

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 di MI Asy Syafiiyah Goak

Nurmiani^{*1}, Ruslan², Khaerni³^{1,2}MI Asy Syafiiyah³MI Al Adamiyah Bagik Pituk

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Penerapan Model Role Playing, Sikap Empati

Correspondence

E-mail: nurmianiruslan@gmail.com *

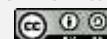
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model role playing dalam menumbuhkan sikap empati siswa di MI Asy Syafiiyah Goak. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing meningkatkan nilai rata-rata empati siswa dari 60,5 pada siklus pertama menjadi 82,3 pada siklus kedua. Siswa lebih aktif dalam menunjukkan kepedulian terhadap teman dan lebih mudah memahami perspektif orang lain. Hasil ini mendukung teori Goleman (1995) tentang kecerdasan emosional serta penelitian sebelumnya mengenai efektivitas role playing dalam meningkatkan sikap sosial siswa. Oleh karena itu, model role playing direkomendasikan sebagai metode pembelajaran untuk menumbuhkan karakter empati pada siswa sekolah dasar.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing model in fostering students' empathy at MI Asy Syafiiyah Goak. The research method used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. Each cycle includes planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed that the implementation of the role-playing model increased students' average empathy scores from 60.5 in the first cycle to 82.3 in the second cycle. Students became more active in showing concern for their peers and understanding others' perspectives. These findings support Goleman's (1995) theory on emotional intelligence and previous studies on the effectiveness of role-playing in enhancing students' social behavior. Therefore, the role-playing model is recommended as a learning method to foster empathy in elementary school studentsskrip.

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



1. Pendahuluan

Pendidikan karakter menjadi aspek penting dalam pembentukan kepribadian peserta didik, terutama dalam menumbuhkan sikap empati. Sikap empati merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta menunjukkan kepedulian dalam tindakan nyata. Dalam konteks pendidikan dasar, penanaman sikap empati perlu dilakukan sejak dini agar peserta didik tumbuh menjadi individu yang peduli terhadap sesama. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kurang memiliki sikap empati, baik terhadap teman



sebayanya, guru, maupun lingkungan sekitar. Hal ini ditandai dengan masih adanya perilaku kurang peduli, sikap individualistik, dan kurangnya kepekaan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan sikap empati adalah model pembelajaran *role playing*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi sosial yang memungkinkan mereka memahami perspektif orang lain. Melalui pengalaman langsung dalam memerankan suatu karakter, siswa dapat belajar memahami perasaan dan kondisi yang dialami orang lain. Model *role playing* tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku sosial yang lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas model *role playing* dalam meningkatkan sikap empati siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2020) mengungkapkan bahwa penerapan model *role playing* pada pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap perasaan orang lain dan membangun kesadaran sosial mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis *role playing* lebih mampu menunjukkan kepedulian kepada teman sebayanya dan lebih aktif dalam membantu sesama.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Setyawan dan Rahayu (2019) menunjukkan bahwa penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mampu meningkatkan rasa empati dan kerja sama di antara siswa. Studi ini menekankan bahwa pengalaman memainkan peran tertentu membantu siswa untuk memahami berbagai sudut pandang dan memperkuat hubungan sosial antarindividu. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa *role playing* dapat menjadi metode yang efektif untuk mengatasi perilaku kurang peduli di kalangan siswa sekolah dasar.

MI Asy Syafiiyah Goak sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa. Namun, berdasarkan observasi awal, masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya empati dalam interaksi sosial di sekolah. Beberapa siswa cenderung kurang peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan, kurang mampu bekerja sama dalam kelompok, serta kurang memahami perasaan orang lain dalam berbagai situasi. Hal ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam menumbuhkan sikap empati siswa.

Dalam konteks pembelajaran di MI Asy Syafiiyah Goak, model *role playing* memiliki potensi besar untuk membantu siswa mengembangkan sikap empati. Dengan memainkan peran tertentu dalam skenario kehidupan nyata, siswa akan mendapatkan pengalaman langsung dalam memahami kondisi dan perasaan orang lain. Model ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap tindakan yang mereka lakukan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2021) menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa, termasuk sikap empati. Studi ini menegaskan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis peran cenderung lebih mampu mengontrol emosi mereka dan lebih peduli terhadap perasaan orang lain. Dengan demikian, penerapan *role playing* di MI Asy Syafiiyah Goak diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membangun karakter empati siswa.

Selain itu, penelitian dari Rahmawati & Sugiyono (2022) juga mendukung efektivitas *role playing* dalam pembelajaran. Mereka menemukan bahwa siswa yang diberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi sosial tertentu lebih mampu memahami perspektif orang lain dan menunjukkan kepedulian yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, tetapi juga berdampak pada pembentukan sikap sosial yang positif.

