

**METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBASIS KONSEP
TAT TWAM ASI UNTUK MENINGKATKAN EMPATI SOSIAL DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Ida Ayu Yuli Cahya Pratiwi¹, I Ketut Gading², I Kadek Edi Yudiana³

^{1,3}PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha

²BK FIP Universitas Pendidikan Ganesha

¹ayu.yuli.cahya@student.undiksha.ac.id, ²iketutgading@undiksha.ac.id,

³kadek.edi@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Social empathy is the ability to understand and feel the conditions of others, which plays an important role in supporting the learning process, especially in character-based subjects such as Pancasila Education. However, students' social empathy in the field is still relatively low, in line with their low learning outcomes. Therefore, this study aims to examine the effect of a role-playing method based on the Tat Twam Asi concept on students' social empathy and learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method (pretest-posttest control group design) involving 41 fifth-grade students of SDN Gugus I Karangasem as the research subjects. Data were collected through questionnaires and learning outcomes tests and analyzed using MANOVA. The results showed a significant simultaneous effect ($p < 0.05$), with social empathy increasing from 40.82 to 61.68 and learning outcomes from 49.09 to 82.05. Thus, the method is effective in improving students' social empathy and learning outcomes.

Keywords: *Role-playing learning method, Tat Twam Asi, social empathy, learning outcomes*

ABSTRAK

Empati sosial merupakan kemampuan memahami dan merasakan keadaan orang lain yang penting dalam mendukung proses pembelajaran, terutama yang menekankan nilai karakter seperti Pendidikan Pancasila. Namun, empati sosial siswa di lapangan masih tergolong rendah sejalan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menguji pengaruh metode bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi terhadap empati sosial dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen (*pretest-posttest control group design*) dengan 41 siswa kelas V SDN Gugus I Karangasem sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan MANOVA. Hasil menunjukkan pengaruh signifikan secara simultan dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), dengan peningkatan empati sosial dari 40,82 menjadi 61,68 dan hasil belajar dari 49,09 menjadi 82,05. Dengan demikian, metode bermain peran berbasis konsep tat twam asi efektif meningkatkan empati sosial dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, *Tat Twam Asi*, Empati Sosial, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia dalam suatu bangsa. Upaya meningkatkan mutu pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, karena kegiatan pembelajaran dirancang oleh pendidik sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan keterampilan siswa (Wiranata et al., 2023). Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi penerus yang kompeten, sedangkan mutu pendidikan yang rendah dapat berdampak pada lemahnya kemampuan akademik maupun karakter peserta didik. Di Indonesia, kualitas pendidikan dasar masih menjadi tantangan yang serius. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, Indonesia mengalami peningkatan 5-6 peringkat secara global dibandingkan PISA 2018. Walaupun demikian, skor rata-rata siswa Indonesia pada aspek literasi hanya mencapai 359, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 476 poin. Skor matematika dan sains pun tidak lebih baik, masing-masing hanya 366 dan 383 poin (OECD, 2023).

Temuan ini mencerminkan bahwa proses pendidikan di Indonesia belum optimal, baik dari sisi kognitif maupun afektif. Selain lemahnya capaian akademik, nilai-nilai karakter seperti empati sosial juga belum sepenuhnya terinternalisasi dalam proses pembelajaran, padahal empati merupakan aspek penting dalam membentuk pribadi siswa yang mampu hidup berdampingan secara harmonis di tengah masyarakat, khususnya sejak usia sekolah dasar.

Bagi siswa sekolah dasar, empati berperan penting dalam membentuk perilaku sosial yang positif, seperti kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap teman. Pentingnya pengembangan empati ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, yang menekankan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial (Dwi Cahyo et al., 2023). Berdasarkan regulasi tersebut, penanaman sikap baik pada diri siswa, khususnya rasa empati merupakan hal yang mendasar, di samping penguasaan aspek kognitif. Sayangnya dalam praktiknya empati sosial siswa masih

tergolong rendah. Seperti penelitian oleh Istirahayu & Solehuddin (2022) mengungkapkan bahwa 64,7% siswa berada pada kategori empati tinggi dan 35,3% tergolong rendah.

