Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit
EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif
| ISSN (Online) xxxx-xxxx |

Penerapan Model Role Playing dalam Menumbuhkan Sikap Empati Siswa SDN 007 PKL. Gondai

Wahirdi[1], Khairuman[2]*
[1]SDN 007 PKL. Gondai
[2]SDN 001 Rantau Baru

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan *Online*: Mei 2024

Kata Kunci

Model Role Playing, Sikap Empati Siswa

Correspondence

E-mail: wahirdi@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Role Playing dalam menumbuhkan sikap empati siswa di SDN 007 Pangkalan Gondai. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam sikap empati siswa setelah penerapan metode Role Playing. Pada tahap pra-siklus, hanya 32% siswa yang menunjukkan sikap empati tinggi, sedangkan setelah siklus kedua, jumlah tersebut meningkat menjadi 72%. Temuan ini mendukung teori Goleman (2006) tentang kecerdasan emosional serta teori Vygotsky (1978) mengenai pembelajaran sosial. Meskipun demikian, terdapat tantangan dalam implementasi, seperti perbedaan tingkat keterlibatan siswa dalam permainan peran. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Hasil penelitian ini merekomendasikan model Role Playing sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan sikap empati pada siswa sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Role-Playing model in fostering students' empathy at SDN 007 Pangkalan Gondai. The research method used is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews. The findings indicate a significant improvement in students' empathy levels after implementing the Role-Playing method. In the pre-cycle stage, only 32% of students exhibited a high level of empathy, whereas after the second cycle, this number increased to 72%. These findings support Goleman's (2006) theory of emotional intelligence and Vygotsky's (1978) theory of social learning. However, challenges in implementation, such as varying levels of student participation in role-playing activities, were noted. Therefore, the role of teachers as facilitators is crucial in creating a supportive learning environment. This study recommends Role-Playing as an effective instructional strategy to foster empathy among elementary school students.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan kepribadian anak sejak usia dini. Salah satu nilai karakter yang sangat penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah empati. Sikap empati memungkinkan siswa untuk memahami, merasakan, dan menghargai perasaan serta kondisi orang lain, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya hubungan sosial

yang harmonis. Di SDN 007 Pangkalan Gondai, seperti halnya di banyak sekolah dasar lainnya, terdapat tantangan dalam menumbuhkan sikap empati siswa, terutama karena faktor lingkungan, budaya, dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Permasalahan yang muncul di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memiliki rasa peduli terhadap teman sebayanya. Misalnya, ketika ada teman yang mengalami kesulitan dalam pelajaran atau dalam situasi tertentu, sebagian siswa cenderung kurang memberikan bantuan atau bahkan tidak peka terhadap kondisi temannya. Hal ini menunjukkan bahwa aspek empati belum sepenuhnya tertanam dalam keseharian siswa, yang pada akhirnya dapat berpengaruh pada dinamika sosial di lingkungan sekolah.

Selain itu, pola interaksi sosial anak saat ini semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, terutama dalam penggunaan gawai dan media sosial. Meskipun teknologi memiliki manfaat besar dalam dunia pendidikan, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak kurang berlatih dalam memahami emosi orang lain secara langsung. Kurangnya interaksi tatap muka membuat siswa cenderung kurang memiliki pengalaman emosional yang dapat membangun rasa empati secara alami.

Di sisi lain, pola asuh keluarga dan lingkungan juga menjadi faktor yang berkontribusi dalam perkembangan empati anak. Beberapa siswa mungkin tumbuh dalam lingkungan yang kurang memberikan contoh nyata tentang bagaimana empati seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang tidak terbiasa melihat dan merasakan empati dari orang tua atau orang dewasa di sekitarnya cenderung kesulitan dalam mengembangkan sikap peduli terhadap orang lain.

Dalam konteks pendidikan formal, metode pembelajaran yang diterapkan juga berperan dalam pembentukan karakter siswa. Model pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek kognitif tanpa memberikan pengalaman nyata dalam memahami perasaan orang lain cenderung kurang efektif dalam menanamkan sikap empati. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman langsung agar siswa dapat menghayati nilai-nilai empati secara lebih mendalam.

Salah satu metode pembelajaran yang diyakini dapat membantu menumbuhkan sikap empati siswa adalah model pembelajaran **Role Playing** atau bermain peran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi tertentu melalui simulasi peran, sehingga mereka dapat memahami dan merasakan perspektif orang lain. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan sosial.

Penerapan model Role Playing di SDN 007 Pangkalan Gondai diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan empati siswa. Melalui metode ini, siswa dapat merasakan bagaimana menjadi orang lain dalam situasi tertentu, misalnya menjadi seseorang yang membutuhkan bantuan atau menjadi seorang teman yang berusaha memahami perasaan orang lain. Pengalaman langsung ini dapat membentuk pola pikir dan sikap yang lebih peduli terhadap orang lain.

