

THE EFFECT OF ROLE PLAYING LEARNING MODEL ON STUDENTS HISTORICAL EMPATHY AT SMA NEGERI 1 BAYAH

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Empati Sejarah Siswa di SMA Negeri 1 Bayah

Dian Ami Astuti ^{1a*}, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo ^{2b}, Ana Nurhasanah ^{3c}

^{1, 2, 3} Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

^a dianamiast151@gmail.com

(*) Corresponding Author
dianamiast151@gmail.com

How to Cite: Dian Ami Astuti, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, Ana Nurhasanah. (2025). The Effect of Role Playing Learning Model on Students Historical Empathy at SMA Negeri 1 Bayah. doi: 10.36526/js.v3i2.5299

Abstract

Received: 03-03-2025

Revised: 03-05-2025

Accepted: 12-09-2025

Keywords:

Role Playing,
Historical Empathy,
History Learning,
Quasi Experiment

This study aims to determine the effect of role playing learning model on historical empathy of class XI SMA Negeri 1 Bayah students. The method used was quasi experiment with non equivalent control group design. The research sample consisted of XI-4 (experimental) and XI-6 (control) classes. Data were collected through pre test and post test using historical empathy questionnaire. The results of the independent sample t-test showed a significant difference between the experimental and control groups ($p = 0.042$), which means that the role playing model is effective in increasing students' historical empathy.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup manusia. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri dalam berbagai bidang, seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan merupakan usaha yang direncanakan untuk meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, dan memajukan peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa.

Aisiah (2018: 113–114) menyatakan bahwa pendidikan karakter sangat terkait dengan pembelajaran sejarah. Melalui pembelajaran sejarah, diharapkan dapat terbentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan memiliki rasa cinta terhadap tanah air Indonesia. Namun, pembentukan karakter tersebut tidak akan optimal jika siswa tidak memiliki empati sejarah.

Empati sejarah memegang kedudukan penting dalam pembelajaran, di mana empati berhubungan erat dengan aspek sikap dalam kurikulum (Tricahyono, 2022: 1). Dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak tahun ajaran 2023/2024, empati sejarah (*historical empathy*) dianggap sebagai bagian dari keterampilan berpikir sejarah. Keterampilan berpikir sejarah merupakan kemampuan yang tidak dimiliki secara otomatis oleh individu, baik siswa maupun sejarawan. Untuk memperluas pemahaman tentang dimensi manusia, diperlukan kemampuan untuk menganalisis kehidupan batin seseorang di masa lalu. Hal ini secara tidak langsung mengimplikasikan bahwa siswa harus memiliki keterampilan sejarah dalam bentuk empati sejarah (Widiadi, 2022: 238–240). Sikap empati berkaitan langsung dengan sikap peduli. Hal ini dibuktikan dalam pentingnya aspek Kompetensi Inti (KI) 1 dan 2 dalam Kurikulum Merdeka yang berisi tentang aspek sikap religius dan sikap sosial.

Endacott dan Brooks (2013: 41) menjelaskan bahwa empati sejarah merupakan suatu bentuk keterlibatan kognitif dan afektif siswa terhadap tokoh-tokoh masa lampau, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam serta mengontekstualisasikan pengalaman, keputusan, maupun tindakan yang dilakukan oleh tokoh tersebut. Dalam praktiknya, empati sejarah menuntut kemampuan siswa untuk memahami cara berpikir, perasaan, pengambilan keputusan, serta tindakan tokoh-tokoh sejarah, berikut konsekuensi yang dihadapi dalam konteks sosial dan historis tertentu.

Empati sejarah sangat erat kaitannya dengan sikap peduli terhadap kehidupan sosial. Sikap ini penting karena ketiadaannya dapat menyebabkan konflik dalam kehidupan berkelompok. Penelitian oleh Utami (2019) menunjukkan bahwa empati sejarah penting bagi siswa, karena melalui empati sejarah seseorang dapat merenungkan hubungan antara peristiwa masa lalu dan masa kini, dan memanfaatkan nilai-nilai dari peristiwa masa lalu untuk memecahkan masalah saat ini. Menurut Wibowo (2018: 4), pembelajaran sejarah yang bermakna pada dasarnya bertujuan untuk menumbuhkan empati peserta didik terhadap dinamika kehidupan sosial yang senantiasa mengalami perubahan dalam konteks ruang dan waktu.

