

EMPATI SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN IOC DAN *ROLE PLAYING* DENGAN MEMPERHATIKAN IQ

Amalya Oudri Windi Mulyadi, Edy Purnomo dan Yon Rizal

Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila

Jalan Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedungmeneng Bandarlampung 35145 Tlp. (0721) 704 624

Abstract: The goal of this research is to know the effectiveness of the IOC learning model and role playing to improve student empathy by looking at the intelligence quotient of eighth grade students at SMP Negeri 20 Bandarlampung years 2014/2015. Methods used in this study was a quasi-experimental. Population of this study amounted six classes, samples taken by cluster random sampling amounted two classes. The results showed: (1) there's a difference of students empathy given by IOC with a given of role playing, (2) students empathy which are given IOC is higher than students who given role playing for students who have a high level of intelligence quotient in integrated social learning, (3) students empathy which are given role playing is higher than student who given IOC for students who have a low level of intelligence quotient in integrated social learning, and (4) there's an interaction between learning model with an intelligence quotient of the empathy students.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran IOC dan *role playing* untuk meningkatkan empati siswa dengan memperhatikan *intelligence quotient* siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandarlampung Tahun Ajaran 2014/2015. Metode penelitian ini adalah eksperimen semu. Populasi penelitian ini berjumlah 6 kelas, sampel diambil berdasarkan *cluster random sampling* berjumlah 2 kelas. Hasil penelitian menunjukkan: (1) ada perbedaan empati siswa yang diberikan IOC dengan siswa yang diberikan *role playing*, (2) empati siswa yang diberikan IOC lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberikan *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu, (3) empati siswa yang diberikan *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberikan IOC bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu, dan (4) ada interaksi antara model pembelajaran dengan *intelligence quotient* terhadap empati siswa.

Kata kunci: empati, IOC, IQ, *role playing*

Pendahuluan

Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya. Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai ilmu, dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Belajar dapat dilakukan melalui suatu pendidikan. Pendidikan tersebut dapat bersifat formal maupun informal. Menurut Mulyasa (2008: 4), pendidikan juga memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan konstitusi, serta sarana dalam membangun watak bangsa (*nation character building*).

Perlu pula ditekankan bahwa pendidikan itu bukanlah sekedar membuat peserta didik tahu akan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta mampu mengembangkannya. Pendidikan juga menekankan pada peserta didik untuk menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, dan sosial. Jadi, pendidikan di setiap jenjang harus diselenggarakan dengan sistematis guna mencapai tujuan yang berkaitan dengan pembentukan karakter siswa sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun, peduli dengan sekitar, dan mampu berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

Secara umum tujuan-tujuan pendidikan di Indonesia mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah afektif merupakan salah satu ranah yang saat ini perlu di perhatikan oleh sekolah selain ranah kognitif dan psikomotorik. Ranah afektif merupakan ranah yang berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan pada aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap terhadap sesuatu, apresiasi, dan cara penyesuaian diri

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif adalah IPS Terpadu. Tujuan utama IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa orang lain.

Berhubungan dengan ranah afektif dan tujuan utama IPS, seseorang harus lebih mampu untuk peka terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini berhubungan dengan rasa empati seseorang. Empati seseorang terhadap segala sesuatu yang berada di sekitarnya merupakan hal yang sangat penting untuk kehidupannya. Menurut Colley dalam Taufik (2012: 51),

empati sebagai aspek afektif merujuk pada kemampuan menselaraskan pengalaman emosional pada orang lain.

Empati memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena dalam empati terdapat bagaimana cara kita untuk mampu berinteraksi dengan orang lain khususnya dalam menerima, menghargai, bertingkah laku dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran IPS Terpadu dan siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung, rasa empati yang tampak pada siswa adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan untuk Mengalami Secara Emosi

Masih banyak siswa yang belum mampu berempati secara emosi. Misalnya hingga menangis melihat orang yang sedang mengalami musibah, baik itu musibah kematian atau musibah bencana alam.

2. Tingkat Reaktivitas Emosional

Tingkat reaktivitas pada siswa yang masih tergolong rendah, ada sebagian siswa yang sudah memiliki rasa empati namun belum mampu bereaksi secara emosional terhadap situasi-situasi yang yang dihadapi.

3. Simpati

Simpati adalah suatu proses dimana seseorang merasa tertarik terhadap pihak lain. Misalnya, mengucapkan selamat atas keberhasilan orang lain, seperti menang dalam suatu lomba dan menendapkan juara umum di sekolah.

4. Sensitivitas

Sensitivitas bersangkutan dengan kecepatan seseorang untuk menerima rangsangan atau sering disebut dengan kepekaan. Terlihat respon sebagian siswa yang masih rendah ketika mendengar kabar bahwa ada teman mereka yang sakit. Sebagian siswa tidak berempati untuk menjenguknya.

