

Pengaruh Bermain Kolaboratif Melalui Media Lego Terhadap Empati Anak *Speech Delay* Di TK Taman PAUD Doa Ibu

Nurul Inayah¹, Parwoto², Fitriani Dzulfadhilah³,
¹²³Universitas Negeri Makassar

Email: nurulinayah844@gmail.com, parwoto@unm.ac.id,
fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id

Abstrak

Empati merupakan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain yang sangat berperan dalam membentuk perkembangan sosial anak usia dini. Namun, anak dengan hambatan bicara (*speech delay*) sering mengalami kesulitan dalam menunjukkan empati, seperti enggan berbagi mainan, menunggu giliran, dan memahami perasaan teman. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami dampak dari bermain secara kolaboratif melalui media Lego terhadap perilaku empati anak *speech delay* di TK Taman PAUD Doa Ibu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain subjek tunggal (*Single Subject Research*), tipe A–B–A (*baseline–intervensi–baseline*) dengan subjek penelitian adalah satu anak *speech delay* berusia enam tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan skala penilaian empati dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis dalam kondisi dan antar kondisi untuk melihat perubahan skor rata-rata. Penelitian ini dilakukan sebanyak 14 kali, pada *baseline* 1 (A1) (sebelum intervensi) 4 kali dengan nilai 2,56; 2,56; 2,56; 2,56, B (intervensi) 6 kali dengan nilai 6,08; 6,4; 7,47; 7,76; 8,32; 8,96, dan terjadi peningkatan pada *baseline* 2 (A2) (setelah intervensi) dengan nilai 5,12; 5,44; 5,76; 5,76. Dengan demikian, kegiatan bermain kolaboratif melalui media Lego berpengaruh terhadap peningkatan perilaku empati anak *speech delay*.

Kata Kunci : *Anak speech delay; Bermain Kolaboratif; Empati; Media Lego.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah tahap awal kehidupan yang penuh dengan keajaiban dan penemuan, dan merupakan periode penting dalam perkembangan manusia. Dasar pertumbuhan fisik, mental, emosional, dan sosial sangat penting dibangun dengan cepat. Anak usia dini bukan hanya mewakili masa depan tetapi, juga titik pusat perhatian, penelitian dan pemahaman tentang perkembangan manusia (Nurlina et al., 2024). Anak usia dini dalam tahap masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat krusial, sehingga untuk membentuk keterampilan, karakter dan pola pikir yang akan membantu anak menghadapi masa depan dengan percaya diri, maka dari itu harus diberikan pendidikan. Pendidikan adalah hal fundamental sehingga setiap warga negara mempunyai tanggung jawab untuk menempuh pendidikan pada setiap jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan tinggi. Pendidikan anak usia dini merupakan landasan utama yang membantu membentuk dan mengembangkan berbagai aspek kehidupan anak di masa depan (Irmayani et al., 2021).

Pada dasarnya tidak semua anak usia dini mengalami kondisi normal pada umumnya, tetapi ada juga anak yang memiliki kondisi khusus. Misalnya kondisi *special* atau biasa disebut dalam pembelajaran inklusif yaitu *exceptional learners*

atau yang dikenal dengan anak berkebutuhan khusus. Walaupun begitu tidak menutup kemungkinan anak ABK dapat belajar bersama anak-anak non ABK pada umumnya. Oleh karena itu, munculah pendidikan inklusif. Pendidikan inklusif adalah sistem pembelajaran yang menjamin kesempatan yang setara bagi seluruh anak, termasuk anak dengan kebutuhan khusus, untuk tumbuh dan belajar bersama dalam lingkungan pendidikan yang sama. Menurut UNESCO (Dzulfadhilah et al., 2023) konsep pendidikan inklusif menjadi bagian dari Agenda Pendidikan 2030, khususnya pada tujuan 4, yang menekankan pentingnya menjamin mutu pendidikan yang adil dan inklusif, memastikan semua orang mendapatkan kesempatan belajar dan berkembang sepanjang hayat.

Salah satu kondisi khusus yang tergolong pada kebutuhan khusus adalah gangguan bicara atau yang paling umum terjadi adalah *speech delay* pada anak. *Speech delay* merupakan suatu kondisi dimana kemampuan anak dalam berbicara dan menggunakan bahasa berkembang lebih lambat (Istiqlal, 2021). Salah satu masalah umum yang dihadapi anak *speech delay* adalah kesulitan menunjukkan empati. Temuan penelitian kualitatif menunjukkan bahwa anak-anak dengan *speech delay* sering kali kesulitan berinteraksi dan membentuk hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya, termasuk kemampuan berempati (Ika et al., 2021).