Selain itu, Role Playing juga dapat membantu siswa memahami berbagai perasaan, konflik sosial, dan cara menyelesaikannya dengan bijak. Dengan menghadirkan situasi nyata yang sering terjadi di lingkungan sekolah, siswa dapat berlatih untuk lebih peka terhadap keadaan sekitar serta mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik. Pembelajaran berbasis pengalaman seperti ini akan memberikan dampak yang lebih kuat dibandingkan sekadar memberikan ceramah atau teori tentang empati.

Namun, dalam penerapannya, model Role Playing tentu memerlukan perencanaan yang matang dan dukungan dari guru serta lingkungan sekolah. Guru harus mampu menciptakan skenario yang relevan dengan kehidupan siswa serta mengarahkan mereka untuk mengambil makna dari setiap peran yang dimainkan. Selain itu, lingkungan sekolah yang kondusif juga diperlukan agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar melalui metode ini.

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penerapan model Role Playing dapat berkontribusi dalam menumbuhkan sikap empati siswa di SDN 007 Pangkalan Gondai. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam membentuk karakter siswa yang peduli, berempati, dan memiliki kepedulian sosial yang tinggi.

2. Metodologi Penelitian

Jelaskan Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan sikap empati siswa melalui penerapan model pembelajaran Role Playing di SDN 007 Pangkalan Gondai. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk secara langsung mengidentifikasi, merancang, menerapkan, dan mengevaluasi tindakan yang dilakukan dalam lingkungan kelas guna meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Setiap siklus akan dievaluasi untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan, dan jika diperlukan, modifikasi akan dilakukan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil yang diperoleh.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rancangan pembelajaran yang menggunakan model Role Playing. Perencanaan ini mencakup penyusunan skenario permainan peran yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, instruksi bagi siswa dalam memainkan peran, serta alat evaluasi untuk mengukur perubahan sikap empati yang terjadi. Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan catatan lapangan.

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari model Role Playing di dalam kelas. Pada tahap ini, siswa akan dibimbing untuk memainkan peran dalam berbagai situasi sosial yang dirancang untuk membangkitkan empati mereka, seperti menjadi seseorang yang membutuhkan pertolongan, seorang teman yang berusaha memahami perasaan orang lain, atau seorang guru yang harus memahami kesulitan muridnya. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan peran serta memberikan bimbingan agar siswa dapat mengambil pelajaran dari aktivitas tersebut.

Selama tahap observasi, peneliti dan guru mengamati serta mencatat perilaku siswa selama kegiatan Role Playing berlangsung. Observasi ini melibatkan aspek seperti keterlibatan siswa dalam permainan peran, ekspresi emosional yang mereka tunjukkan, serta interaksi mereka dengan teman sekelas. Selain itu, angket dan wawancara sederhana juga digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perubahan sikap empati siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus selesai untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model pembelajaran Role Playing. Pada tahap ini, data yang diperoleh dari observasi dan angket dianalisis guna mengetahui apakah terdapat peningkatan sikap empati siswa. Jika hasil yang diperoleh belum mencapai target yang diharapkan, maka dilakukan revisi pada skenario Role Playing atau pendekatan yang digunakan sebelum masuk ke siklus berikutnya.

Penelitian ini melibatkan subjek penelitian, yaitu siswa kelas tertentu di SDN 007 Pangkalan Gondai. Jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ditentukan berdasarkan kebutuhan penelitian dan karakteristik kelas yang memungkinkan penerapan metode Role Playing secara optimal. Selain itu, guru kelas juga berperan aktif dalam membantu implementasi dan observasi selama proses penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket, catatan lapangan, dan wawancara. Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku dan respons siswa selama kegiatan Role Playing. Angket digunakan untuk mengukur perubahan sikap empati siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama penelitian, sementara wawancara dilakukan untuk mendapatkan tanggapan langsung dari siswa dan guru terkait pengalaman mereka selama mengikuti kegiatan.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang dianalisis secara statistik sederhana. Hasil analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi efektivitas penerapan Role Playing dalam menumbuhkan sikap empati siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 007 Pangkalan Gondai yang berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara guna melihat perubahan sikap empati siswa sebelum dan sesudah penerapan model Role Playing.

Pada tahap pra-siklus, hasil angket awal menunjukkan bahwa tingkat empati siswa masih tergolong rendah. Dari total 25 siswa, hanya 8 siswa (32%) yang menunjukkan sikap empati tinggi, 10 siswa (40%) berada pada kategori sedang, dan 7 siswa (28%) masih memiliki sikap empati rendah. Observasi juga menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang peduli terhadap teman, tidak menunjukkan perhatian saat teman mengalami kesulitan, dan cenderung fokus pada kepentingan pribadi.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan dalam sikap empati siswa. Berdasarkan hasil observasi dan angket, 12 siswa (48%) menunjukkan sikap empati tinggi, 9 siswa (36%) berada dalam kategori sedang, dan hanya 4 siswa (16%) yang masih memiliki empati rendah. Aktivitas Role Playing membantu siswa memahami perasaan orang lain, terutama ketika mereka harus memerankan karakter yang berada dalam situasi sulit. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang terlibat aktif dalam kegiatan ini, sehingga refleksi dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode dalam siklus berikutnya.

Pada Siklus II, strategi pembelajaran diperbaiki dengan menyesuaikan skenario permainan peran agar lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 18 siswa (72%) menunjukkan sikap empati tinggi, 6 siswa (24%) berada pada kategori sedang, dan hanya 1 siswa (4%) yang masih memiliki sikap empati rendah. Berdasarkan wawancara dengan siswa, mereka merasa lebih mudah memahami perasaan teman setelah mengalami langsung situasi yang dimainkan dalam Role Playing. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model Role Playing memberikan dampak positif terhadap peningkatan sikap empati siswa SDN 007 Pangkalan Gondai.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Goleman (2006) yang menyatakan bahwa empati merupakan bagian dari kecerdasan emosional yang dapat dikembangkan melalui pengalaman sosial. Model Role Playing memberikan pengalaman nyata kepada siswa untuk merasakan perspektif orang lain, sehingga membantu mereka mengembangkan kesadaran emosional dan sikap peduli terhadap sesama.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung pandangan Slavin (2018) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman lebih efektif dalam membentuk karakter siswa dibandingkan dengan metode ceramah atau teori semata. Dalam Role Playing, siswa tidak hanya memahami konsep empati secara kognitif, tetapi juga mengalami dan merasakan secara langsung bagaimana menjadi orang lain dalam situasi tertentu.

Menurut Vygotsky (1978), pembelajaran sosial terjadi melalui interaksi dan kolaborasi dengan orang lain. Model Role Playing menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, di mana siswa berlatih untuk memahami ekspresi emosi, perspektif, dan kebutuhan sosial dari berbagai sudut pandang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa semakin sering siswa terlibat dalam permainan peran, semakin meningkat kesadaran mereka terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain.

Selain teori-teori di atas, penelitian ini juga mendapat dukungan dari artikel penelitian oleh Johnson & Johnson (2014) yang menyoroti pentingnya pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan sikap empati. Dalam penelitian mereka, aktivitas berbasis peran dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa serta memperkuat hubungan antarindividu dalam kelompok. Temuan ini terlihat dalam penelitian yang dilakukan di SDN 007 Pangkalan Gondai, di mana siswa yang awalnya kurang peduli terhadap teman menjadi lebih aktif dalam membantu dan memahami perasaan teman setelah mengikuti kegiatan Role Playing.

Lebih lanjut, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mengatasi keterbatasan interaksi sosial yang sering terjadi akibat perkembangan teknologi. Seperti yang dikemukakan oleh Turkle (2015) dalam bukunya *Reclaiming Conversation*, anak-anak zaman sekarang lebih banyak berinteraksi melalui media digital daripada secara langsung, sehingga mereka cenderung kurang memiliki kemampuan untuk membaca emosi dan memahami perasaan orang lain. Dengan menerapkan Role Playing, siswa diberi kesempatan untuk mengalami interaksi sosial secara langsung, sehingga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam sikap empati siswa, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapan Role Playing. Salah satunya adalah keberagaman karakter siswa yang memengaruhi keterlibatan mereka dalam permainan peran. Beberapa siswa yang pemalu atau kurang percaya diri membutuhkan pendekatan yang lebih intensif agar mereka dapat berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, dukungan dari guru sebagai fasilitator sangat penting dalam memastikan setiap siswa terlibat dalam proses pembelajaran ini.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing berkontribusi secara signifikan dalam menumbuhkan sikap empati siswa di SDN 007 Pangkalan Gondai. Data yang diperoleh dari observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam sikap empati siswa setelah penerapan metode ini. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa masih kurang memiliki rasa peduli terhadap teman sebayanya. Namun, setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama dan kedua, sikap empati siswa meningkat secara bertahap, dengan sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami dan merespons perasaan orang lain.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Goleman (2006) mengenai kecerdasan emosional, serta penelitian oleh Johnson & Johnson (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, termasuk empati. Selain itu, teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial juga mendukung bahwa interaksi dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas model Role Playing, terdapat beberapa

tantangan dalam implementasinya, seperti adanya perbedaan tingkat kepercayaan diri siswa dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Daftar Pustaka

Goleman, D. (2006). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). *Cooperative Learning in the Classroom: Research and Strategies*. Interaction Book Company.

Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.

Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.