5. Sharing Penderitaan

Masih banyak siswa yang tidak peduli dengan sekitarnya. Sebagian siswa yang mengalami suatu masalah baik itu kebahagiaan, kesedihan atau kesulitan, lebih memilih sharing hanya dengan keluarga atau sahabat yang dianggap paling dekat. Hal ini dikarenakan rasa dekat antar siswa satu dengan yang lain masih sangat kurang.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rasa empati siswa dikelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Rasa empati siswa yang masih tergolong rendah diduga berhubungan dengan model pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran dan tingkat *intelligence quotient* siswa.

Saat ini pola pembelajaran yang diterapkan di beberapa sekolah, terutama dalam penggunaan model pembelajaran masih bersifat konvensional atau berpusat pada guru (*teacher centered*). Penggunaan model pembelajaran yang seperti ini menyebabkan interaksi antar siswa menjadi kurang optimal, karena dalam model pembelajaran ini interaksi hanya bersifat satu arah, yaitu antara guru dan murid. Interaksi antar siswa yang kurang optimal akan berpengaruh terhadap hubungan antar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah terutama guru untuk menangani masalah ini adalah penerapan model pembelajaran yang bersifat *cooperatif learning*. Penilaian rasa empati siswa dapat dinilai dengan menggunakan model pembelajaran yang mengandung unsur empati. Menurut Sani (2013: 108) model pembelajaran yang mengandung unsur empati adalah model pembelajaran yang berfokus pada bermain peran dan model pembelajaran yang bersifat stimulus. Model pembelajaran yang berfokus pada bermain peran yaitu *role playing* dan model pembelajaran *inside outside circle*. Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Hal ini didukung oleh pendapat Hamzah (2010: 25), yang menyatakan bahwa: “model pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis”.

Model pembelajaran *role playing* (bermain peran) ini dapat dengan mudah dilakukan pada siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang rendah, karena penerapan model ini berfokus pada bermain peran dimana siswa mampu mengimajinasikan setiap peran yang akan diperankannya namun tidak terikat pada skenario yang telah disiapkan. Sehingga untuk melakukannya tidak terlalu membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi, selain itu model pembelajaran *role playing* ini menunjang dalam pengembangan siswa yang memiliki rasa empati yang rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu. Selain model pembelajaran *role playing* (bermain peran), terdapat model pembelajaran yang ikut menunjang dalam meningkatkan rasa empati siswa yaitu model pembelajaran *inside outside circle*.

Model pembelajaran *inside outside circle* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat pengarahan, pembuatan kelompok heterogen, dengan membentuk lingkaran besar dan lingkaran kecil, dimana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berberda dengan singkat dan benar. Terlibatnya siswa dalam jumlah yang banyak membantu siswa untuk berinteraksi dengan siswa satu dengan yang lainnya, tidak hanya dengan siswa yang itu-itu saja.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Ibrahim (2000: 7) “*inside outside circle* digunakan dalam pembelajaran sebagai usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan, perasaan, kepedulian, dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya”.

Model IOC sangat berpengaruh pada peningkatan rasa empati siswa yang masih tergolong rendah agar menjadi lebih baik lagi khususnya bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang tinggi, karena dalam penerapan model *inside outside circle* terdapat beberapa aspek seperti aktivitas pembelajaran yang tergolong rumit dan langkah-langkah pembelajaran yang tergolong susah untuk diterapkan pada siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah karena dalam penerapannya memerlukan pemahaman yang cukup tinggi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Menurut Slameto (2010: 56), intelegensi memberikan pengaruh yang besar dalam hasil belajar siswa. Pendapat ini berbanding terbalik dengan pendapat Gardner (1983, 1993, 2002) dalam Santrock (2011: 158), beliau menyatakan bahwa “*intelligence quotient* tidak hanya berpusat pada hasil belajar atau kemampuan siswa untuk ranah kognitif saja. Beliau menyatakan bahwa dalam *intelligence quotient*, terdapat keterampilan bagaimana seseorang khususnya siswa untuk memahami diri sendiri dan memahami orang lain.”

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan rasa empati siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu ?
2. Apakah rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotien* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu ?

3. Apakah rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu?
4. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu ?

Metode

Penggunaan metode penelitian dalam suatu penelitian sangatlah penting. Penggunaan metode ini untuk menentukan data penelitian, menguji kebenaran, menemukan dan mengembangkan suatu pengetahuan, serta mengkaji kebenaran suatu pengetahuan sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Metode penelitian merupakan metode kerja yang dilakukan dalam penelitian termasuk alat-alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data di lapangan pada saat melakukan penelitian.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2008: 107). Metode ini dilaksanakan dengan melakukan percobaan secara cermat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara gejala yang timbul dengan variabel yang sengaja diadakan. Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2011:57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian lain.