Empati merupakan kemampuan untuk mengerti dan menghargai perasaan serta perspektif orang lain dalam melihat berbagai hal, mempertimbangkan, dan memahami masalah dan perasaan orang lain (Goleman dalam Nugraha et al., 2017). Anak-anak berusia 5–6 tahun menunjukkan empati dengan mampu terhubung secara positif dengan teman sebayanya. Pada usia ini, anak-anak mulai memahami dan menanggapi perasaan orang lain dengan cara yang normal, anak dapat bermain bersama, berbagi sesuatu, dan menghargai pendapat serta pekerjaan orang lain. Anak juga belajar memecahkan masalah dengan cara yang dapat diterima secara sosial, seperti berpikir sebelum bertindak. Anak-anak pada tahap ini biasanya kooperatif, menunjukkan toleransi terhadap teman, dan dapat mengekspresikan emosi yang berbeda-beda seperti bahagia, sedih, atau gembira sesuai dengan situasi yang anak hadapi. (Nurfazrina et al., 2020). Oleh karena itu, empati anak *speech delay* penting untuk distimulasi.

Kenyatannya beberapa penelitian mengindikasikan bahwa empati anak usia dini belum berkembang secara optimal, baik di lingkungan keluarga maupun pendidikan formal (Wildeboer, 2017). Salah satu faktor yang menyebabkan anak sulit untuk distimulasi empatinya karena kurangnya interaksi dengan orang tua atau teman sebayanya, yang dapat memperlambat kemampuan anak untuk berempati dan membatasi kesempatan untuk belajar memahami perasaan dan kebutuhan orang lain (Widanita, 2023). Observasi awal pada bulan Agustus 2024, peneliti melihat ada kemampuan yang belum optimal pada satu anak berusia 6 tahun di TK Taman PAUD Doa Ibu yang telah di diagnosa oleh terapis di Rumah Sakit Khusus Daerah Dadi Makassar. Hal tersebut ditandai dengan anak belum mengerti mimik wajah atau ekspresi temannya saat bermain bersama dan anak belum mampu menawarkan bantuan ketika temannya terlihat kesulitan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka perlu dilakukan intervensi pada anak tersebut agar kemampuan empati anak tersebut dapat terstimulasi.

Ada banyak hal lain yang bisa menstimulasi empati anak usia dini salah satunya adalah bermain kolaboratif. Bermain kolaboratif dapat menstimulasi empati anak karena di dalam kegiatan itu ada banyak interaksi sosial langsung yang membuat anak belajar melatih kerja sama, komunikasi serta anak aktif terlibat dalam kegiatan bersama. Dalam bermain kolaboratif juga anak-anak bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama. Melalui belajar kelompok tentunya anak memerlukan media untuk meningkatkan kerja sama dalam diri anak.

Salah satu media yang selalu kita jumpai pada TK adalah media lego, selain itu media juga aman untuk anak karena lego terbuat dari bahan plastik yang aman dan tidak beracun serta tidak memiliki ujung yang tajam yang dapat melukai anak saat dimainkan. Lego adalah permainan konstruktif yang berasal dari bahan plastik. Lego dapat disusun atau dibentuk sesuai keinginan pemain. Menyusunnya mengajarkan pemain cara berpikir, memecahkan masalah, berbicara dengan orang lain, dan meningkatkan keterampilan dalam menyusun hingga menghasilkan bentuk yang diinginkan (Jalil, 2020). Lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik (Fadlillah., 2017). Maka dari itu bermain kolaboratif melalui media lego adalah aktivitas bermain yang melibatkan kerja sama antara anak-anak untuk membangun sesuatu menggunakan Lego. Dalam permainan ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan kreativitas tetapi juga belajar berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Penelitian relevan pernah dilakukan oleh Priyanti (2024) meneliti anak 5 anak lamban belajar dan 1 anak hiperaktif di TK Al-Fatah Merauke. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan bermain lego secara kolaboratif mempunyai pengaruh terhadap empati karena setelah diberikan perlakuan media lego, anak sudah bisa belajar bersama dan berbagi media lego dengan teman sebayanya. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Rohaendah, et al., (2024) meneliti 3 anak laki-laki normal di Pos PAUD Miana V Gegerkalong. Hasilnya menunjukkan bahwa anak mampu berempati dengan cara anak mau berbagi mainan lego dan membantu menyusun lego, dan merapikan permainan lego yang sudah digunakan. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Yulianita (2021) meneliti anak autisme di *Sekolah My Hope Special Needs Center* Banda Aceh. Hasilnya pada saat anak tersebut diberikan treatment dalam bermain lego secara kolaboratif, menunjukkan bahwa anak dapat bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media lego dapat meningkatkan empati anak.