Empati sejarah di kalangan pemuda Indonesia, khususnya para pelajar, saat ini masih tergolong rendah. Contohnya adalah minimnya minat siswa untuk berpartisipasi dalam upacara bendera pada hari Senin atau peringatan hari-hari besar nasional, serta perilaku anarkis yang kerap terjadi di antara pelajar, baik secara individu maupun kelompok. Fenomena ini mencerminkan kurangnya kesadaran siswa terhadap pentingnya empati sejarah (Parhamah, 2023: 4). Selain itu, perkembangan teknologi turut mendorong arus globalisasi yang menghadirkan tantangan tersendiri bagi bangsa Indonesia dalam upaya mempertahankan semangat dan jiwa nasionalisme. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus dijadikan fokus dalam proses pembelajaran, karena karakter merupakan aspek kunci dalam membangun bangsa.

Dalam pelaksanaannya, tidak semua pembelajaran sejarah bertujuan untuk mengembangkan empati sejarah pada siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti dan Aisiah (2021) menunjukkan bahwa aspek empati sejarah belum secara optimal terintegrasi dalam praktik pembelajaran di kelas. Kondisi ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran sejarah yang masih berorientasi pada penguasaan materi faktual, tanpa disertai upaya untuk membangun keterlibatan emosional siswa terhadap tokoh maupun peristiwa sejarah. Ketidakhadiran dimensi afektif ini berdampak pada kurangnya internalisasi nilai-nilai sejarah, yang pada gilirannya mendorong munculnya perilaku antisosial di kalangan siswa akibat tidak terbentuknya pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam sejarah.

Observasi dan wawancara kepada guru telah dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2023 yang mana hasilnya adalah proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah konvensional, dengan minimnya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Dalam kegiatan diskusi kelompok, suasana kelas terpantau kurang kondusif; banyak siswa tampak kurang fokus dan terlibat dalam aktivitas lain, sehingga materi yang disampaikan antar kelompok tidak dapat dipahami secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah belum mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, yang pada akhirnya menimbulkan kejenuhan, rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, serta berimplikasi pada empati sejarah siswa.

Dalam upaya meningkatkan empati sejarah siswa, diperlukan alternatif solusi untuk membuat pembelajaran sejarah lebih bermakna dan menarik serta materi sejarah lebih mudah dipahami oleh siswa, salah satunya melalui model pembelajaran. Susanto (dalam Utami, 2019: 3) menawarkan kerangka teori untuk mengembangkan empati sejarah dalam pembelajaran dengan mengusulkan beberapa model pembelajaran, salah satunya adalah melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Menurut Huda (2014: 209), model *role playing* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi siswa untuk memahami materi melalui eksplorasi imajinatif dan penghayatan peran.

Risma Oktavianti dan Aisiah (2019) dalam penelitiannya mengemukakan dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada aktivitas belajar mengajar sejarah menunjukkan kualitas persiapan yang cukup baik untuk melatih empati sejarah pada siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konteks sejarah serta kemampuan mereka dalam menyampaikan perspektif sejarah berada pada kategori yang baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap empati sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bayah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Adapun sampel terdiri dari siswa kelas XI-4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan XI-6 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 siswa.

Pengambilan data dalam penelitian ini melalui dua tahap, yaitu pertama Non Tes yang dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kedua dengan Tes berupa *pretest* dan *posttes* berupa angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator empati sejarah menurut Guney B.G & Seker, dan Davison yang kemudian dimodifikasi oleh Danan Tricahyono (2022: 20) dalam penelitiannya. Sebelum instrumen digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji coba dan dianalisis untuk memastikan kelayakan instrumen melalui uji validitas isi yang dilakukan oleh ahli materi, maupun uji validitas empiris untuk mengetahui nilai validitas dan reliabilitas.