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 20 Bandarlampung tahun ajaran 2014/2015 sebanyak 6 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 210 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh popuasi tersebut (Sugiyono, 2008:118). Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII B sebanyak 69 siswa. Hasil tersebut berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling* diperoleh

kelas VIII A dan VIII B. Sebagai sampel kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh VIII A sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan kelas VIII B kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle*.

Hasil Penelitian

Untuk menguji efektivitas kedua variabel X, yaitu *inside outside circle* dan *role playing* terhadap empati siswa dengan memperhatikan *intelligence quotient* siswa kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung tahun ajaran 2014/2015, maka digunakan analisis varians dua jalan untuk menguji hipotesis pertama, dan keempat serta rumus t-test dua sampel independen untuk menguji hipotesis kedua dan ketiga.

1. Hipotesis Pertama

Berdasarkan pengujian dengan SPSS, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 4,661 dan F_{tabel} dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut 52 diperoleh 4,025 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4,661 > 4,025$ serta tingkat signifikansi sebesar $0,035 < 0,05$, dengan demikian H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan rasa empati siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Hipotesis Kedua

Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. 0,05 dan dk = $15 + 15 - 2 = 28$, maka diperoleh 2,048 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,672 > 2,048$, dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

3. Hipotesis Ketiga

Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. 0,05 dan dk = $14 + 12 - 2 = 24$, maka diperoleh 2,064, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,948 > 2,064$, dan nilai sig. $0,007 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 yang menyatakan rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan

menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

4. Hipotesis Keempat

Berdasarkan pengujian dengan SPSS, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 44,004 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 52 diperoleh 4,025 dengan demikian maka $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $44,004 > 4,025$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015

PEMBAHASAN

1. ada perbedaan rasa empati siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *inside outside circle* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu

Pemberian model pembelajaran pada siswa yang mempunyai *intelligence quotient* yang berbeda memiliki perbedaan pada rasa empati. Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil di mana dalam kelompok tersebut terdapat suatu tujuan bersama untuk mengoptimalkan kemampuan menguasai suatu materi pembelajaran dengan menggunakan teknik dan metode yang disenangi.

Hasil rasa empati siswa yang menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan hasil rasa empati siswa yang menggunakan model pembelajaran *role playing*. Pembelajaran dengan penerapan model *inside outside circle* setiap siswa digerakkan untuk mampu berperan sebagai siswa ataupun guru. Model pembelajaran tipe *inside outside circle* mengakibatkan siswa mampu memahami materi dengan baik yang disebabkan oleh setiap siswa secara individu ikut terlibat dalam pembelajaran sehingga rasa empati siswa turut dipengaruhi ketika menggunakan model pembelajaran tersebut. Berbeda halnya dengan model pembelajaran tipe *role playing*. Model pembelajaran tipe ini ternyata mengakibatkan siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah merasa lebih nyaman dan mampu dalam mengikuti proses pembelajaran dan pada siswa yang memiliki tingkat IQ tinggi menjadi kurang nyaman sebab dalam proses pembelajaran

role playing siswa dituntut untuk memahami kondisi dirinya sendiri dan orang lain.

Namun pada kenyataannya siswa yang memiliki tingkat IQ tinggi merasa mampu untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa harus bergantung kepada siswa yang lain. Selain itu adanya perbedaan dalam aktivitas belajar antara kedua model tersebut seperti interaksi, kemandirian, disiplin, dan kerjasama menyebabkan adanya perbedaan rasa empati antara kedua model tersebut.

2. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu

Hasil uji hipotesis kedua ini diperkuat oleh teori belajar kognitif Bruner dan teori belajar humanistik Carl Rogers. Teori belajar humanistik Carl Rogers mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa yang belajar hendaknya tanpa dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan yang diambarnya sendiri. Hal ini dimaksudkan agar dalam penyusunan dan penyajian materi harus sesuai dengan perasaan dan perhatian siswa. Apabila hal tersebut dilakukan secara berkesinambungan, maka akan terjadi pada mata pelajaran tertentu yang mengakibatkan siswa mempunyai respon positif dan menjadi stimulus untuk berperan aktif-partisipatif terhadap proses pembelajaran mata pelajaran tertentu.

Sejalan dengan teori dari Carl Rogers, teori belajar kognitif Bruner menekankan bahwa dalam proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi dan sebagainya). Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Teori ini akan menghasilkan suatu perubahan dalam interaksi lingkungan yang berupa perubahan bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap.