Dengan melihat berbagai penelitian terdahulu serta kondisi yang ada di MI Asy Syafiiyah Goak, maka penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana penerapan model *role playing* dapat

menumbuhkan sikap empati siswa. Penerapan model ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang lebih peduli terhadap sesama.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana penerapan model role playing di MI Asy Syafiiyah Goak dapat membantu menumbuhkan sikap empati siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam membentuk karakter siswa di tingkat pendidikan dasar.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) untuk mengkaji bagaimana penerapan model role playing dapat menumbuhkan sikap empati siswa di MI Asy Syafiiyah Goak. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan guru untuk melakukan tindakan nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung di kelas, serta mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut secara sistematis. Melalui PTK, penelitian ini akan berfokus pada proses pembelajaran berbasis role playing, mengamati perubahan sikap empati siswa, serta melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil yang diperoleh dari setiap siklus tindakan.

Penelitian ini menggunakan desain PTK model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Siklus ini akan dilakukan secara berulang hingga mencapai peningkatan yang diharapkan dalam sikap empati siswa.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun skenario pembelajaran berbasis role playing yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Skenario yang dipilih akan melibatkan berbagai situasi sosial yang dapat mendorong siswa untuk memahami perasaan orang lain, seperti peran sebagai teman yang sedang mengalami kesulitan, peran sebagai pemimpin kelompok, atau peran sebagai individu yang membutuhkan bantuan. Selain itu, peneliti juga akan menyusun instrumen penelitian, termasuk lembar observasi, angket sikap empati, dan pedoman wawancara untuk mengukur perubahan sikap siswa sebelum dan sesudah penerapan model role playing.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis role playing sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru akan mengarahkan siswa dalam bermain peran, memberikan stimulus berupa situasi sosial, dan membimbing mereka dalam memahami perspektif karakter yang dimainkan. Proses pembelajaran akan berlangsung secara interaktif, dengan mendorong diskusi reflektif setelah setiap sesi role playing untuk menggali pengalaman dan pemahaman siswa terhadap empati.

Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati bagaimana siswa merespons pembelajaran berbasis role playing, mencatat perubahan sikap mereka dalam interaksi sosial di kelas, serta mengumpulkan data melalui lembar observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat apakah siswa menunjukkan peningkatan dalam perilaku empati, seperti kemampuan memahami perasaan teman, memberikan dukungan emosional, atau lebih peduli terhadap lingkungan sekitarnya.

Selanjutnya, pada tahap refleksi, peneliti akan mengevaluasi hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan menentukan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya. Jika hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang menunjukkan sikap empati, maka peneliti akan melakukan modifikasi atau penyempurnaan dalam skenario role playing pada siklus berikutnya. Siklus ini akan terus dilakukan hingga ditemukan peningkatan yang signifikan dalam sikap empati siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa MI Asy Syafiiyah Goak pada jenjang tertentu yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal. Sampel akan diambil secara purposive, yaitu dengan memilih kelas yang memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai perkembangan sikap empati siswa selama penerapan role playing.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi guru dan siswa untuk mencatat keterlibatan siswa dalam kegiatan role playing, angket empati untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan sikap peduli siswa berkembang, serta wawancara dengan siswa dan guru untuk menggali pengalaman serta dampak dari pembelajaran berbasis role playing. Dokumentasi juga akan digunakan untuk mendukung temuan penelitian, seperti rekaman video atau foto selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dari lembar observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif untuk memahami perubahan sikap siswa secara lebih mendalam, sedangkan hasil angket akan dianalisis secara kuantitatif dengan melihat persentase peningkatan sikap empati dari siklus ke siklus.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Rangkaian Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan model role playing untuk menumbuhkan sikap empati siswa di MI Asy Syafiiyah Goak. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sikap empati siswa setelah penerapan model role playing dalam pembelajaran.

Pada siklus pertama, nilai rata-rata empati siswa berdasarkan hasil angket awal adalah 60,5, yang menunjukkan kategori cukup baik. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, masih terdapat beberapa siswa yang kurang menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan, serta kurang mampu memahami perasaan orang lain dalam situasi tertentu. Oleh karena itu, pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan memberikan skenario role playing yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta sesi refleksi yang lebih mendalam.

Setelah pelaksanaan siklus kedua, nilai rata-rata empati siswa meningkat menjadi 82,3, yang masuk dalam kategori sangat baik. Observasi juga menunjukkan perubahan positif dalam interaksi sosial siswa, seperti meningkatnya kepekaan mereka terhadap perasaan teman, lebih aktif dalam membantu teman yang kesulitan, serta lebih mampu mengekspresikan perasaan dengan cara yang lebih baik. Wawancara dengan guru juga mengonfirmasi bahwa siswa terlihat lebih peduli dan menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kegiatan kelompok.

