

KUALITAS PERSIAPAN (PERENCANAAN) METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MELATIH EMPATI SEJARAH PESERTA DIDIK

Risma Oktavianti^{1,*}, Aisiah

¹Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

(*rismaoktavianti1@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kualitas persiapan (perencanaan) metode pembelajaran bermain peran untuk melatih empati sejarah peserta didik pada materi "Peristiwa Bandung Lautan Api" Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian kombinasi (Mixed Methods) dengan desain penelitian eksplanatoris sekuensial/Sequential Explanatory (kuantitatif-kualitatif). Hasil penelitian menunjukkan kualitas persiapan (perencanaan) metode pembelajaran bermain peran untuk melatih empati sejarah peserta didik pada materi "Peristiwa Bandung Lautan Api" Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman sudah tergolong "Baik". Temuan penelitian ini menunjukkan pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) peserta didik tergolong kategori "Baik" dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata tes soal pilihan ganda adalah 84.09. Kemampuan peserta didik memberikan perspektif sejarah (proses afektif) tergolong kategori "Baik" dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata tes soal esai adalah 85.27. Berdasarkan hasil keduanya, tes soal pilihan ganda dan soal esai diperoleh nilai rata-rata tes 84.68 berada di kategori "Baik". Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa 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.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Empati Sejarah, Konteks Sejarah, Perspektif Sejarah

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum 2013, nama mata pelajaran sejarah untuk jenjang pendidikan menengah dibedakan menjadi dua, yaitu mata pelajaran Sejarah dan mata pelajaran Sejarah Indonesia. Mata pelajaran Sejarah termasuk dalam kelompok peminatan, sedangkan Sejarah Indonesia termasuk dalam kelompok mata pelajaran wajib. Sejarah Indonesia adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini (Isjoni, 2007). Mata pelajaran Sejarah Indonesia dirancang untuk mencapai beberapa tujuan, salah satunya adalah melahirkan empati dan perilaku toleran yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dan bangsa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Empati sejarah merupakan pintu masuk untuk menyelami dan menginternalisasi nilai-nilai karakter keteladanan tokoh yang dipelajari. Dengan demikian diharapkan guru sejarah tidak lagi hanya berfokus pada ketuntasan materi pelajaran, namun lebih mengutamakan pembinaan karakter peserta didik melalui penerapan model pembelajaran empati sejarah dan metode pembelajaran yang tepat. Faktanya masih banyak pendidik yang belum mengetahui metode pembelajaran yang tepat untuk menimbulkan rasa empati sejarah.

Mengajar empati sejarah menjadi inti tujuan pembelajaran sejarah di masa depan. Empati sejarah adalah bagian penting dari berpikir sejarah. Di Finlandia, empati sejarah menjadi salah satu tujuan inti pengajaran sejarah baik dalam pendidikan dasar maupun pendidikan menengah (Rantala, 2011). Konsep empati sejarah (*historical empathy*) juga termasuk dalam jangkauan keterampilan berpikir sejarah. Beberapa peneliti berpikir bahwa mengajar empati membantu siswa untuk menjelaskan dan memahami masa lalu. Empati sejarah harus dianggap sebagai konstruksi *dual-domain* di mana pikiran dan tindakan aktor sejarah, terkait dengan situasi afektifnya.

Wawancara awal dengan beberapa peserta didik di SMAN 1 Pariaman kelas XI IPA 2 menunjukkan bahwa mereka tidak mengetahui apa itu empati sejarah (*Historical Empathy*) dan bagaimana mereka dapat merasakan empati sejarah dalam pembelajaran terhadap tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa sejarah. Hal ini mereka sampaikan dengan alasan, jika hanya membaca dan mendengarkan materi yang diberikan guru saja maka mereka sulit untuk menumbuhkan rasa empati sejarah. Mereka menginginkan metode pembelajaran sejarah yang tidak membosankan. Salah satu cara untuk membuat peserta didik merasakan empati sejarah yaitu dengan

menggunakan metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan metode yang tepat untuk menumbuhkan empati sejarah peserta didik, karena metode ini merupakan suatu cara yang dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan peserta didik dalam mempelajari dan memahami peristiwa sejarah masa lalu.

