meningkatkan kemampuan empati (Taufik, 2012). Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti mencoba menerapkan pendidikan lingkungan sebagai metode untuk meningkatkan kemampuan empati pada anak.

Kepedulian terhadap lingkungan merupakan wujud sikap mental individu yang direfleksikan dalam perilakunya. Sikap mental terhadap lingkungan bukanlah talenta maupun insting bawaan, tetapi merupakan hasil dari suatu proses pendidikan dalam arti luas. Salah asuh ataupun salah didik terhadap seorang individu bisa jadi akan menghasilkan sikap mental yang kurang terpuji, karena itu sikap mental yang baik harus ditanamkan pada setiap individu sehingga pada saatnya sikap metal yang baik dan bertanggungjawab seperti yang diharapkan akan dapat menjiwai setiap tindak dan perilaku individu (Hamzah, 2013).

Penanaman kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan dapat dilakukan dengan pendidikan lingkungan. Pendidikan erat kaitannya dengan upaya meningkatkan kemampuan kognisi dengan pemberian pengetahuan dan pemahaman, yang selanjutnya pengetahuan tersebut dapat mempengaruhi afeksi dan perilaku anak. Menurut Hamzah (2013) melalui pendidikan lingkungan dimungkinkan untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan, meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan serta kepeduliannya dengan kondisi lingkungan. Dengan demikian melalui pendidikan lingkungan, peneliti mencoba membentuk sikap peduli terhadap lingkungan serta melatih kemampuan empati anak.

Para teoretikus kontemporer menyatakan bahwa empati terdiri atas dua komponen yaitu, komponen kognitif dan komponen afektif (Taufik, 2012). Komponen kognitif pada empati merupakan komponen yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Menurut Taufik (2012) komponen kognitif sangat beperan penting dalam berempati. Tanpa ada kompenen kognitif yang memadai, seseorang akan selalu meleset dalam memahami kondisi orang lain, hal ini di karenakan realitas realitas sosial yang dia tangkap tidak sesuai dengan realitas yang sebenarnya.

Pada prinsipnya empati adalah pengalaman afektif, vicarious emotional response (yaitu respon emosional yang seolah-olah terjadi pada diri sendiri) merupakan pusat dari pengalaman empati, dan proses-proses empati kognitif untuk mendukung atau menuju pengalaman afektif (Hoffman, 2000). Empati sebagai aspek afektif merujuk pada kemampuan menyelaraskan pengalaman emosional pada orang lain. Selanjutnya empati afektif merupakan suatu kondisi dimana pengalaman emosi seseorang sama dengan pengalaman emosi yang sedang dirasakan oleh orang lain, atau perasan mengalami bersama dengan orang lain. Namun demikian, akurasi dari empati afektif ini berbeda-beda tiap orangnya. Ickes (dalam Taufik, 2012) mengatakan dalam mengetahui bagaimana perasaan orang lain, terdapat perbedaan tingkat akurasi. Seseorang dapat memiliki tingkat akurasi empati yang tinggi sementara orang lain dapat memiliki tingkat akurasi yang rendah, hal tersebut dapat disebabkan oleh ketepatan dalam memahami emosi ataupun kondisi orang lain. Selaras dengan teori empati tersebut, melalui pendidikan lingkungan peneliti mencoba memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Setelah individu memahami kondisi lingkungan sekitar, diharapkan dapat membentuk sikap dan perilaku peduli lingkungan.

Kendala dalam penelitian ini adalah masalah waktu pelaksanaan. Pelaksanaan pendidikan lingkungan hanya empat kali pertemuan dengan alasan perijinan dari pihak sekolah. Peneliti hanya mendapatkan ijin untuk melakukan penelitian paling lama satu minggu di tiap sekolah, sebab pihak sekolah beralasan jika lebih dari satu minggu maka untuk mengejar pelajaranpelajaran yang tertinggal menjadi cukup sulit. Peneliti berasumsi jika pemberian perlakuan dilakukan dalam waktu yang lebih lama maka hasil penelitian akan lebih signifikan. Selain itu, peneliti belum mampu memberikan materi yang sesuai dengan kelas V yang mendukung modul pendidikan lingkungan. Peneliti menggunakan materi untuk level kelas lebih tinggi, yaitu penyajian film tentang Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI (penanyangan film tentang keseimbangan alam di hari kedua yang berjudul ”IPA Kelas 6 Semester 1 Keseimbangan Ekosistem”).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hal kemampuan empati siswa kelas V SD Negeri Blotongan 02 Salatiga sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan lingkungan (Msebelum= 56,23 ; SD= 5,704 ; Msesudah= 59,23 ; SD= 5,755 ; t = -7,246 ; p < 0,001). Dengan demikian hipotesis yang diajukan peneliti yaitu terdapat perbedaan kemampuan empati pada anak antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pendidikan lingkungan diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Ayuni, R. D., Siswati, & Rusmawati, D. (2013). Pengaruh storytelling terhadap perilaku empati anak. Jurnal Psikologi Undip, 12(2), 80-130.

Borba, M. (2008).Membangun kecerdasan moral: Tujuh kebajikan utama agar anak bermoral tinggi. Alih bahasa oleh Lina Jusuf. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gottman, J. & De Claire, J. (2001). Kiat-kiat membesarkan anak yang memiliki kecerdasan emosional. Alih bahasa oleh T. Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hamzah, S. (2013). Pendidikan lingkungan: Sekelumit wawasan pengantar. Bandung: Refika Aditama.

Hoffman, M. L. (2000). Empathy and moral development: Implications for caring and justice. New York: Cambridge University Press.

Muhtadi, A. (2009). Pengembangan empati anak sebagai dasar pendidikan moral. Jurnal Psikologi, 10(2), 124-132.

Roslina, H. (2013). Kontribusi pembelajaran PKn terhadap sikap empati siswa (studi kasus di SMP Negeri 1 Pangandaran). Tesis, tidak dipublikasikan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diunduh dari http://repository.upi.edu/3584/2/S\_PKN\_0901312\_Abstract.pdf, pada 25 September 2015.

Santrock, J. W. (2007). Perkembangan anak. Jakarta: Erlangga.

Jurnal Empati, April 2016, Volume 5(2), 367-372

372

Steven, S. J. & Howard E. B. (2004). Ledakan EQ 15 prinsip dasar kecerdasan emosional meraih sukses. Alih bahasa oleh Trinanda Rainy Januarsari & Yudhi Murtanto. Bandung: Kaifa.

Taufik. (2012). Empati: Pendekatan psikologi sosial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wedadjati, R. S. (2009). Hubungan antara penilaian anak terhadap cerita film anak di televisi dengan kemampuan empati pada anak usia sekolah dasar. Unisia, 32(72), 185-196.