Penelitian ini penting karena topik empati pada anak *speech delay* masih sangat sedikit diteliti. Untuk itu, peneliti tertarik untuk meneliti yang diharapkan dapat meningkatkan empati anak *speech delay* sebagai individu yang dapat memahami perasaan orang lain, menghargai orang lain dan menempatkan diri pada situasi orang lain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran pelaksanaan bermain kolaboratif melalui media lego terhadap empati anak *speech delay*, mengetahui gambaran empati anak *speech delay* sebelum dan sesudah diterapkan permainan kolaboratif melalui media lego serta mengetahui pengaruh bermain kolaboratif melalui media lego terhadap empati anak *speech delay*. Melalui tujuan ini, penelitian ini dapat berkontribusi untuk mengembangkan IPTEKS khususnya pada strategi pembelajaran yang kreatif dan media yang inovatif khususnya pada anak

speech delay serta dapat menjadi referensi untuk menerapkan bermain kolaboratif melalui media lego untuk menstimulasi empati anak *speech delay*.

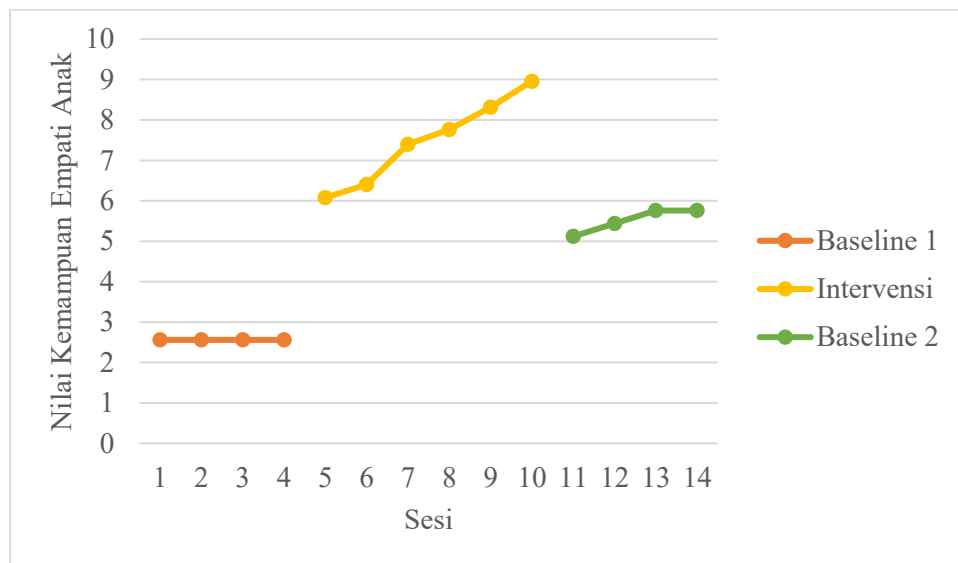
METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan sistematis dan objektif untuk menyelidiki fenomena sosial dengan menggunakan data numerik dan analisis statistik (Parwoto, 2024). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *single subject research*. *Single subject research* adalah suatu rancangan percobaan yang hanya menggunakan satu subjek, dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dengan cara mengamati ada tidaknya pengaruh atau perubahan akibat intervensi yang diterapkan. Desain yang digunakan adalah eksperimen subjek tunggal tipe A-B-A. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah satu anak *speech delay* yang berinisial F di TK Taman PAUD Doa Ibu. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *observasi* dengan skala penilaian empati dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data melalui beberapa tahap yaitu, perencanaan, *baseline 1*, intervensi, *baseline 2*, analisis hasil dan statistik deskriptif. Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan hasil yang memperlihatkan bahwasannya bermain kolaboratif melalui media lego berpengaruh terhadap empati anak *speech delay* di TK Taman PAUD Doa Ibu. Data diperoleh melalui *baseline 1* (A1), Intervensi (B) dan *baseline* (A2) menggunakan lembar observasi dan skala penilaian empati anak usia dini. Pada *baseline* pertama (A1), keterampilan empati anak diamati sebelum intervensi apa pun . Tahap kedua adalah intervensi (B), di mana anak bermain secara kolaboratif menggunakan Lego. Tahap ketiga adalah dasar 2 (A2), yang memeriksa apakah bermain kolaboratif dengan Lego benar - benar meningkatkan empati anak.