Penelitian yang relevan yang dapat mendukung penelitian ini di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Atikah (2016) dengan judul *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Pemahaman Sejarah (Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Kharisma Bangsa Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap pemahaman sejarah siswa Kelas V SD Kharisma Bangsa. Penelitian Ni'mah (2015) dengan judul *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perencanaan dan pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*/bermain peran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Putri (2018) dengan judul *Historical Empathy Siswa Kelas XI MAN 1 Sungai Penuh*. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur level/tingkat *historical empathy* siswa kelas XI di MAN 1 Sungai Penuh tahun ajaran 2017/2018.

Metode pembelajaran bermain peran merupakan metode yang dilandasi oleh teori behavioristik. Menurut teori belajar behavioristik manusia dipandang sebagai organisme yang pasif, yang dikuasai oleh stimulus-stimulus yang terdapat pada lingkungannya. Teori ini lebih menekankan kepada perlunya perilaku (*behavior*) yang diamati dan memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2012). Sejalan dengan uraian di atas, Thorndike (dalam Rusman, 2012) mengemukakan teori belajar yang termasuk ke dalam aliran behavioristik yaitu teori *connectionism*. Teori ini memandang bahwa tingkah laku manusia merupakan hubungan antara stimulus dengan respons. Belajar adalah pembentukan hubungan stimulus-respons melalui proses yang dilakukan secara berulang-ulang.

Metode pembelajaran Bermain Peran diharapkan mampu melatih empati sejarah peserta didik, sesuai dengan yang dinyatakan Dillenburg (dalam Aisiah, Aman, & Asri 2017) empati sejarah yakni suatu proses di mana seseorang terlibat secara logis/kognitif dan afektif/emosional terhadap peristiwa atau tokoh sejarah untuk lebih memahami secara komprehensif bagaimana orang-orang di masa lalu berpikir, merasa, dan

bertindak. Dalam penelitian ini kualitas persiapan (perencanaan) proses kognitif dan afektif peserta didik ditelusuri melalui tes. Data tentang kemampuan proses kognitif dilatih melalui penajakan terhadap pengetahuan konteks sejarah diukur melalui perangkat soal tes pilihan ganda. Soal pilihan ganda digunakan untuk menstimulus proses kognitif atau memberikan pengetahuan awal tentang materi yang akan diperankan oleh peserta didik. Sedangkan data tentang kemampuan proses afektif peserta didik (pemberian perspektif sejarah) diukur melalui perangkat soal tes esai.

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan peserta didik untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah. Metode bermain peran terdiri dari tahap persiapan (perencanaan), pelaksanaan, dan evaluasi (tindak lanjut). Dengan menerapkan metode bermain peran secara langsung dalam pembelajaran sejarah, diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan cinta akan pelajaran sejarah serta menumbuhkan empati sejarah/*historical empathy* peserta didik. Hal ini sesuai dengan prinsip *learning by doing* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan cepat dikuasai peserta didik dengan peserta didik tersebut ikut aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Hal ini kiranya sangat cocok dengan salah satu sifat 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), tapi 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, 1989).

Clark (dalam Wahab, 2012) mengemukakan fase dan kegiatan pembelajaran bermain peran, yaitu persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Pada tahap persiapan, *pertama*, dilakukan pemilihan permasalahan yang mengandung pandangan-pandangan yang berbeda dan kemungkinan pemecahannya, mengarahkan siswa pada situasi dan masalah yang akan dihadapi. *Kedua*, dilakukan pemilihan pemain dengan langkah-langkah: (1) pilih secara sukarela, jangan dipaksa, (2) sebisa mungkin pilih pemain yang dapat mengenali peran yang akan dibawakannya, (3) hindari pemain yang ditunjuk sendiri oleh siswa, (4) pilih beberapa pemain agar tidak memainkan dua peran sekaligus, (5) setiap kelompok pemain paling banyak 5 orang, (6) hindari siswa membawakan peran yang dekat dengan kehidupan sebenarnya. *Ketiga*, mempersiapkan penonton: (1) harus yakin bahwa pemirsa mengetahui keadaan dan tujuan bermain peran, (2) arahkan mereka bagaimana seharusnya berperilaku. *Keempat*, mempersiapkan para pemain: (1) biarkan siswa mempersiapkannya dengan sedikit mungkin