Berdasarkan teori tersebut dapat dikemukakan bahwa adanya perbedaan sistem diantara kedua model pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang menggunakan model *inside outside circle* siswa diarahkan untuk bekerja secara kolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan hubungan dengan sesama manusia.

Berbeda dengan *inside outside circle* dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *role playing* siswa hanya dituntut untuk bermain peran dengan menggunakan skenario yang telah disiapkan oleh guru atau dapat bermain peran secara bebas dengan menggunakan imajinasi masing-masing siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap materi serta mempengaruhi rasa empati siswa dikarenakan interaksi antar siswa yang kurang maksimal.

3. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu

Seperti yang menjadi pembahasan sebelumnya mengenai model pembelajaran tipe *role playing*, siswa tidak hanya dituntut untuk bermain peran dengan menggunakan skenario yang telah disiapkan oleh guru namun dapat bermain peran secara bebas dengan menggunakan imajinasi masing-masing siswa. Hal ini menyebabkan siswa yang memiliki tingkat IQ rendah dapat dengan baik mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing*, dikarenakan mereka akan lebih kreatif dalam menggunakan imajinasi mereka dalam bermain peran. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran mengalami peningkatan secara optimal sehingga keberhasilan siswa khususnya dalam meningkatkan rasa empati siswa.

Hal ini diperkuat dengan teori belajar behaviouristik oleh Watson yang menyatakan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan atau membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus atau apa yang telah diterima seseorang.

4. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu

Hasil pengujian hipotesis keempat diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purwati Yuni Rahayu (2014) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *intelligence quotient* terhadap hasil belajar ekonomi. Hal ini diperoleh dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,760 > 1,992$. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara *intelligence quotient* dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.

Selain diperkuat dengan penelitian sebelumnya, hasil pengujian hipotesis keempat diperkuat dengan adanya teori belajar kognitif Bruner dan teori Gardner mengenai *intelligence*. Menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh siswa, usaha itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktikkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Psikologi kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi atau pengetahuan yang baru. Hal ini sejalan dengan teori kognitif Bruner yang menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya.

Teori Gardner dalam Santrock (2011: 158) menyatakan bahwa dalam *intelligence quotient*, manusia memiliki tujuh dimensi. Tujuh dimensi tersebut tidak hanya tentang IQ seseorang dalam mencapai keberhasilan belajar secara kognitif saja, namun pencapaian keberhasilan seseorang dalam aspek afektif (sikap). Salah satu dimensi yang termasuk dalam teori Gardner adalah *Interpersonal Intelligence*, yaitu merupakan kecerdasan atau kemampuan seseorang untuk mampu menjalin hubungan dengan orang lain secara baik. Menjalinkan hubungan dengan orang lain dapat berupa berkomunikasi, bekerjasama secara baik dengan orang lain, dan saling membantu.

IQ atau daya tangkap ini dianggap takkan berubah sampai seseorang dewasa, kecuali bila ada sebab kemunduran fungsi otak seperti penuaan dan kecelakaan. *Intelligence quotient* yang tinggi memudahkan seorang murid belajar dan memahami berbagai ilmu serta keadaan disekitarnya. Saat penerapan model pembelajaran siswa mengikuti langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah ada. Model pembelajaran yang digunakan diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang cukup besar terhadap keberhasilan siswa dalam bidang kognitif, psikomotorik, dan khususnya afektif.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan rasa empati siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu.
2. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu.
3. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu.
4. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas model pembelajaran tipe *inside outside circle* dan *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan rasa empati siswa dengan memperhatikan *intelligence quotient* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung tahun ajaran 2014/2015, maka peneliti menyarankan.

1. Sebaiknya pihak sekolah memberikan pengetahuan tambahan kepada guru-guru melalui pelatihan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan rasa empati siswa.
2. Sebaiknya guru mata pelajaran IPS Terpadu lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan rasa empati siswa meningkat.
3. Sebaiknya siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* yang tinggi maupun rendah lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan sikap kerjasama guna meningkatkan rasa empati antar siswa.
4. Sebaiknya model pembelajaran tipe *inside outside circle* dan *role playing* mulai diterapkan oleh guru karena mampu meningkatkan rasa empati siswa yang memiliki tingkat

intelligence quotient yang tinggi maupun rendah. Namun, penerapannya disesuaikan dengan pokok bahasan dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Daftar Rujukan

Hamzah, B.Uno. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Ibrahim, Muslim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA

Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Rahayu, Purwati Yuni. 2014. *Pengaruh Intelligence Quotien (IQ), Emotional Quotient (EQ), dan persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014*. Bandar Lampung, Skripsi Universitas Lampung

Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Santrock, John. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Empat

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Taufik. 2012. *Pendekatan Psikologi Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo