

## ABSTRAK

**Mimin Kusminar** (2013). Program Bimbingan Pribadi Sosial untuk Meningkatkan Empati Anak melalui Media Permainan (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Citarip Bandung Tahun Ajaran 2012-2013). Program Studi Bimbingan dan Konseling, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh profil sikap empati anak taman kanak-kanak atau anak usia dini, yaitu kerjasama,toleransi,mengendalikan emosi,memahami aturan,peduli teman,dan menghargai orang lain,yang pada umumnya masih kurang dimiliki oleh anak-anak khususnya para murid-murid Taman Kanak-kanak yang diteliti. Maka dari itu peneliti ingin memperoleh program bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan media permainan untuk meningkatkan Empati anak taman kanak-kanak. Peneliti menggunakan murid sebagai subyek penelitian sebanyak 20 anak pada murid kelompok B1 di TK N Pembina Citarip Bandung pada Tahun Ajaran 2012-2013. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tiga siklus,dengan langkah –langkah (1)identifikasi masalah,(2) penyusunan rencana tindakan,(3) pelaksanaan tindakan,(4)observasi pelaksanaan tindakan,(5) refleksi .Instrumen yang dipergunakan, pedoman observasi , catatan anekdot dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) profil sikap empati anak di TK N Pembina Citarip Bandung tahun ajaran 2012-2013. a.sebelum menggunakan media permainan atau prasiklus sebagai berikut: kerjasama31,6%,toleransi 33,3%,mengendalikan emosi 42%,memahami aturan 37,5%,peduli teman 24,3%, dan menghargai orang lain 36,8%.b.Hasil siklus pertama setelah menggunakan media permainan sebagai berikut: kerjasama 60%,toleransi 64%,mengendalikan emosi 58%,memahami aturan65%,peduli teman 70,5%,dan menghargai orang lain 54%.c. Hasil siklus kedua setelah menggunakan media permainan sebagai berikut: kerjasama 85%,toleransi 98,2%,mengendalikan emosi 96%,memahami aturan100%,peduli teman 100%,dan menghargai orang lain 98,6%.d. Hasil siklus ketiga setelah menggunakan media permainan sebagai berikut: kerjasama 100%,toleransi 80%,mengendalikan emosi 85%,memahami aturan80%,peduli teman 94,4%,dan menghargai orang lain 88%. (2) program bimbingan pribadi sosial dengan menggunakan media permainan untuk meningkatkan Empati anak sudah sangat sesuai untuk anak taman kanak-kanak atau anak usia Dini.Nampak terjadi peningkatan perubahan tingkah laku menggembirakan. Peneliti merekomendasikan agar, pihak sekolah hendaknya memfasilitasi dan mengintensifkan keterlaksanaan program bimbingan pribadi sosial menggunakan media permainan, dan menerapkan program layanan bimbingan pribadi sosial melalui media permainan disesuaikan dengan usia serta perkembangan anak, bagi peneliti selanjutnya dalam menerapkan program bimbingan pribadi sosial melalui media permainan diupayakan lebih variatif dan inovatif agar dapat dipergunakan disetiap jenjang yang berkepentingan secara lebih luas.

**Kata Kunci:** *bimbingan pribadi sosial, empati,media permainan*

**Hj.Mimin Kusminar, 2014**

*Program Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Empati Anak Melalui Media Permainan :  
Penelitian Tindakan Kelas Pada Anak Kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Citarip  
Bandung Tahun Ajaran 2012-2013*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

## **Abstract**

**Mimin Kusminar** (2013). *Personal-Social Guidance Program to Increase The Empathy of Children Through Games (Classroom Action Research of B1's Children Group in State Kindergarten Citarip Bandung Academic Year 2012-2013)*. *Guidance and Counseling, Post Graduate School, Indonesia University of Education Bandung*.

*The purpose of the study is to gain empathy profile of kindergarten children or early childhood period, that is cooperation, tolerance, controlling emotions, understand the rules, caring friends, and appreciate others, which generally are less owned by the children, especially the kindergarten children which is examined. Thus, the researcher want to develop personal-social guidance program that using games to increase the empathy of kindergarten children. Researcher use 20 childrens as research subjects from B1 group Kindergarten student Citarip Bandung academic year 2012-2013. The research method is classroom action research. With the following steps: (1) identification of the problem, (2) preparation of a plan of action, (3) the implementation of the action, (4) observation of action, (5) reflection. Instruments that used are observation, anecdotal records and field notes. The results shows: (1) empathy profile of children in state kindergarten Citarip Bandung academic year 2012-2013. a. before using games as follows: cooperation 31, 6%, tolerance 33.3%, controlling emotions 42%, understand the rules of 37.5%, caring friend 24.3%, and appreciate others 36.8%. b. Result of the first cycle after using games as follows: 60% cooperation, 64% tolerance, 58% controlling emotions, 65% understand the rules, 70.5% caring friend, and 54% appreciate others. c. Result of the second cycle after using games as follows: 85% cooperation, 98.2% tolerance, 96% controlling emotions, 100% understand the rules, 100% caring friend, and 98.6% appreciate others. D. Result of the third cycle after using games as follows: 100% cooperation, 80% tolerance, 85% controlling emotions, 80% understand the rules, 94.4% caring friend, and appreciate others 88%. Personal-Social Guidance Program to increase child empathy trough games is very suitable for kindergarten children or early childhood period. There is an increasing in children empathy. The researcher recommends that, the school should facilitate and intensify the implementation of personal-social guidance program through games, and adjust it to development level of the child, for further research, the implementation of personal-social guidance program through games should be more varied and innovative in order to be used in each level more broadly.*

**Keyword:** Personal-Social Guidance, Empathy, Games.