campur tangan guru, (2) sebelum bermain setiap pemain harus memahami betul apa yang dilakukannya, (3) permainan harus lancar, dan sebaiknya ada kata pembukaan, tetapi hindari melatih kembali saat sudah siap bermain, (4) siapkan tempat dengan baik, (5) kadang-kadang “kelompok kecil bermain peran” merupakan cara yang baik untuk bermain peran.

Pada tahap pelaksanaan dilakukan: (a) upayakan proses bermain peran agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi, (b) biarkan agar spontanitas menjadi kunci, (c) jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain, (d) biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan, (e) jika terjadi kemacetan hal yang dapat dilakukan misalnya: (1) dibimbing dengan pertanyaan, (2) mencari orang lain untuk peran itu, (3) menghentikan dan melangkah ke tindak lanjut, (f) jika pemain tersesat lakukan: (1) rumuskan kembali keadaan dan masalah, (2) simpulkan apa yang sudah dilakukan, (3) hentikan dan arahkan kembali, (4) mulai kembali setelah ada penjelasan singkat, (g) jika siswa mengganggu: (1) tugasi dengan peran khusus, (2) jangan pedulikan dia, (h) jangan bolehkan pemirsa mengganggu, jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya.

Untuk tahap tindak lanjut dilakukan diskusi: (1) diskusi tindak lanjut yang dapat memberi pengaruh yang besar terhadap sikap dan pengetahuan siswa, (2) diskusi juga dapat menganalisis, menafsirkan, memberi jalan keluar atau merekreasi, (3) di dalam diskusi sebaiknya dinilai apa yang telah dipelajari. Terakhir melakukan bermain peran kembali, kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kombinasi (*Mixed Methods*), yaitu metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif (Sugiyono, 2017).

Creswell (2009) model penelitian yang digunakan adalah model penelitian eksplanatoris sekuensial (*Sequential Explanatory*). Model penelitian *sequential explanatory* adalah metode penelitian kombinasi yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif secara berurutan, di mana pada tahap pertama penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan pada tahap kedua dilakukan dengan metode kualitatif. Metode kuantitatif berperan untuk memperoleh data

kuantitatif yang terukur dan dapat bersikap deskriptif, komparatif, asosiatif sedangkan metode kualitatif berperan untuk memperdalam, memperluas, memperlemah dan menggugurkan data kuantitatif yang telah diproses pada tahap awal (Sugiyono, 2017).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Pariaman kelas XI IPS 2. Peserta didik akan dibagi menjadi dua kelompok dalam bermain peran, sebagian akan menjadi kelompok yang bermain peran dan sebagian lagi menjadi pengamat bagi yang tidak mendapatkan peran. Objek penelitian dalam penelitian ini merupakan empati sejarah peserta didik yang diamati melalui pelaksanaan metode bermain peran dengan pemahaman konteks sejarah tentang materi yang dipakai yaitu peristiwa sejarah Bandung Lautan Api.

Data penelitian ini diperoleh dari data kuantitatif (gambaran kemampuan proses kognitif & afektif empati sejarah). Hasil diperoleh dari instrumen penelitian tes pilihan ganda sebanyak 15 butir dengan empat pilihan jawaban dan tes esai sebanyak 5 butir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualitas Persiapan (Perencanaan) Metode Pembelajaran Bermain Peran untuk Melatih Empati Sejarah Peserta Didik

Pada tahap persiapan ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan meliputi materi pelajaran yaitu “Peristiwa Bandung Lautan Api”, tes soal pilihan ganda & esai, naskah bermain peran, pemain, penonton, properti bermain peran, dan kondisi di dalam kelas. Pada tahap persiapan, peneliti selaku guru saat penelitian berlangsung tidak terlalu ikut campur, tugas guru hanya sebagai pengamat dan menyimpulkan hasil (kualitas) bermain peran yang mengindikasikan empati sejarah peserta didik secara keseluruhan di akhir proses nantinya. Sebagaimana yang telah disampaikan pada penjelasan dalam langkah-langkah bermain peran, bahwa dalam proses bermain peran diusahakan sedikit campur tangan guru agar proses persiapan dan pelaksanaan bermain peran seutuhnya memang merupakan bentuk kemampuan peserta didik.