Hasil dari setiap kondisi dimasukkan ke dalam tabel yang berisi hasil pengukuran untuk setiap kondisi. Data hasil penelitian (A1) 2,56; 2,56; 2,56; 2,56. Fase kedua (B) 6,08; 6,4; 7,47; 7,76; 8,32; 8,96. Fase Ketiga yaitu (A2) 5,12; 5,44; 5,76; 5,76. Grafik berikut menunjukkan interpretasi dari hasil ketiga tahap tersebut.



Grafik 1. Rekapitulasi kemampuan empati anak *speech delay*

Grafik tersebut menunjukkan bahwa pada kondisi baseline pertama (A1), data menunjukkan kestabilan dengan nilai rata-rata sebesar 2,56. Selama tahap intervensi (B), terjadi peningkatan nilai hingga mencapai 7,47. Sementara itu, pada kondisi *baseline* kedua (A2), data kembali menunjukkan kestabilan dengan persentase sebesar 5,52. Analisis lebih mendalam mengenai kecenderungan dan stabilitas data dapat dilihat pada tabel berikut..

Tabel 4.30 Rangkuman Hasil Analisi Visual Dalam Kondisi Kemampuan Empati

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	6	4
Estimasi Kecenderungan Arah	 (=)	 (+)	 (+)
Kecenderungan Stabilitas	<i>Stabil</i> 100%	<i>Variabel</i> 25%	<i>Stabil</i> 100%
Jejak Data	 (=)	 (+)	 (+)

Level Stabilitas dan Rentang	<i>Stabil</i> $\frac{2,56 - 2,56}{0}$	<i>Tidak Stabil</i> $\frac{8,96 - 6,08}{(+2,88)}$	<i>Stabil</i> $\frac{5,76 - 5,12}{(+0,64)}$
Perubahan Level (<i>Level Change</i>)	$\frac{2,56 - 2,56}{0}$	$\frac{8,96 - 6,08}{(+2,88)}$	$\frac{5,76 - 5,12}{(+0,64)}$

Ringkasan hasil pengamatan visual dalam kondisi disajikan seperti berikut :

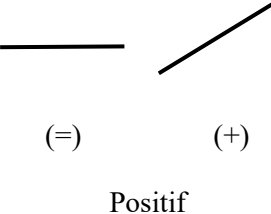
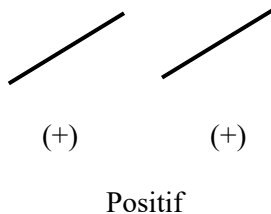
Pelaksanaan *baseline* pertama (A1) mencakup empat sesi, tahap intervensi (B) berlangsung sebanyak enam sesi, serta kondisi *baseline* kedua (A2) dilakukan dalam empat sesi. Pada tabel 2 terlihat bahwa garis pada kondisi *baseline* pertama (A1) menunjukkan arah yang mendatar atau tidak mengalami perubahan (=), yang menandakan bahwa nilai kemampuan empati dari sesi pertama hingga sesi keempat tetap konstan, yaitu sebesar 2,56. Pada kondisi intervensi (B), garis menunjukkan kecenderungan meningkat (+), yang berarti kemampuan empati subjek mengalami peningkatan dari sesi ke-5 hingga sesi ke-10, meskipun fluktuatif. Adapun pada kondisi *baseline* kedua (A2), garis juga memperlihatkan arah peningkatan, yang mengindikasikan adanya kenaikan nilai kemampuan empati subjek pada sesi ke-11 hingga sesi ke-14