Tabel 1. Indikator Empati Sejarah

No	Indikator Empati Sejarah	Jumlah Soal
1	<i>Making personal connection</i>	8
2	<i>Imajinasi</i>	8
3	Kesediaan untuk mendengar dan mengakui perspektif orang lain	8
4	Memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari	11

Selanjutnya analisis data penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dapat digunakan untuk mencari nilai-nilai tertentu dari sebuah data, seperti Mean, Standar Deviasi, dan Varians. Dalam statistik inferensial dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, untuk selanjutnya dilakukan uji statistik parametrik dan uji hipotesis. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu, H_a : terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap empati sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bayah, dan H_0 : tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap empati sejarah siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Bayah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bayah dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap empati sejarah kelas XI di SMA Negeri 1 Bayah. Penelitian ini dilakukan selama lima minggu, yang terhitung dari 05 Februari – 06 Maret 2024. Pengambilan data dari 2 kelas yaitu kelas XI – 4 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* dan kelas XI – 6 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model *discovery learning*.

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Descriptive Statistics				
	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i> Eksperimen	83	127	101,85	11,259	126,758
<i>Pretest</i> Kontrol	72	125	106,88	13,555	183,726
<i>Posttest</i> Eksperimen	84	133	110,55	11,914	141,943
<i>Posttest</i> Kontrol	72	124	104,06	13,276	176,254

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 101,85 dengan nilai tertinggi 127 dan nilai terendah 83. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 106,88 dengan nilai tertinggi 125 dan nilai terendah 72. Selain itu juga diperoleh nilai standar deviasi kelas eksperimen sebesar 11,259 dan kelas kontrol 13,555. Diperoleh juga nilai varians kelas eksperimen sebesar 126,758 dan varians kelas kontrol sebesar 183,726.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 110,55 dengan nilai tertinggi 133 dan nilai terendah 72. Sedangkan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 104,06 dengan nilai tertinggi 124 dan nilai terendah 72. Selain itu juga diperoleh nilai standar deviasi kelas eksperimen sebesar 11,914 dan kelas kontrol 13,276. Diperoleh juga nilai varians kelas eksperimen sebesar 141,943 dan varians kelas kontrol sebesar 176,254.

Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi variabel bersifat normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungannya penulis menggunakan SPSS 27. Penilaian apakah distribusi normal atau tidak dilakukan dengan melihat nilai signifikansi (sig). Jika sig > 0,05, maka data berdistribusi normal, sedangkan jika sig < 0,05 dianggap tidak normal. Berikut adalah hasil perhitungannya:

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Variabel	Kelas	Sig.	Keterangan
Empati Sejarah	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,200	Normal
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,179	Normal
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,200	Normal
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,065	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menguji varians dari kelompok yang menjadi sampel itu termasuk data yang homogen atau tidak. Metode yang digunakan untuk uji

homogenitas ini adalah *Levene's test* melalui SPSS 27, di mana penilaian dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (sig). Jika sig. > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kondisi homogen, sedangkan jika sig. < 0,05 maka disimpulkan bahwa kondisi tidak homogen. Berikut adalah hasil perhitungannya:

Tabel 3. Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Kelas	F	Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	0,024	0,523	Homogen
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,409	0,758	Homogen

2. Uji Statistik Parametrik

Berdasarkan uji prasyarat yang telah dilakukan, diperoleh data yang berdistribusi normal dan homogen. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan statistik parametrik. Uji statistik parametrik pada penelitian ini menggunakan analisis *Independent sampel t-test*. Proses penghitungannya dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 27. Analisis *independent sample t-test* terhadap *pretest* kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol dengan model *discovery learning* bertujuan untuk mengetahui kemampuan sebelum dan sesudah kelas tersebut diberikan perlakuan. Kesimpulan dari penelitian ini diambil berdasarkan adanya perbedaan yang signifikan yang terjadi jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05. Adapun hasil uji-t antara kedua kelas tersebut sebagai berikut:

Table 4. Uji Statistik Parametrik Pretest dan Posttest

	T	Sig.	Keterangan
Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	-1,628	0,108	H_0 diterima, tidak adanya perbedaan signifikansi
Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	2,073	0,042	H_a diterima, adanya perbedaan signifikansi

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui hasil dan menarik kesimpulan dari analisis data statistik inferensial. Setelah data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis dengan uji *independent sampel t-test* maka akan didapatkan nilai signifikansi untuk kemudian ditarik kesimpulan dengan hipotesis pengujian, yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap empati sejarah siswa.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap empati sejarah siswa.