Kualitas Pemahaman Konteks Sejarah (Proses Kognitif) Peserta Didik

Salah satu persiapan bermain peran yang paling penting untuk melatih empati sejarah adalah peserta didik harus dibekali dengan pemahaman konteks sejarah yang baik terhadap materi pelajaran yang akan diperagakan

dalam bermain peran yaitu materi tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Materi tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api” sudah sempat peneliti jelaskan ketika pertemuan penelitian di minggu pertama hari Sabtu, 27 April 2019. Peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu baru kemudian memberikan soal pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) peserta didik mengenai “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

Pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) sebelum bermain peran dilatih melalui pemberian tes kepada peserta didik yaitu untuk memetakan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terkait materi pelajaran tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Data ini menjelaskan proses kognitif (konteks sejarah) dalam melatih empati peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran. Soal tes pilihan ganda sebanyak 15 butir dan diberikan pada 20 menit terakhir pada jam mata pelajaran sejarah. Soal tes pilihan ganda menghasilkan data berupa nilai-nilai siswa guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap konteks sejarah melalui materi pelajaran tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

Data hasil tes kemudian diolah dan disajikan dalam bentuk tabel (tabulasi nilai). Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.
Skor Tes Pilihan Ganda Pemahaman Konteks Sejarah
Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman

No	Inisial Nama	Skor Tes Pilihan Ganda
1	AM	80
2	AR	87
3	A	80
4	AM	87
5	AM	87
6	A	87
7	BA	80
8	CKP	80
9	CIP	80
10	EMA	80
11	FQN	87
12	FI	80
13	FDR	87
14	HPR	80
15	HPA	80
16	JFH	93
17	LFA	80
18	MAI	93
19	MA	80
20	MR	93

21	MHA	93
22	MRP	87
23	MRB	80
24	MR	80
25	PA	80
26	QA	80
27	RMMA	80
28	RVKC	80
29	RP	80
30	STE	87
31	SLM	87
32	WR	87
33	ZI	93
Jumlah		2775
Rerata		84.09

*Skor Tes Proses Kognitif

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman terhadap materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” yang diperoleh melalui tes soal pilihan ganda dapat dikategorikan dalam tabel berikut.

Tabel 2.
Kategori Pemahaman Konteks Sejarah (Proses Kognitif)

No	Skor	Keterangan
1	92-100	Sangat Baik
2	84-91	Baik
3	76-83	Cukup Baik
4	< 76	Kurang Baik

Sumber: SMAN 1 Pariaman

Menurut hasil perhitungan terhadap 15 butir soal pilihan ganda tentang pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) peserta didik dalam materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” untuk melatih empati sejarah peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran yang peneliti berikan kepada 33 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Pariaman termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata tes soal pilihan ganda 84.09 berada di kategori baik.

Kualitas Pemberian Perspektif Sejarah (Proses Afektif) Tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api”

Selain tes dalam bentuk soal pilihan ganda, tes juga diberikan dalam bentuk esai. Peneliti menjelaskan materi terlebih dahulu baru kemudian memberikan soal esai untuk dijadikan pekerjaan rumah (PR) oleh peserta didik. Tujuannya untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah terkait materi pelajaran tentang “Peristiwa

Bandung Lautan Api” (proses afektif). Sehari setelah itu, peneliti memberikan naskah bermain peran tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api” untuk dibaca dan didalami oleh peserta didik agar mereka dapat menghayati & menjiwai karakter tokoh yang ada dalam “Peristiwa Bandung Lautan Api”.

Soal tes esai untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah (proses afektif) dikumpulkan dengan memberikan 5 butir soal esai yang ditugaskan kepada peserta didik untuk dikerjakan di rumah dan dikumpul pada pertemuan mata pelajaran sejarah di minggu selanjutnya hari Kamis, 2 Mei 2019. Kondisi kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah asil dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.
Skor Tes Esai Kemampuan Memberikan Perspektif Sejarah
Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman

No	Inisial Nama	Skor Tes Esai
1	AM	75
2	AR	80
3	A	90
4	AM	85
5	AM	80
6	A	75
7	BA	75
8	CKP	85
9	CIP	90
10	EMA	98
11	FQN	85
12	FI	90
13	FDR	90
14	HPR	98
15	HPA	90
16	JFH	80
17	LFA	90
18	MAI	80
19	MA	90
20	MR	85
21	MHA	75
22	MRP	80
23	MRB	85
24	MR	85
25	PA	90
26	QA	85
27	RMMA	80
28	RVKC	90
29	RP	98

30	STE	85
31	SLM	90
32	WR	80
33	ZI	80
Jumlah		2814
Rerata		85.27

*Skor Tes Proses Afektif

Berdasarkan tabel di atas, kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah (proses afektif) kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman terhadap materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” yang diperoleh melalui tes soal esai dapat dikategorikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.
Kategori Kemampuan Memberikan Perspektif Sejarah (Proses Afektif)

No	Skor	Keterangan
1	92-100	Sangat Baik
2	84-91	Baik
3	76-83	Cukup Baik
4	< 76	Kurang Baik

Sumber: SMAN 1 Pariaman

Menurut hasil perhitungan terhadap 5 butir soal esai tentang kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah tentang materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” untuk melatih empati sejarah peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran yang peneliti berikan kepada 33 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Pariaman termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata tes soal pilihan ganda 85.27 berada di kategori baik.

Untuk mengetahui nilai rata-rata pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) dan kemampuan peserta didik memberikan perspektif sejarah (proses afektif) seputar “Peristiwa Bandung Lautan Api” peserta didik dari kedua tes yang telah diberikan yaitu tes soal pilihan ganda dan soal esai adalah sebagai berikut.

$$Mean = \frac{X+Y}{2}$$

Keterangan:

- Mean = Rata-rata
- X = Skor Pilihan Ganda
- Y = Skor Esai

Hasil nilai rata-rata proses kognitif dan afektif peserta didik dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 5.
Rerata Skor Tes Pilihan Ganda & Esai Tentang
Pemahaman Konteks Sejarah dan Kemampuan Memberikan Perspektif Sejarah
Peserta Didik Kelas XI IPS 2

No	Inisial Nama	Skor Tes Pilihan Ganda	Skor Tes Esai	Skor Tes Pilihan Ganda & Esai
1	AM	80	75	77,5
2	AR	87	80	83,5
3	A	80	90	85
4	AM	87	85	86
5	AM	87	80	83,5
6	A	87	75	81
7	BA	80	75	77,5
8	CKP	80	85	82,5
9	CIP	80	90	85
10	EMA	80	98	89
11	FQN	87	85	86
12	FI	80	90	85
13	FDR	87	90	88,5
14	HPR	80	98	89
15	HPA	80	90	85
16	JFH	93	80	86,5
17	LFA	80	90	85
18	MAI	93	80	86,5
19	MA	80	90	85
20	MR	93	85	89
21	MHA	93	75	84
22	MRP	87	80	83,5
23	MRB	80	85	82,5
24	MR	80	85	82,5
25	PA	80	90	85
26	QA	80	85	82,5
27	RMMA	80	80	80
28	RVKC	80	90	85
29	RP	80	98	89
30	STE	87	85	86
31	SLM	87	90	88,5
32	WR	87	80	83,5
33	ZI	93	80	86,5
Jumlah		2775	2814	2794,5
Rerata		84,09	85,27	84,68