Berdasarkan hasil analisis, tingkat stabilitas pada kondisi *baseline* pertama (A1) mencapai 100%, artinya data dalam kondisi stabil. Saat tahap intervensi (B), tingkat stabilitas hanya 25%, yang menunjukkan bahwa data belum stabil dan cenderung berubah-ubah. Sementara itu, pada kondisi *baseline* kedua (A2), hasil perhitungan menunjukkan tingkat stabilitas kembali mencapai 100%, artinya data kembali berada pada kondisi stabil. Arah jejak data sesuai dengan penjelasan pada poin B sebelumnya. Pada kondisi *baseline* pertama (A1), arah jejak data bebas dari perubahan. Kemudian pada tahap intervensi (B), arah jejak data menunjukkan peningkatan, dan pada fase *baseline* kedua (A2), arah jejak data tetap menunjukkan kecenderungan meningkat.

Tingkat stabilitas dan rentang data kondisi *baseline* pertaman relatif tetap atau tidak mengalami perubahan (=), dengan nilai yang stabil pada angka 2,56. Pada tahap intervensi (B), data menunjukkan kecenderungan meningkat (+) dengan rentang antara 6,08 hingga 8,96, meskipun peningkatan tersebut tidak berlangsung secara teratur atau bersifat variabel. Sementara itu, pada kondisi *baseline* kedua (A2), data kembali menunjukkan arah peningkatan (+) yang stabil, dengan rentang nilai antara 5,12 hingga 5,76. Penjelasan mengenai perubahan level menunjukkan bahwa di kondisi dasar pertama (A1), tidak ada perubahan data, nilai tetap sama ialah 2,56. Untuk tahap intervensi (B), terjadi peningkatan level sebesar +2,88, sedangkan di kondisi dasar kedua (A2), terjadi kenaikan level sebesar +0,64. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain kolaboratif dengan media Lego memberikan dampak positif bagi peningkatan perilaku empati pada anak dengan delay bicara, hal ini terlihat dari arah, tingkat, serta kestabilan data di antar kondisi.

Sebagai tambahan, tabel berikut ini menampilkan ringkasan dari komponen-komponen hasil analisis di berbagai kondisi, yaitu Tabel 4.31.:

Tabel 4.31 Rangkuman Komponen-Komponen Analisis Antar Kondisi.

Perbandingan Kondisi	A1/B	B/A2
Jumlah variabel	1	1
Perubahan kecenderungan arah dan efeknya		
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Variabel	Variabel ke Stabil
Perubahan Level	(2,56-8,96) (6,4)	(8,96-5,76) (3,2)
Presentase Overlap (Percentage of Overlap)	0%	0%

Ringkasan hasil analisis antar kondisi dapat dijelaskan berikut ini : Terdapat satu variabel yang mengalami perubahan, yaitu dari kondisi *baseline* pertama (A1) ke kondisi intervensi (B). Perubahan kecenderungan stabilitas antara kedua kondisi tersebut menunjukkan adanya peningkatan, yang berarti kondisi menjadi meningkat setelah diberikannya intervensi (B). Selanjutnya, antara kondisi intervensi (B) dan *baseline* kedua (A2), tren data menunjukkan peningkatan yang stabil.

Perubahan kecenderungan stabilitas antara kondisi menunjukkan bahwa dari kondisi awal (A1) ke intervensi (B) terjadi pergeseran dari keadaan stabil ke variabel. Ketika berpindah dari intervensi (B) ke kondisi awal kedua (A2), terjadi perubahan dari variabel ke keadaan stabil kembali. Perubahan ini disebabkan oleh variasi nilai yang dialami subjek selama tahap intervensi, yang menunjukkan adanya fluktuasi dalam kemampuan empatinya, lalu kembali stabil di fase berikutnya.

Perbedaan antara kondisi pertama (A1) dan tahap intervensi (B) menunjukkan peningkatan (+) sebesar 6,4. Sementara itu, perbandingan kondisi intervensi (B) dengan kondisi kedua (A2), terjadi penurunan level (-) sebesar 3,2. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada penurunan sedikit setelah intervensi berhenti, hasil secara keseluruhan tetap menunjukkan peningkatan kemampuan empati dibandingkan dengan kondisi awal.

Persentase data yang sama antar kondisi menunjukkan bahwa antara *baseline* pertama (A1) dan intervensi (B) adalah 0%, begitu pula antara intervensi (B) dan *baseline* kedua (A2) juga 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian intervensi masih berdampak pada perilaku sasaran, yaitu kemampuan

mengenali lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pada grafik. Maka dari itu, semakin kecil persentase tumpang tindih antar kondisi, semakin besar pengaruh intervensi terhadap perilaku yang dituju.

Adapun penjelasan mengenai kemampuan empati anak setelah hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. *Baseline 1 (A1)*

Pada fase *Baseline* pertama dilakukan selama 4 sesi, dan selama 4 sesi tersebut anak tidak mengalami peningkatan yang signifikan atau dalam artian anak tidak mengalami perkembangan dalam kemampuan empati. Hal ini ditandai dengan indikator yang telah ditetapkan kemudian akan dilakukan penilaian observasi kepada anak. Hasil yang didapatkan anak dalam kemampuan empati yaitu anak pada sesi kedua kemampuan yang dimiliki anak hampir sama dengan sesi pertama di mana pada sesi ini anak tidak menunjukkan perhatian atau reaksi ketika temannya menangis, bisa dilihat pada penjelasan sebelumnya; anak tidak peduli atau bahkan menghindari ketika temannya menangis, tidak menunjukkan reaksi empati; anak tidak mampu mengenali atau menunjukkan gambar ekspresi yang diminta, karena anak ini juga sangat aktif dan ingin berlari dan berteriak terus-terusan; anak tidak menunjukkan perhatian sama sekali saat temannya berbicara, seperti sibuk sendiri dengan dirinya sendiri; anak tidak mau menunggu giliran, bahkan mengganggu temannya sendiri; anak tidak mau berbagi mainan, bahkan menolak saat diminta berbagi; anak tidak memperhatikan temannya yang kesulitan saat bermain; anak tidak mau membantu temannya saat bermain. Pada sesi ketiga dan keempat yang dimiliki oleh anak hampir sama dengan sesi sebelumnya.

Pada fase intervensi anak mengalami perkembangan yang signifikan dalam kemampuan empatinya di mana anak sedikit demi sedikit mulai bisa menunjukkan empatinya ketika bermain kolaboratif. Hal ini ditunjukkan pada sesi pertama anak mampu menyadari temannya menangis tetapi belum memberikan sesuatu, seperti tisu atau mainan; anak melihat temannya yang menangis tetapi belum memberikan respon atau gestur menenangkan; anak mampu menunjukkan 1 ekspresi dengan bantuan dari guru, ada sudah mulai tenang dan tidak lari-lari lagi; anak mampu menatap temannya yang berbicara tetapi belum memberikan respon; anak mencoba menunggu giliran bermain lego tetapi belum sabar untuk menunggu; anak hanya mau berbagi jika diminta oleh guru; anak menyadari temannya mengalami kesulitan tetapi belum menunjukkan respons; anak mau membantu jika diminta langsung oleh guru atau temannya. Tidak hanya itu dengan bermain secara kolaboratif anak akan terus mengalami perkembangan yang signifikan. Pada saat kegiatan berlangsung anak juga terkadang termotivasi untuk mengikuti perilaku empati yang dapat dicontoh pada perilaku temannya sendiri. Tentunya kemampuan empati anak meningkat hal ini ditandai dengan peningkatan skor di setiap sesi dimulai dari sesi pertama anak memperoleh skor untuk kemampuan empati 16 skor dan di sesi terakhir anak memperoleh 28 skor untuk kemampuan empati.

3. *Baseline 2 (A2)*

Pada fase *Baseline* kedua dilaksanakan selama 4 sesi. Dan pada 4 sesi, kemampuan empati anak meningkat akan tetapi skornya lebih tinggi dari *baseline*

pertama tetapi tidak tinggi dari intervensi. Hal ini ditunjukkan dengan anak mampu menyadari temannya menangis tetapi belum memberikan sesuatu, seperti tisu atau mainan; anak melihat temannya yang menangis tetapi belum memberikan respon atau gestur menenangkan; anak mampu menunjukkan 1 ekspresi dengan bantuan dari guru, ada sudah mulai tenang dan tidak lari-lari lagi; anak mampu menatap temannya yang berbicara tetapi belum memberikan respon; anak mencoba menunggu giliran bermain lego tetapi belum sabar untuk menunggu; anak hanya mau berbagi jika diminta oleh guru; anak menyadari temannya mengalami kesulitan tetapi belum menunjukkan respons; anak mau membantu jika diminta langsung oleh guru atau temannya.