Dengan dasar pengambilan keputusan, yaitu jika Sig. < 0,05 Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan, jika Sig. > 0,05 Maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil pengujian diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,042, yang dimana hasil tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap empati sejarah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* pada mata pelajaran sejarah memberikan pengaruh positif terhadap empati sejarah siswa. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti. Dalam penelitiannya Oktavianti (2019) menyatakan kualitas persiapan (perencanaan) metode pembelajaran Bermain Peran pada materi "Peristiwa Bandung Lautan Api" tergolong baik untuk melatih empati sejarah peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman. Hal ini dibuktikan melalui hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konteks sejarah serta kemampuan mereka dalam menyampaikan perspektif sejarah berada pada kategori yang baik.

Pembahasan

Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Materi yang diberikan pada kelas ini sama dengan yang diberikan kepada kelas kontrol, yakni topik Di Bawah Tirani Jepang, sub materi strategi Jepang dalam menggunakan Soekarno sebagai figur mobilisator masa untuk keberhasilan romusha dan keterkaitan budaya seikerei dalam pendudukan Indonesia dengan timbulnya perlawanan terhadap Jepang. Proses pembelajaran dilakukan sesuai sintak model pembelajaran *role playing*.

Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya dilakukan proses pembelajaran sesuai sintak model pembelajaran *role playing* menurut Shoimin. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* terlebih dahulu siswa difokuskan pada materi pembelajaran dengan cara menonton video pembelajaran tentang jejak romusha di Bayah dan budaya seikerei yang diberlakukan oleh pemerintah Jepang kepada masyarakat Indonesia melalui proyektor. Namun sebelum menonton video pembelajaran, siswa diberikan pertanyaan pemantik tentang jejak sejarah romusha yang ada di Bayah.

Siswa mencari informasi lebih lanjut dari buku/internet tentang strategi Jepang dalam menggunakan Soekarno sebagai figur mobilisator masa untuk keberhasilan romusha, dan keterkaitan budaya seikerei dalam pendudukan Indonesia dengan timbulnya perlawanan terhadap Jepang. Langkah pertama dalam pembelajaran yang dilakukan yaitu *menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan*. Kemudian langkah selanjutnya *menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario*, skenario yang telah dibuat diberikan kepada siswa untuk kemudian dipelajari dan dipersiapkan dalam waktu seminggu sebelum pelaksanaan bermain peran, agar siswa lebih mendalami karakter yang akan dimainkan.

Langkah selanjutnya, *membentuk kelompok siswa*, sebelum memberikan skenario bermain peran pada siswa, terlebih dahulu siswa dibentuk menjadi dua kelompok besar, siswa selanjutnya berdiskusi untuk memilih peran yang akan mereka mainkan, kemudian siswa mendalami peran yang akan mereka mainkan. Langkah selanjutnya *memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai*, yaitu siswa mampu mengembangkan kemampuan empati sejarah guna meneladani tokoh sejarah dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dengan cara bermain peran.

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu *memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan*, namun sebelumnya dilakukan penataan atau mempersiapkan tempat untuk bermain peran. Langkah selanjutnya yaitu *permainan peran*, siswa saling bergantian memainkan peran dan siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan kelompok lain. Setelah bermain peran, *masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok*. Selanjutnya *masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya setelah bermain peran*, dan sebagai langkah terakhir dalam model pembelajaran *role playing* yaitu *memberikan kesimpulan dan evaluasi secara umum*.

Rangkaian pembelajaran menggunakan model pembelajaran maka selanjutnya siswa diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran

role playing terhadap empati sejarah siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, respon siswa sangat baik hal ini dilihat dari proses diskusi yang aktif dalam menentukan permainan peran yang akan mereka mainkan, serta aktifnya siswa selama proses bermain peran.