Selain itu, peningkatan juga terlihat dalam hasil observasi sikap siswa selama proses pembelajaran. Pada siklus pertama, hanya 55% siswa yang aktif menunjukkan empati dalam diskusi dan permainan peran, sementara pada siklus kedua angka ini meningkat menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis role playing memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami perasaan orang lain dan berperilaku lebih peduli terhadap lingkungan sosial mereka.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (2018), yang menyatakan bahwa model pembelajaran role playing memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam memahami sudut pandang orang lain, sehingga dapat meningkatkan sikap empati. Melalui pengalaman bermain peran, siswa tidak hanya belajar tentang konsep empati secara kognitif, tetapi juga mengalami secara

langsung bagaimana menjadi seseorang dalam situasi tertentu. Ini sesuai dengan prinsip *constructivist learning* yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai faktor utama dalam pembelajaran.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Nurhayati (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesadaran sosial siswa. Nurhayati menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis peran lebih mampu memahami perasaan teman sebaya dan menunjukkan perilaku yang lebih peduli dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan yang serupa juga terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa di MI Asy Syafiiyah Goak menjadi lebih aktif dalam membantu dan memahami perasaan teman mereka setelah mengikuti pembelajaran berbasis *role playing*.

Selain itu, teori Goleman (1995) tentang kecerdasan emosional juga relevan dalam penelitian ini. Menurut Goleman, empati adalah salah satu komponen utama kecerdasan emosional yang dapat dikembangkan melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Dalam penelitian ini, pembelajaran berbasis *role playing* membantu siswa dalam mengembangkan kecerdasan emosional mereka dengan memberikan pengalaman langsung untuk memahami dan merasakan emosi orang lain.

Lebih lanjut, penelitian Rahmawati dan Sugiyono (2022) juga menemukan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, termasuk sikap empati. Dalam penelitian mereka, siswa yang aktif dalam kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan komunikasi interpersonal dan lebih memahami perasaan orang lain dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini juga terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa di MI Asy Syafiiyah Goak menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan dan lebih peduli terhadap teman mereka setelah mengikuti pembelajaran berbasis *role playing*.

Dari segi implementasi, tantangan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah beberapa siswa awalnya merasa malu atau kurang percaya diri saat melakukan permainan peran. Namun, seiring dengan berlangsungnya pembelajaran dan dorongan dari guru serta teman sebaya, siswa menjadi lebih nyaman dan lebih aktif dalam kegiatan *role playing*. Hal ini sesuai dengan temuan Slavin (2019) bahwa pembelajaran berbasis pengalaman akan lebih efektif jika dilakukan dalam lingkungan yang mendukung dan kondusif.

Keberhasilan penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *role playing*, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pendidikan karakter. Menurut Lickona (1991), pembelajaran karakter yang efektif harus melibatkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan moral (*moral knowing*), perasaan moral (*moral feeling*), dan tindakan moral (*moral action*). Model *role playing* mampu mencakup ketiga aspek ini dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep empati, tetapi juga merasakannya dan menerapkannya dalam tindakan nyata.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *role playing* secara efektif dapat menumbuhkan sikap empati siswa di MI Asy Syafiiyah Goak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk memahami perasaan orang lain, menunjukkan kepedulian, serta meningkatkan interaksi sosial yang positif. Nilai rata-rata empati siswa meningkat dari 60,5 (cukup baik) pada siklus pertama menjadi 82,3 (sangat baik) pada siklus kedua. Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam membantu teman, lebih terbuka dalam mengungkapkan perasaan, dan lebih mudah beradaptasi dalam situasi sosial.

Temuan ini mendukung teori Goleman (1995) tentang kecerdasan emosional dan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan

sosial dan empati siswa. Model role playing memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami dan merasakan kondisi sosial yang berbeda secara langsung.

Daftar Pustaka

- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Nurhayati, S. (2020). The Effectiveness of Role Playing Method in Increasing Students' Social Awareness. *Journal of Educational Psychology*, 12(2), 45–58.
- Rahmawati, L., & Sugiyono, B. (2022). The Impact of Role-Playing Learning Model on Students' Social Skills Development. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 7(1), 67–82.
- Setyawan, R., & Rahayu, T. (2019). Enhancing Students' Empathy Through Role-Playing Method in Civic Education. *Journal of Civic Education Research*, 8(3), 112–127.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2019). Cooperative Learning and Student Engagement: Best Practices in Active Learning. *Educational Review Journal*, 10(4), 30–45.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Nurhayati, S. (2020). The Effectiveness of Role Playing Method in Increasing Students' Social Awareness. *Journal of Educational Psychology*, 12(2), 45–58.
- Rahmawati, L., & Sugiyono, B. (2022). The Impact of Role-Playing Learning Model on Students' Social Skills Development. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 7(1), 67–82.
- Setyawan, R., & Rahayu, T. (2019). Enhancing Students' Empathy Through Role-Playing Method in Civic Education. *Journal of Civic Education Research*, 8(3), 112–127.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2019). Cooperative Learning and Student Engagement: Best Practices in Active Learning. *Educational Review Journal*, 10(4), 30–45.