*Skor Tes Proses Kognitif & Proses Afektif

Berdasarkan tabel di atas, untuk mengetahui nilai rata-rata tentang pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) dan kemampuan memberikan perspektif sejarah (proses afektif) peserta didik pada mata pelajaran sejarah

terkait materi bermain peran yaitu “Peristiwa Bandung Lautan Api” adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Mean} &= \frac{\Sigma XY}{N} \\ &= \frac{2794.5}{33} \\ &= 84.68 \end{aligned}$$

Tabel 6.
Kategori Pemahaman Konteks Sejarah (Proses Kognitif) & Kemampuan Memberikan Perspektif Sejarah (Proses Afektif)

No	Skor	Keterangan
1	92-100	Sangat Baik
2	84-91	Baik
3	76-83	Cukup Baik
4	< 76	Kurang Baik

Sumber: SMAN 1 Pariaman

Menurut hasil perhitungan terhadap 20 butir butir soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal esai yang berisi tentang materi untuk bermain peran yang berkaitan dengan pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) dan kemampuan memberikan perspektif sejarah (proses afektif) peserta didik dalam penelitian ini mengenai melatih empati sejarah peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran yang peneliti berikan kepada 33 peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Pariaman termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari hasil analisis data kuantitatif yang menyatakan bahwa dari nilai rata-rata tes 84.68 berada di kategori baik.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik baik dalam memahami dan memberikan perspektif terkait materi yang peneliti berikan, materi tersebut merupakan materi yang akan digunakan dalam proses bermain peran untuk melatih empati sejarah peserta didik melalui metode bermain peran tentang “Peristiwa Bandung Lautan Api”. Dari hasil analisis data kuantitatif ini terlihat bahwa proses yang dimaksud oleh Dillenburg dan Endacott & Sarah Brooks sudah tercapai. Proses tersebut ialah proses kognitif (konteks sejarah) dan proses afektif (perspektif sejarah). Hal ini dibuktikan oleh hasil nilai rata-rata tes ‘*dual proceeces*’ 84.68 yang berada pada kategori baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data temuan penelitian dari proses kognitif (pemahaman konteks sejarah) hasil perhitungan terhadap 15 butir soal pilihan ganda tentang pemahaman konteks sejarah (proses kognitif) peserta didik dalam materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” untuk melatih empati sejarah peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran yang peneliti berikan kepada 33 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Pariaman termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata tes soal pilihan ganda 84.09 berada di kategori baik.

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap 5 butir soal esai tentang kemampuan peserta didik dalam memberikan perspektif sejarah (proses afektif) tentang materi “Peristiwa Bandung Lautan Api” untuk melatih empati sejarah peserta didik melalui metode pembelajaran bermain peran yang peneliti berikan kepada 33 peserta didik kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Pariaman termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini terlihat dari hasil nilai rata-rata tes soal pilihan ganda 85.27 berada di kategori baik.

Dengan demikian, kualitas persiapan (perencanaan) metode pembelajaran bermain peran untuk melatih empati sejarah peserta didik dapat dikatakan sudah baik, hal ini dilihat berdasarkan dari proses kognitif (pemahaman konteks sejarah) dan proses afektif (kemampuan pemberian perspektif sejarah) yang menunjukkan perolehan hasil nilai rata-rata tes pilihan ganda (proses kognitif) dan tes esai (proses afektif) sebesar 84.68 yang berada di kategori “Baik”.

REFERENSI

- Aisiah, Aman, Asri, Z. (2018). Model Pembelajaran Historical Empathy untuk Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Kurikulum 2013. *Jurnal Diakronika*, 18(1), 32–40.
- Atikah, S. N. (2016). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pemahaman Sejarah (Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Kharisma Bangsa Tangerang Selatan) Tahun Pelajaran 2015/2016*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Buku Guru Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ni'mah, K. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X*

- IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Putri, J. R. (2018). *Historical Empathy Siswa Kelas XI MAN 1 Sungai Penuh*. Universitas Negeri Padang.
- Rantala. (2011). Stepping Into Other People's Shoes Proves to be a Difficult Task for High School Student: Assessing Historical Empathy through Simulation Exercise. *Journal of Curriculum Studies*, 48(3), 323–345.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wahab, A. A. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Widja, I. G. (1989). *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.