Jika pada *baseline* 1 anak sama sekali tidak menunjukkan perilaku empati pada sesi ini anak bisa melakukannya walaupun belum sebaik pada saat dilakukan intervensi. Tentunya kemampuan empati anak pada sesi ini mengalami peningkatan dari fase *baseline* 1. Kemampuan empati harus dikuasai oleh anak-anak sesuai dengan usia anak. Namun berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa ada 1 anak mengalami kesulitan berbicara, terutama dalam hal berempati. Hal ini menyebabkan anak kesulitan bersosialisasi dan suka menyendiri. Kondisi tersebut ditemukan oleh peneliti saat melakukan penelitian di lapangan, sehingga menjadi dasar dalam menentukan masalah yang diteliti. Dengan melakukan penelitian ini, peneliti menerapkan metode bermain kolaboratif menjadi salah satu pendekatan yang diyakini mampu menunjukkan dampak untuk meningkatkan perilaku empati anak yang memiliki hambatan bicara.

Hal tersebut tampak dari adanya peningkatan yang cukup besar dalam kemampuan empati anak setelah menggunakan metode bermain kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan pandangan Kristiana et al. (2018) menunjukkan bahwa bermain kolaboratif bisa menciptakan interaksi sosial, karena dalam bermain jenis ini diperlukan kerja sama antar anggota. Anak-anak akan mengalami pengalaman ketika berbicara, memberikan pendapat, dan membagikan ide-ide pada suatu kelompok, baik secara sadar maupun tidak. Atas dasar teori tersebut, peneliti melibatkan anak-anak dalam kegiatan bermain kolaboratif menggunakan media Lego untuk membantu meningkatkan empati dan memberi kesempatan untuk bermain sambil belajar dengan teman-temannya.

Hasil positif dari penggunaan media Lego menunjukkan bahwa anak bisa memvisualisasikan proses belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Media ini juga mampu menarik perhatian anak karena digunakan secara rutin dalam pembelajaran. Dengan bermain bersama menggunakan media Lego, kemampuan empati anak bisa berkembang, karena media ini dirancang untuk melatih kemampuan sosial dan emosional anak. Lego membantu anak mengubah perilaku menjadi lebih adaptif, memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan perasaan, serta belajar menyelesaikan masalah bersama. Selain itu, menurut Mayasari (2021), media Lego dinilai lebih efektif dibandingkan metode terapi lainnya dalam membentuk empati pada anak.

Dengan adanya kegiatan bermain kolaboratif menggunakan media Lego merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan empati pada anak *speech delay* di TK Taman PAUD Doa Ibu. Efektivitas ini disebabkan karena bermain kolaboratif merupakan bentuk pembelajaran yang mudah dipahami anak

dan mampu mendukung perkembangan aspek sosial serta emosional. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan kemampuan belajar anak dalam bekerja sama, menyelesaikan tugas, dan memecahkan masalah secara kelompok. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain kolaboratif melalui media Lego efektif dalam meningkatkan kemampuan empati anak di TK Taman PAUD Doa Ibu secara signifikan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa:

1. Pelaksanaan kegiatan bermain kolaboratif melalui media Lego di TK Taman PAUD Doa Ibu berjalan dengan baik tetapi ada beberapa kesulitan dan sangat menguji kesabaran. Anak-anak melibatkan secara aktif dalam kegiatan membangun lego bersama, serta berinteraksi untuk mencapai tujuan kelompok. Kegiatan ini dapat menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan dan kooperatif yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak .
2. Gambaran empati anak *speech delay* sebelum intervensi menunjukkan bahwa anak masih kurang mampu memahami perasaan teman, berbagi mainan, atau menunjukkan perilaku menolong saat teman mengalami kesulitan. Namun setelah diterapkan kegiatan bermain kolaboratif melalui media Lego, terjadi peningkatan perilaku empati. Anak mulai menunjukkan perhatian, saling membantu, menunggu giliran, serta mengekspresikan emosi secara lebih positif.
3. Hasil analisis data menunjukkan bahwasannya ada pengaruh bermain kolaboratif melalui media lego terhadap perilaku empati anak *speech delay*. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan skor empati sebelum sebesar 2,56 dan sesudah perlakuan sebesar 5,52 serta dari observasi perilaku anak selama proses bermain berlangsung.

Secara keseluruhan, kegiatan bermain kolaboratif dengan media Lego terbukti efektif dalam menumbuhkan kemampuan empati anak *speech delay* di lingkungan PAUD. Kegiatan ini dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosionalnya.

Berdasarkan temuan penelitian ini berfokus pada upaya peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana untuk menumbuhkan dan memperkuat empati pada anak *Speech Delay* di TK Taman PAUD Doa Ibu, maka peneliti mengembangkan saran :

1. Saran Bagi Guru
 - a) Metode bermain kolaboratif menggunakan media lego dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan empati anak, terutama bagi anak yang mengalami *speech delay* dengan penerapan yang tepat dan sesuai kebutuhan.
 - b) Upaya pembelajaran dalam meningkatkan empati pada anak *speech delay* dilakukan melalui metode bermain bersama menggunakan media Lego, diharapkan guru mengetahui cara yang tepat untuk penggunaan media dalam mengajar anak .
2. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a) Temuan penelit tentang pengaruh metode bermain kolaboratif terhadap perilaku empati anak dapat menjadi dasar bagi peneliti masa depan yang tertarik mempelajari efektivitas metode ini dalam mengajar anak *speech delay*. Selain itu, keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini dapat membantu peneliti masa depan mempertimbangkan pendekatan yang lebih baik untuk mengembangkan penelitian serupa di masa mendatang. Melalui penelitian ini diharapkan muncul gagasan yang dapat memberikan sumbangan dalam ranah pemikiran ilmiah dan memberikan kontribusi baru bagi dunia pendidikan, terutama untuk anak-anak berkebutuhan khusus, melalui permainan kolaboratif berbasis Lego dapat diaplikasikan secara luas kepada anak - anak yang memerlukan dukungan dalam mengembangkan empati dan keterampilan sosial emosional.
 - b) Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian pada subjek dengan jenis kebutuhan khusus lainnya, seperti anak dengan autisme atau anak berkebutuhan khusus lainnya, melalui metode bermain kolaboratif melalui media Lego, agar kemampuan empati anak dapat berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Dzulfadhilah, F. (2023). Seminar PAUD Inklusi: Mengenal Lebih Dekat Anak Berkebutuhan Khusus di Kabupaten Gowa. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 236–243.
<https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v1i3.644>

Fadlillah. (2017). *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini*.

- Irmayani, A., Syamsuardi, & Parwoto. (2021). Artikel Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi - Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan. *Smard Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.30631/Smartkids.V3i1.72>, 3.
- Ika, H., Izzatil, H. N., & Rusdiah. (2021). Interaksi Sosial Anak Yang Memiliki *Speech Delay*. *Jurnal Smart Paud*, 4(1), 11–22.
- Istiqlal, A. N. (2021). Gangguan Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) Pada Anak Usia 6 Tahun. *Preschool*, 2(2), 206–216. <https://doi.org/10.18860/preschool.v2i2.12026>
- Jalil, A. (2020). *Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini*. 1, 138. http://eprints.unm.ac.id/12626/1/artikel_andriyati_jalil.pdf
- Kristiana, A., Rohendi, E., & Istianti, T. (2018). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Secara Kolaboratif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.10555>
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 285–299. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i2.30447>
- Nurlina, Utama, F., Laali, S. A., Yeni, C., Susilaningsih, Yunita, Risnajayanti, Idhayani, N., Sudiyarti, Wahyuni, N. S., & Yulina, E. (2024). Pendidikan Anak Usia Dini. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1)
- Parwoto. (2024). *Modul Mata Kuliah Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Priyanti, N. (2024). Stimulasi Permainan Lego Tempurung Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 7(1). <http://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/119%0Ahttps://rgap.uho.ac.id/index.php/journal/article/download/119/49>.
- Rohaendah, I., Zahro, I. F., & ... (2024). Lego sebagai Aktivitas Permainan dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energi)* 7(3), 267–272. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22657%0Ahttp://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22657/6498>
- Yulianita, W. (2021). *Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Interaksi Sosial Anak Autisme di Sekolah My Hope Special Needs Center Banda Aceh*. 06(02), 54–66.
- Widanita, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak Di Kenagarian Salimpek. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Wildeboer, A. (2017). Nice traits or nasty states: dispositional and situational correlates of prosocial and antisocial behavior in childhood. (Tesis). Netherlands: Universiteit Leiden. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/1887/45528.b>