Pembelajaran di Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*. Materi yang diberikan sama dengan materi yang diberikan di kelas eksperimen yaitu materi Di Bawah Tirani Jepang, sub materi strategi Jepang dalam menggunakan Soekarno sebagai figur mobilisator masa untuk keberhasilan romusha dan keterkaitan budaya seikerei dalam pendudukan Indonesia dengan timbulnya perlawanan terhadap Jepang. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks model *discovery learning*. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan model *discovery learning* terlebih dahulu siswa diberikan *pretest*.

Setelah dilakukan *pretest* selanjutnya dilakukan proses pembelajaran sesuai sintak model *discovery learning*. Langkah pertama yang dilakukan yaitu *simulation* atau pemberian rangsangan pada siswa dengan cara menonton video pembelajaran tentang jejak romusha di Bayah melalui proyektor dan memberikan pertanyaan pemantik mengenai praktik seikerei yang ditentang rakyat Indonesia. Selanjutnya *problem statement* atau identifikasi masalah, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi atau mencari sebanyak-banyaknya permasalahan yang relevan dengan kebijakan romusha yang diterapkan oleh pemerintah Jepang dan budaya seikerei.

Selanjutnya *data collection* atau pengumpulan data, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan tempat duduk untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang kebijakan tenaga kerja romusha yang dilakukan oleh pemerintah Jepang dan keterlibatan Soekarno dalam romusha serta budaya seikerei melalui kegiatan literasi dengan mencari dan membaca dari buku/internet. Selanjutnya *data processing*, siswa ngolah data yang telah didapatkan. *Verification* atau pembuktian, siswa berdiskusi untuk memverifikasi informasi yang telah didapatkan, agar menghindari terjadinya perbedaan informasi antar siswa. Kemudian pada tahap akhir siswa menyimpulkan poin-poin penting terkait kebijakan romusha Jepang dan keterlibatan Soekarno dalam romusha serta budaya seikerei (*generalization* atau menarik kesimpulan). Setelah melakukan pembelajaran selanjutnya kelas kontrol diberikan *posttest*.

Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Empati Sejarah Siswa

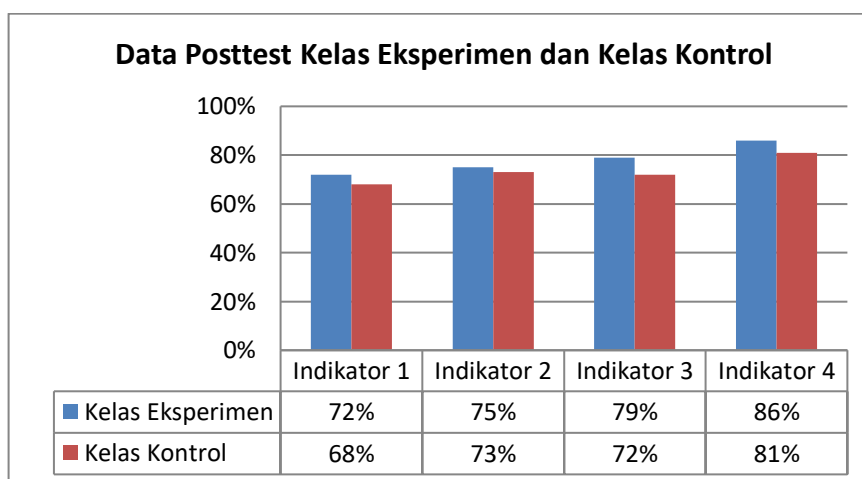
Model pembelajaran *role playing* merupakan metode penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Huda, 2014: 209). Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan dengan cara memerankan tokoh-tokoh sejarah. Penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) diharapkan bisa melatih empati sejarah siswa. Sebab, empati sejarah merupakan proses di mana siswa terlibat secara kognitif dan afektif dengan tokoh-tokoh sejarah untuk memahami dan mengkontekstualisasikan pengalaman, keputusan, atau tindakan mereka (Endacott dan Brooks, 2013: 41). Dalam penelitian ini proses kognitif dilatih melalui proses mencari materi yang akan diperankan oleh siswa. Sedangkan proses afektif siswa sebagai *output* dari proses pembelajaran diukur melalui tes kuesioner.

Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran tokoh yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran bermain peran secara langsung dalam aktivitas belajar mengajar sejarah, diharapkan mampu membuat siswa tertarik akan pembelajaran sejarah serta menumbuhkan empati sejarah siswa. Hal ini sejalan dengan prinsip *learning by doing*, yang menyatakan bahwa siswa akan lebih cepat menguasai pembelajaran apabila terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini kiranya sangat cocok dengan salah satu studi sejarah, yaitu bahwa studi sejarah sebenarnya tidak hanya menaruh perhatian pada apa yang disebut “bagian luar” dari peristiwa sejarah (tindakan/perbuatan manusia yang tampak), tetapi juga “bagian dalam” dari peristiwa itu yang tidak lain berupa motif, maksud, rencana, gagasan ataupun tujuan yang melatarbelakangi tindakan manusia yang tampak ke luar itu (Widja dalam Oktavianti, 2019: 213).

Berdasarkan hasil data *posttest*, kelas eksperimen menunjukkan keunggulan yang signifikan dibandingkan dengan kelas control pada keempat indikator empati sejarah. Indikator

Making personal connection pada kelas eksperimen mencapai 72%, sementara kelas kontrol memperoleh 68%. Pada indikator imajinasi, kelas eksperimen mencatatkan skor sebesar 75%, sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 73%. Indikator kesediaan untuk mendengarkan dan mengakui perspektif orang lain menunjukkan bahwa kelas eksperimen meraih 79%, sedangkan kelas kontrol 72%. Adapun indikator pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, kelas eksperimen mencapai 86%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh 81%. Persentase ini merupakan nilai rata-rata yang didapatkan setelah menggabungkan nilai persentase nomor soal berdasarkan indikator.

Diagram 1. Persentase Posttes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Indikator *making personal connection* (membangun hubungan pribadi dengan tokoh atau peristiwa sejarah) dengan hasil persentase 72%. Pada indikator tersebut sebagai tahap awal dari empati sejarah siswa diharapkan mampu membangun hubungan dengan tokoh atau peristiwa sejarah. Sebab untuk memahami suatu konsep lebih lengkap, diperlukan kemampuan untuk membuat hubungan. Hubungan dengan tokoh atau peristiwa sejarah ini bisa dibangun dengan merenungkan beberapa pertanyaan seperti bagaimana peristiwa sejarah yang sedang dipelajari berhubungan dengan apa yang terjadi saat ini? Apakah anda seperti tokoh sejarah? (Inez, 2017). Berdasarkan hasil jawaban *posttest* yang sudah diberikan siswa sudah mampu membangun hubungan dengan tokoh atau peristiwa sejarah yang dilakukan dengan merangsang minat dan kepedulian siswa terhadap topik pembelajaran untuk kemudian mengimajinasikan diri mereka dalam peristiwa sejarah, membandingkan pengalaman mereka dengan tindakan tokoh sejarah, dan mempertimbangkan tindakan yang akan mereka ambil jika mereka mengalami pengalaman yang sama dengan tokoh sejarah tersebut.

Indikator imajinasi dengan hasil persentase 75%. Pada indikator tersebut siswa diharapkan mampu merasakan, menafsirkan, dan memahami pikiran serta suasana hati dari tokoh sejarah. Imajinasi dalam pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami suatu peristiwa sejarah dengan membayangkan bagaimana peristiwa itu terjadi. Namun perlu diingat imajinasi yang muncul tetap didasarkan pada bukti sejarah (Tricahyono, 2022: 18). Berdasarkan hasil jawaban *posttest* yang sudah diberikan siswa sudah mampu mengimajinasikan atau membayangkan jika mereka berada pada posisi tokoh sejarah.

Indikator kesediaan untuk mendengar dan mengakui perspektif orang lain dengan hasil persentase 79%. Pada indikator tersebut siswa diharapkan memiliki keterbukaan pikiran untuk memahami perasaan orang lain dari sudut pandangnya dan mampu memposisikan diri pada kondisi orang lain guna melihat peristiwa sejarah melalui berbagai perspektif. Berdasarkan jawaban *posttest* yang sudah diberikan siswa sudah mampu memahami bahwa setiap individu memiliki perspektif yang berbeda sesuai dengan latar belakang sejarah, social, pendidikan, dan budaya mereka.

