

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

Oleh

Ida Ayu Yuli Cahya Pratiwi, NIM 2211031118

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

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 dan cenderung sejalan dengan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode pembelajaran bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* terhadap empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan desain *nonequivalent pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gugus I Karangasem yang berjumlah 158 siswa yang tersebar ke dalam 9 kelas. Sampel ditentukan menggunakan teknik *cluster sampling* tipe *intact group*, sehingga diperoleh dua kelas dari dua sekolah yang berbeda sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan jumlah total anggota sampel sebanyak 41 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap dua variabel terikat secara simultan maupun parsial. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (nilai Sig. < 0,05) dengan nilai $F = 60,834$ yang berarti bahwa penerapan metode bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan empati sosial dan hasil belajar siswa, baik secara simultan maupun parsial. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan rata-rata skor empati sosial dan hasil belajar siswa antara tahap *pretest* dan *posttest*. Rata-rata skor empati sosial meningkat dari 40,82 menjadi 61,68, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 49,09 menjadi 82,05. Dengan demikian, metode bermain peran berbasis konsep *Tat Twam Asi* efektif digunakan untuk meningkatkan empati sosial dan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

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

**THE EFFECTIVENESS OF ROLE-PLAYING LEARNING METHOD
BASED ON THE CONCEPT OF TAT TWAM ASI IN IMPROVING
STUDENTS' SOCIAL EMPATHY AND LEARNING OUTCOMES
IN ELEMENTARY SCHOOL**

By

Ida Ayu Yuli Cahya Pratiwi, ID 2211031118

Elementary School Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

Social empathy is the ability to understand and feel the conditions of others, which plays an important role in supporting the learning process, particularly in subjects that emphasize character values such as Pancasila Education. However, students' social empathy in the field is still relatively low and tends to be in line with their low learning outcomes. Therefore, this study aims to determine the effect of a role-playing learning method based on the concept of Tat Twam Asi on students' social empathy and Pancasila Education learning outcomes in fifth-grade students. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalents pretest-posttest control group design. The population consisted of all fifth-grade students of SDN Gugus I Karangasem, totaling 158 students distributed across nine classes. The samples were selected using cluster sampling with the intact group technique, resulting in two classes from different schools assigned as the experimental and control groups, with a total of 41 students. Data were collected through questionnaires and learning outcomes tests, and then analyzed using Multivariate Analysis of Variance (MANOVA) to examine the effect of the independent variable on two dependent variables simultaneously and partially. The results showed a significance value of 0.000 (Sig. < 0.05) with an F-value of 60.834, indicating that the implementation of the role-playing learning method based on the concept of Tat Twam Asi has a significant positive effect on improving students' social empathy and learning outcomes, both simultaneously and partially. This evidenced by an increase in the average social empathy score from 40.82 to 61.68, while the average learning outcome score increased from 49.09 to 82.05. Therefore, the role-playing method based on the concept of Tat Twam Asi is effective in improving students' social empathy and learning outcomes in Pancasila Education.

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