Kondisi serupa juga ditemukan di seluruh sekolah dasar yang tergabung dalam Gugus I Karangasem. Guru-guru kelas menyampaikan bahwa pembelajaran masih kurang kondusif karena siswa cenderung mengobrol saat guru menjelaskan, kurang bekerja sama dalam tugas, serta kurang peduli terhadap teman yang mengalami kesulitan. Hal tersebut menunjukkan bahwa empati sosial siswa belum berkembang secara optimal, baik dalam memahami perasaan orang lain maupun dalam menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sosial. Oleh karena itu, pengembangan empati sosial perlu menjadi perhatian dalam proses pembelajaran agar nilai-nilai kepedulian dapat tertanam sejak dini.

Selain persoalan empati sosial, aspek lain yang menjadi perhatian dalam proses pendidikan adalah hasil belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan, baik dalam

bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, serta menjadi tolok ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai moral, kebangsaan, dan tanggung jawab sosial sejak dini (Nasution et al., 2023). Menurut Padilla et al. (2024) Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter, perilaku, dan kesadaran kewarganegaraan siswa melalui nilai-nilai budaya bangsa. Namun pada kenyataannya, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini sering kali belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu oleh Indah et al. (2024) dan Wahyu et al. (2025) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan.

Kondisi serupa juga ditemukan di beberapa sekolah dasar yang tergabung ke dalam SDN Gugus I Karangasem. Berdasarkan rekap nilai rapor semester 1 mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dicatat oleh guru kelas V dari tujuh sekolah

dasar yang menjadi subjek observasi, diperoleh data bahwa dari total 186 siswa, hanya 77 siswa (41,79%) yang mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di masing-masing sekolah, sedangkan 109 siswa (58,21%) belum mencapai nilai tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa secara klasikal, mayoritas siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya capaian ini diduga berkaitan dengan kurangnya partisipasi aktif siswa dan metode pembelajaran yang masih bersifat satu arah. Pembelajaran Pendidikan Pancasila umumnya masih didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang antusias. Selain itu, suasana kelas yang kurang kondusif, seperti adanya siswa yang sering mengobrol, mengganggu teman, dan kurang disiplin, turut memengaruhi konsentrasi serta motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk karakter, khususnya empati sosial. Salah satu metode yang relevan adalah bermain

peran, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memahami sudut pandang orang lain, mengekspresikan emosi secara tepat, serta mengembangkan keterampilan sosial (Rokmanah et al., 2024). Selain itu, metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam penelitian ini, metode pembelajaran bermain peran dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai lokal *Tat Twam Asi*. Ajaran ini menanamkan kesadaran bahwa setiap individu saling terhubung dan setara, serta mendorong seseorang untuk memandang orang lain sebagai bagian dari dirinya sendiri (Wulandari, 2023). Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila dan sangat relevan untuk ditanamkan sejak usia sekolah dasar, ketika siswa mulai membentuk pemahaman sosial dan moralnya.

Berdasarkan uraian tersebut, pendekatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran berbasis nilai lokal *Tat Twam Asi*

diharapkan dapat menjadi alternatif yang relevan, kontekstual, dan memperkuat karakter siswa. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* dalam konteks Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal, sekaligus menjadi pendekatan yang mampu meningkatkan empati sosial dan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Metode ini dipilih karena dalam praktiknya melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Seperti dijelaskan oleh Sugiyono (2023), penelitian eksperimen semu tetap dapat digunakan ketika peneliti tidak mampu mengontrol sepenuhnya lingkungan subjek, misalnya dalam mengamati

perilaku siswa di luar sekolah atau mengetahui persepsi mereka terhadap perlakuan. Jenis desain eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Semu *Pretest Posttest Control Group*