Indikator memahami dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari dengan hasil persentase tertinggi yaitu 86%. Pada indikator tersebut siswa diharapkan menjadi pribadi yang peduli, peka, dan toleran terhadap sesama manusia. Ketika siswa sudah membangun hubungan dengan tokoh atau peristiwa sejarah dengan cara merangsang minat dan kepedulian siswa terhadap topik pembelajaran sehingga terjadi proses pencarian mendalam tentang tokoh atau peristiwa sejarah. Maka selanjutnya siswa berimajinasi dalam pembelajaran sejarah yang dapat membantu siswa memahami suatu peristiwa sejarah dengan membayangkan bagaimana peristiwa itu terjadi, serta siswa memahami bahwa setiap individu memiliki perspektif yang berbeda sesuai dengan latar belakangnya, dan siswa sudah mampu mengimplementasikan nilai-nilai yang terdapat dalam peristiwa sejarah di kehidupan sehari-hari.

Merujuk pada pendapat Huda (2013: 210) bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya mampu meninggalkan kesan belajar yang kuat dan bertahan lama dalam memori ingatan siswa, memberi pengalaman belajar yang menyenangkan yang susah dilupakan, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias, memicu semangat dan optimisme di diri siswa dan memupuk rasa kebersamaan, serta memberikan kesempatan kepada siswa agar berpartisipasi langsung dalam topik yang diajarkan. Penerapan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) di kelas eksperimen terbukti bisa membangkitkan semangat belajar dan partisipasi siswa saat proses pembelajaran terutama pada tahap persiapan bermain peran, memilih peran yang akan dimainkan dan pada saat bermain peran. Pada tahap evaluasi beberapa siswa juga menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran ini menyenangkan, menambah pengalaman belajar, dan proses pembelajaran pembelajaran pun tidak membosankan. Sejalan dengan pendapat Irawan (2022: 46) bahwa kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu fapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan kebersamaan.

keunggulan dari model ini telah dijelaskan sebelumnya dan kekurangan dari model ini adalah membutuhkan waktu cukup banyak, kesulitan menetapkan peran pada siswa kalau mereka tidak mendapat latihan yang memadai, tidak dapat menggunakan model pembelajaran bermain peran ketika suasana kelas tidak kondusif, memerlukan persiapan yang cukup matang namun dapat menguras waktu dan tenaga, serta tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan menggunakan model pembelajaran ini (Huda, 2013: 210). Pada saat penggunaan model pembelajaran bermain peran dalam kelas eksperimen, peneliti mengalami beberapa kesulitan yaitu peneliti membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak untuk melakukan persiapan yang matang dalam penerapan model pembelajaran ini. Sejalan dengan pendapat Irawan (2022: 46) bahwa penerapan model *role playing* memerlukan waktu yang relatif banyak/panjang, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari guru maupun siswa, dan kebanyakan siswa yang ditunjuk memainkan peran merasa malu.

Model pembelajaran bermain peran ini sudah terbukti memiliki pengaruh akan empati sejarah siswa. Namun dalam penggunaan model pembelajaran *role playing* pendidik harus mengupayakan keberhasilan dari tahapan-tahapan model pembelajaran bermain peran, sebab model pembelajaran ini membutuhkan persiapan yang matang yang dapat menghabiskan tenaga dan waktu yang cukup banyak. Walaupun demikian, model pembelajaran bermain peran mengajak siswa agar berimajinasi dalam mendalami peran, model pembelajaran ini menarik bagi siswa dan membuat mereka antusias dalam proses belajar. Model pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah yaitu mampu memastikan partisipasi semua siswa serta memberikan kesan yang sama bagi mereka untuk menunjukkan kemampuan bekerja sama hingga mencapai keberhasilan sehingga akan meninggalkan kesan yang kuat dalam ingatan siswa.

PENUTUP

Penelitian dilakukan hanya terbatas pada satu sekolah dan hanya dilakukan selama lima minggu. Namun berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan

dari penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) terhadap peningkatan empati sejarah siswa dalam mata pelajaran sejarah. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil analisis uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* terhadap data *posttest*, yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dengan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,042. Karena nilai signifikansi tersebut $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berpengaruh secara signifikan terhadap empati sejarah siswa. Rata-rata hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen tercatat sebesar 101,85, dengan skor tertinggi 127 dan terendah 83. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*, rata-rata *posttest* adalah 106,88, dengan skor tertinggi 125 dan terendah 72. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* lebih efektif terhadap empati sejarah siswa dibandingkan dengan model *discovery learning*. Model ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran sejarah yang berbasis pengalaman langsung dan emosional. Studi lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *role playing* pada konteks sejarah lokal dan memperluas subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Siti Hawa & Hassan, Aini. (2007). Empati Sejarah Dalam Pengajaran dan Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, 22: 61–74.
- Aisiah. (2018). Model Pembelajaran *Historical Empathy* untuk Penguatan Pendidikan Karakter Kurikulum 2013 Revisi 2017. *Prosiding Seminar Nasional "Dinamika dan Implementasi Kurikulum 2013 di Tahun 2018"*, 108-134. Padang: Program Studi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Agung, L. & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Basri, M. & Lestari, N.I. (2019). *Strategi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Davis, O.L., dkk. (2001). *Historical Empathy and Perspective Taking in the Social Studies*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Dokolamo, H. (2022). Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Sejarah. *Lani: Kajian Ilmu Sejarah dan Budaya*, 3(1): 14–33. <https://doi.org/10.30598/Lanivol3iss1page13-34>
- Endacott, Jason & Brooks, Sarah. (2013). An Update Theoretical and Practical Model for Promoting Historical Empathy. *Social Studies Research and Practice*, 8(1): 41–58.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodologis dan Pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Irawan, S.F. (2021): Deskripsi Kualitatif Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model *Role Playing*. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2): 42–48. <https://doi.org/10.56393/educare.v2i2.1114>
- Iru, L. & Arihi, L.O.S. (2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Inez, Susan M. (2017). *How to Make Connections Between a Text and Your World*. Tersedia pada laman <https://www.kibin.com/essay-writingblog/how-to-make-connections-between-a-text-and-your-world/>. Diakses pada tanggal 08 Oktober 2024.
- Nokes, D.J. (2019). *Teaching History, Learning Citizenship: Tools for Civic Engagement*. New York: Teachers College Press.
- Nugroho, D.S. (2019). *Pengembangan Media Audio Visual Jenis Film Pendek dalam Meningkatkan Empati dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 di SMA Negeri Balung Menggunakan Model ASSURE*. [Skripsi]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jember, Jember.
- Oktavianti, R. O., & Aisiah. (2019). Kualitas Persiapan (Perencanaan) Metode Pembelajaran Bermain Peran untuk Melatih Empati Sejarah Peserta Didik. *Jurnal Halaqah*, 1(3): 209–223.
- Parhamah, W.P. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Materi Bandung Lautan Api Untuk Meningkatkan Historical Empathy Peserta Didik di Kelas XI MAN 2 Bandar Lampung*. [Skripsi]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Lampung, Bandar Lampung.

- Ramadani, S., & Aisiah. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Empati Sejarah Peserta Didik SMA Berdasarkan Video Pembelajaran. *Jurnal Kronologi*, 3(3): 258–271.
- Santosa, Y.B.P. (2017). Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok. *Jurnal Candrasangkala*, 3(1): 30–36. <https://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tricahyono, D. (2022). *Pengembangan Peta Digital Candi Hindu-Buddha dengan Pendekatan Konstruktivisme untuk Meningkatkan Empati Sejarah Peserta Didik MAN 2 Tulungagung*. [Tesis]. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaga Informasi Nasional.
- Utami, I.W.P. (2019). Teaching Historical Empathy Through Reflective Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 29(1): 1–9. <https://doi.org/10.15294/paramita.v29i1.11479>
- Wibowo, T.U.S.H., Saryatun, & Djono. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Keunikan Toponimi Kawasan Banten Lama Untuk Meningkatkan Historical Empathy Siswa SMA Negeri di Kota Serang. *Historika*, 21(1): 1–14. <https://doi.org/10.20961/historika.v21i1.29500>
- Widiadi, Aditya Nugroho., dkk. (2022). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Sejarah dan Budaya*, 16: 235–247.