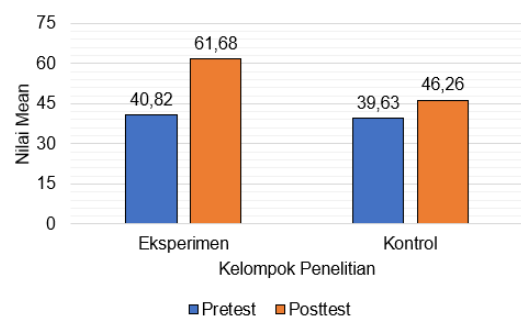
Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SDN Gugus I Karangasem yang terdiri dari tujuh sekolah dengan jumlah 158 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *random sampling* berdasarkan kelompok (kelas) bukan individu siswa, sehingga diperoleh kelas V SD Negeri 12 Karangasem sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa

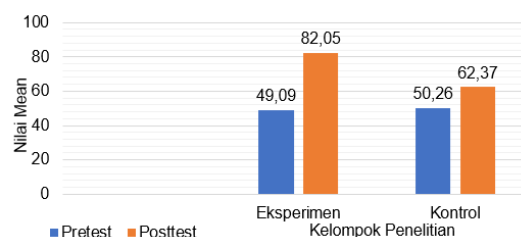
sebanyak 22 orang dan kelas V^A SD Negeri 5 Karangasem sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Sehingga total sampel penelitian berjumlah 41 siswa. Sumber data dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh langsung dari siswa melalui pemberian *pretest* dan *posttest* berupa kuesioner empati sosial dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan tes pilihan ganda. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Analisis data menggunakan analisis *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) sebagai analisis utama. Namun, sebelum dilakukan uji MANOVA, terlebih dahulu dilakukan uji statistik deskriptif dan uji prasyarat (meliputi uji normalitas sebaran data dengan metode Shapiro-Wilk, uji homogenitas varians menggunakan Levene test, dan uji multikolinearitas antar variabel dependen dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa rata-rata empati sosial siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan persentase peningkatan sebesar 51,10%. Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan rata-rata dengan persentase peningkatan sebesar 16,73%. Hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelompok eksperimen juga menunjukkan peningkatan dengan persentase peningkatan sebesar 67,14%. Sementara pada kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 24,09%. Peningkatan nilai rata-rata kedua kelompok dapat dilihat pada Grafik 1 dan Grafik 2.



Grafik 1. Peningkatan Empati Sosial



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar

Uji Normalitas Sebaran Data

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Variabel	Kelompok	Shapiro-Wilk	Sig.
Empati Sosial	Eksperimen	0,943	0,223
	Kontrol	0,930	0,174
Hasil Belajar	Eksperimen	0,923	0,087
	Kontrol	0,914	0,086

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) empati sosial pada kelompok eksperimen sebesar 0,223 dan kelompok kontrol sebesar 0,174. Pada variabel hasil belajar Pendidikan Pancasila, nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar 0,087 dan kelompok kontrol sebesar 0,086. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua variabel di masing-masing kelompok berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Varians

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Y ₁	1,720	1	39	0,197
Y ₂	3,688	1	39	0,062

Hasil uji homogenitas varians dengan *Levene test* pada Tabel 3 menunjukkan hasil nilai signifikansi empati sosial sebesar 0,197 dan hasil belajar sebesar 0,062. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05,

sehingga varians data pada kedua kelompok dinyatakan homogen. Selain itu, uji homogenitas matriks varians-kovarians juga dilakukan dengan menggunakan uji *Box's M* dan diperoleh hasil nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,201. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa matriks varians-kovarians antar variabel empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila adalah homogen.

Uji Multikolinearitas

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel		Y1	Y2
Empati Sosial (Y1)	Pearson Correlation	1	0,693
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	41	41
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Y2)	Pearson Correlation	0,693	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	41	41

Berdasarkan hasil pengujian multikolinearitas pada Tabel 4, diperoleh nilai koefisien korelasi *Pearson* (r) sebesar 0,693. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,80 ($0,693 < 0,80$), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antara variabel empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dengan

demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji MANOVA.

Uji MANOVA

Tabel 5. Hasil Uji MANOVA

<i>Multivariate Tests</i>			
<i>Effect</i>	<i>Value</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pillai's Lambda</i>	0,762	60,834	0,000
<i>Wilks' Lambda</i>	0,238	60,834	0,000
<i>Hotelling's Trace</i>	3,202	60,834	0,000
<i>Roy's Largest Root</i>	3,202	60,834	0,000

Berdasarkan hasil analisis MANOVA pada pada Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai $F = 60,834$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* berpengaruh signifikan secara simultan terhadap empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Selanjutnya, hasil analisis *Tests of Between-Subjects Effects* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti metode tersebut juga berpengaruh signifikan secara parsial terhadap empati sosial dan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* memberikan pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap empati

sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji MANOVA dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Melalui metode bermain peran, siswa mempelajari materi secara kontekstual dengan memerankan tokoh dalam cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memungkinkan siswa membayangkan, merasakan, serta memahami situasi yang dialami tokoh, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam, tetapi juga melatih kemampuan melihat permasalahan dari sudut pandang orang lain dan menumbuhkan kepedulian sosial.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan bermain peran menggunakan skenario yang dirancang berdasarkan materi norma, hak, dan kewajiban. Skenario tidak hanya menyajikan konsep, tetapi juga memuat konflik sosial yang mendorong siswa memahami perasaan dan perspektif orang lain. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar penerapan norma, hak, dan kewajiban, tetapi juga bagaimana merespons situasi sosial secara empatik. Selain itu, integrasi nilai *Tat Twam Asi* dalam setiap tahapan

pembelajaran memperkuat sikap saling menghargai dan memahami sesama, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif.

Keterlibatan aktif siswa dalam seluruh tahapan bermain peran memungkinkan mereka untuk menghubungkan konsep materi pembelajaran dengan situasi nyata. Melalui pengalaman tersebut, siswa dapat memahami contoh perilaku yang sesuai maupun yang melanggar norma, serta menentukan sikap yang tepat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah (dalam Khairani & Mastroah, 2025) yang menyatakan bahwa partisipasi aktif dalam bermain peran membantu siswa mengaitkan konsep teoritis dengan konteks nyata. Dengan demikian, kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang konkret sekaligus mendorong berkembangnya empati sosial dan pemahaman materi.

Temuan ini juga didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget (dalam Babullah, 2022) yang menyatakan bahwa anak pada tahap operasional konkret mulai mampu memahami sudut pandang orang lain meskipun masih membutuhkan

contoh konkret. Selain itu, Lev Vygotsky (dalam Syarif, 2020) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi di lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir, tetapi juga belajar berinteraksi, berkomunikasi, serta memahami situasi sosial di sekitarnya. Oleh karena itu, kegiatan bermain peran menjadi sarana efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional siswa secara bersamaan.

Secara empiris, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ngongo & Sogen (2025) serta Jannah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus empati siswa. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis bermain peran tidak hanya membantu siswa memahami materi secara kontekstual, tetapi juga mengembangkan empati melalui interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, pembahasan selanjutnya menguraikan pengaruh metode

pembelajaran bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi terhadap empati sosial siswa secara lebih spesifik. Menurut Martin L. Hoffman (dalam Afifah *et al.*, 2024), anak usia 7–12 tahun telah mampu memahami dan merespons emosi orang lain secara lebih matang serta membedakan perasaan diri dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD, sehingga penelitian ini memfokuskan empati pada aspek *perspective taking* dan *empathetic concern* yang tercermin dalam kemampuan memahami perasaan orang lain, melihat dari sudut pandang berbeda, serta menunjukkan kepedulian.

Melalui kegiatan bermain peran, siswa terlibat langsung dalam membayangkan, merasakan, dan memahami berbagai situasi sosial dari sudut pandang tokoh yang diperankan. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan kepedulian sosial. Hal ini sejalan dengan Rapiatunnisa (2022) yang menyatakan bahwa bermain peran membantu siswa memahami emosi orang lain melalui pengalaman langsung. Selain itu, integrasi nilai-nilai Tat Twam Asi seperti kesatuan, kesetaraan, tepa

slira, toleransi, dan kesadaran diri turut memperkuat perkembangan empati. Nilai tepa slira secara khusus mendorong siswa untuk memahami dan merasakan kondisi orang lain sebagaimana diri sendiri.

Peningkatan empati juga dipengaruhi oleh skenario cerita yang dirancang dengan menghadirkan situasi sosial terkait penerapan dan pelanggaran norma. Melalui konflik yang ditampilkan, siswa diajak memahami dampak perilaku terhadap perasaan orang lain. Ketika memerankan atau mengamati tokoh yang mengalami perlakuan tidak menyenangkan, siswa terdorong untuk merefleksikan pentingnya bersikap empatik. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif tentang norma, hak, dan kewajiban, tetapi juga menumbuhkan kesadaran emosional. Sejalan dengan pandangan Lev Vygotsky (Manurung *et al.*, 2025), bermain peran menjadi sarana penting dalam memahami peran sosial dan nilai-nilai dalam masyarakat.

Secara empiris, temuan ini didukung oleh penelitian Meliana *et al.* (2023) dan Manurung *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam

meningkatkan empati sosial siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan *perspective taking*, mengelola emosi, serta membangun interaksi sosial yang positif. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi terbukti efektif dalam meningkatkan empati sosial siswa.

Tidak hanya berdampak pada empati sosial, penerapan metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, yang ditunjukkan oleh hasil uji MANOVA secara parsial dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain peran yang bersifat kontekstual. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalami langsung situasi yang berkaitan dengan materi, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Ambiani *et al.* (2025) yang

menyatakan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi sangat memengaruhi keberhasilan belajar.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh penggunaan skenario bermain peran yang memuat materi norma, hak, dan kewajiban dalam konteks kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Skenario yang disajikan membantu siswa memahami penerapan konsep secara nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah diingat (Rokmanah *et al.*, 2024). Selain itu, penggunaan properti sederhana yang relevan dengan cerita turut membantu siswa menghayati peran yang dimainkan dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Krassadaki (dalam Makkiyatin & Yana, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan alat dan bahan yang fleksibel dapat mendukung proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media presentasi berupa *PowerPoint* sebagai latar visual juga membantu siswa memvisualisasikan alur cerita dan meningkatkan fokus selama pembelajaran. Menurut Hoben *et al.* (dalam Astuti *et al.*, 2023), media

pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kombinasi antara metode bermain peran, penggunaan properti, dan media visual memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Secara empiris, temuan ini didukung oleh penelitian Aulia *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65,2 menjadi 86,8. Selaras dengan itu, penelitian oleh Kamelia & Wiratsiwi (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 54,11 menjadi 88,88. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan

metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi efektif dalam meningkatkan empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, instrumen tes hasil belajar yang digunakan hanya mengukur ranah kognitif, sehingga belum mencakup ranah afektif dan psikomotorik. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada dua aspek empati sosial, yaitu *perspective taking* dan *empathetic concern*, sementara aspek empati lainnya belum dikaji secara mendalam. Ketiga, penelitian dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu selama empat minggu, sehingga dampak jangka panjang dari penerapan metode ini belum dapat diketahui secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, penerapan metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep Tat Twam Asi memberikan pengaruh positif terhadap empati sosial dan hasil belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman kontekstual dan interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna sekaligus

mengembangkan kemampuan memahami perasaan dan sudut pandang orang lain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* berpengaruh signifikan terhadap empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDN Gugus I Karangasem, baik secara simultan maupun secara parsial. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor empati sosial siswa sebesar 51,10%. Selain itu, peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa yakni sebesar 67,14%. Hal ini dikuatkan lagi oleh hasil uji MANOVA yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan secara simultan dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD pada materi norma, hak, dan kewajiban.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran

bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif. Guru juga diharapkan memanfaatkan media atau properti yang bervariasi agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas serta mengkaji aspek empati sosial secara lebih komprehensif guna memperoleh hasil yang lebih mendalam dan memberikan dampak positif jangka panjang terhadap kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. N., Astuti, D., Khoidah, I. A., & Masitoh, S. (2024). Pembentukan Empati Siswa Melalui Pengembangan Metode Pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Social Science Academic*, 2(2), 163–180.
<https://doi.org/10.37680/ssa.v2i2.5795>
- Astuti, D., Sa'diyah, I., & Novianti, R. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak di TK Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*.
- Aulia, C., Intiana, S. R. H., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Metode

- Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 59–62. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1402>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *EPISTEMIC: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 01(02), 131–152.
- Dwi Cahyo, H., Syarif Sumantri, M., & Zakiah, L. (2023). Profil Pelajar Pancasila Dalam Menanamkan Sikap Empati Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1939–1947. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.917>
- Fatimatus Zahro, Salsabilla Salva Augusta, & Insan Romadhan. (2024). Komunikasi Empati Untuk Mengurangi Kasus Bullying Pada Siswa SD Negeri Medokan Semampir. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 136–146. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i1.742>
- Indah, S. N., Agustina, L., Sholihah, B., Putri, S., Belajar, H., & Pancasila, P. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 02 Malangjiwan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 13419–13424.
- Istirahayu, I., & Solehuddin, S. (2022). Korelasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Sikap Empati Siswa Sekolah Dasar Negeri 81 Singkawang. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1), 108. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6228>
- Jannah, A. R., Chasanah, I. M., & Musnandar, A. (2024). Role - play and Simulation Methods in Strengthening Empathy and Student Learning Outcomes: A Case Study of Students' Morals in Elementary School. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 4, 273–284.
- Kamelia, N. D., & Wiratsiwi, W. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 347–358.
- Khairani, M., & Mastoah, I. (2025). Keefektifan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 8757–8767.
- Makkiyatin, & Yana, M. (2024). Implementasi Metode Pemberian Tugas dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun di RA Nasyiatul Ulum II. *JURNAL INDOPIEDIA (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 2(3).
- Manurung, T., Fitriani, Marsiah, A., Zulaiha, Wati, W., & Hidayah, N. (2025). Analisis Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Empati Siswa dalam Pembelajaran Sosial. *Jurnal Penelitian, Pengembangan, Pembelajaran, Dan Teknologi (JP3T)*, 3(3), 94–100.
- Meliana, N., Kenedi, A., & Irawan, M. N. L. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

- Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah TARBIYAH.*
- Mulyawati, Y., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Empati Terhadap Perilaku Prosocial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 150–160. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p150-160>
- Nasution, A. J., Br Siregar, N., Anandia, S., Nisa, K., & Handoyo, W. S. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di MIS Fajar Shiddiq Kota Medan Marelan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 180–189. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3163>
- Ngongo, M. H. L., & Sogen, M. M. B. (2025). The Implementation of the Role-Playing Model to Enhance Students' Empathy in Understanding Social Conflicts in Social Studies Learning. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 5(2), 91–97. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v5n2.p91-97>
- OECD. (2023). Pisa 2022 Results. In *Factsheets: Vol. I*. https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en%0Ahttps://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/germany-1a2cf137/
- Padilla, A., Munthe, W., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633. <https://journal.uui.ac.id/ajje/article/view/971>
- Rapiatunnisa. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26.
- Rokmanah, S., Andriana, E., & Wiyudia, N. (2024). Analisis Metode Role Playing dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 1388–1399.
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa R.A Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec.Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(01), 27–42.
- Wahyu, E. S., Sari, N. E., & Novarina, F. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Penerapan Media Inovatif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 2(3), 291–299.
- Wiranata, I. G. H., Gading, I. K., & Widiana, I. W. (2023). Media Pembelajaran Bulletin Board Display Bermuatan Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Muatan IPA Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 546–554. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.62179>
- Wulandari, M. A. (2023). Penerapan Nilai Tat Twam Asi dalam Praktik Toleransi Antar Teman di Lingkungan SMA Negeri 6 Denpasar. *PRAMANA Jurnal Hasil Penelitian*, 3(1), 34–43.
-