

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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 merupakan suatu perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik, mental serta dana, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat, dan sebagainya.

Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai ilmu, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu, tujuan belajar adalah mengubah sikap dari negatif menjadi positif, misalnya seseorang yang tidak peduli menjadi peduli. Belajar juga bertujuan untuk mengubah kebiasaan yang buruk menjadi kebiasaan yang baik. Kebiasaan yang buruk adalah penghambat atau perintang jalan menuju kesuksesan dan kebahagiaan. Cara menghilangkannya ialah dengan belajar melatih diri sendiri untuk menjauhi kebiasaan buruk dengan modal keyakinan dan tekad yang bulat.

Belajar dapat dilakukan melalui suatu pendidikan. Pendidikan tersebut dapat bersifat formal maupun informal. Pendidikan hingga saat ini masih dipercaya

sebagai sarana penting dalam membangun kecerdasan dan kepribadian masyarakat Indonesia. Oleh karena itu pendidikan secara terus menerus dibangun dan dikembangkan agar menghasilkan lulusan yang unggul dan berkualitas, dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia.

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. Oleh karena itu, 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.

Guna mencapai tujuan-tujuan tersebut, salah satu cara yang dilakukan pemerintah adalah menerapkan kurikulum 2013 untuk setiap jenjang pendidikan pada semua mata pelajaran. Kurikulum 2013 saat ini sering disebut dengan pendidikan berkarakter.

Pendidikan karakter menurut Muslich (2011: 84) yaitu, “suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk menanamkan nilai-nilai perilaku yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri

sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

Oleh karena itu, pendidikan karakter seharusnya membawa siswa ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke perilaku secara nyata. Secara umum tujuan-tujuan pendidikan di Indonesia mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan-tujuan tersebut hendaklah dikembangkan secara berimbang, optimal, dan integratif. Berimbang artinya perkembangan tiga ranah tersebut dilakukan dengan intensitas yang sama, yang proposional, dan tidak berat sebelah. Optimal maksudnya adalah setiap ranah itu dilayani perkembangannya sesuai dengan besar potensinya masing-masing. Sedangkan integratif menunjukkan perkembangan ketiga ranah tersebut dikaitkan satu dengan yang lain sehingga menjadi suatu keutuhan. (Pidarta, 2009: 17-18).

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. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi atau antropologi, dsb. Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Ilmu pengetahuan sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

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. Aspek empati ini terdiri dari simpati, sensitivitas, dan sharing penderitaan yang dialami orang lain seperti perasaan dekat terhadap kesulitan-kesulitan orang lain. Selanjutnya Colley menambahkan, bahwa empati sebagai aspek afektif merupakan suatu kondisi dimana pengalaman emosi seseorang sama dengan pengalaman emosi yang sedang dirasakan oleh 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. Selain itu, empati merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam melakukan hubungan antar pribadi dengan coba memahami suatu permasalahan dari sudut pandang atau

perasaan lawan bicara. Rasa empati membiasakan untuk ikut merasakan dan peduli terhadap lingkungan sekitar. Rasa empati seseorang tidak hanya membantu terjadinya perubahan secara konstruktif, tetapi juga menolong orang tersebut mengembangkan pribadinya ke arah yang positif. Manfaat empati bagi seorang siswa merupakan hal yang penting karena rasa empati merupakan salah satu aspek hasil belajar untuk ranah afektif. Hasil belajar ini dilihat dari segi bagaimana siswa tersebut mampu menerima, menghargai, dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain disekitarnya.

Berdasarkan 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.

**Tabel 1. Kesenjangan Antara Harapan dengan Fakta yang Terjadi Dilapangan**

No.	Fakta yang terjadi dilapangan	Kondisi yang diharapkan
1	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.	Siswa mampu berempati dengan melibatkan emosionalnya.
2	Masih banyak siswa yang belum memiliki rasa simpati terhadap siswa lain. Misalnya, mengucapkan selamat atas keberhasilan orang lain, seperti menang dalam suatu lomba dan menendapkan juara umum di sekolah.	Siswa memiliki rasa simpati yang lebih baik lagi terhadap siswa yang lainnya.
3	Tingkat sensitivitas (kepekaan) pada siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari respon sebagian siswa yang masih rendah ketika mendengar kabar bahwa ada teman mereka yang sakit. Sebagian siswa tidak berempati untuk menjenguknya.	Siswa memiliki sensitivitas (kepekaan) yang lebih baik lagi terhadap apa yang orang lain rasakan.

Tabel Lanjutan

4	Sebagian siswa yang mengalami kebahagiaan, kesedihan atau kesulitan, lebih memilih sharing dengan keluarga atau sahabat yang dianggap paling dekat. Hal ini dikarenakan rasa dekat antar siswa satu dengan yang lain masih sangat kurang	Siswa mampu membangun kedekatan dengan siswa yang lain sehingga siswa mampu berbagi kesedihan atau sekedar bercerita tentang apa yang ia rasakan kepada orang lain.
---	--	---

Sumber : Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 1 terlihat 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 yang seperti ini menyebabkan siswa menjadi bosan dalam pembelajaran tersebut, karena suasana yang monoton dan tidak menarik. Sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang mengembangkan potensi yang dimilikinya. Selain itu, interaksi antar siswa kurang optimal, karena proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah, yaitu hanya antara guru dan siswa saja.

Interaksi antar siswa yang kurang optimal akan berpengaruh terhadap hubungan antar siswa. Misalnya, akan timbul rasa kurang peduli, rasa saling kurang menghargai dan menghormati, dan rasa saling menerima satu sama lain.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah terutama guru untuk menangani masalah ini adalah penerapan model pembelajaran yang bersifat *cooperatif learning*. Pembelajaran yang bersifat *cooperatif learning* akan membantu guru terutama siswa dalam pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Bagi guru penerapan model pembelajaran seperti ini akan lebih meringankan guru dalam memberikan materi didalam kelas, karena aktivitas pembelajaran dalam model ini lebih banyak berpusat pada siswa (*student centered*). Sedangkan bagi siswa, pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan model pembelajaran yang bersifat *cooperatif learning*, karena siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga siswa akan lebih mampu mengembangkan potensi yang dimiliki. Interaksi antar siswa pun akan lebih optimal, karena dalam penerapan *cooperatif learning*, banyak aktivitas pembelajaran yang bersifat kelompok.

Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa, tidak hanya difokuskan pada hasil belajar kognitif saja melainkan pada hasil belajar ranah afektif juga. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa kedepannya.

Penggunaan model pembelajaran dalam suatu aktivitas belajar juga sangat mempengaruhi dalam mengembangkan rasa empati siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penilaian empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu. Untuk melakukan penilaian empati siswa ini tentunya sangat tergantung pada model pembelajaran apa yang diberikan kepada siswa.

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. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi.

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”.

Pendapat tersebut mengartikan bahwa melalui bermain peran, siswa belajar untuk menggunakan pengalaman, lalu siswa imajinasikan dan adanya penghayatan dari siswa. Selain itu, siswa belajar untuk melibatkan emosionalnya, dan pengamatan indera terhadap apa yang terjadi disekitarnya, termasuk dengan apa yang terjadi pada orang-orang disekelilingnya.



Proses yang terjadi dalam model pembelajaran *role playing* (bermain peran) memberikan manfaat pada kehidupan sehari-hari siswa untuk : (1) menggunakan pengalaman siswa dalam situasi pembelajaran, (2) mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali, (3) melibatkan emosionalnya dan ide-ide dalam situasi belajar, (4) melibatkan proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap, nilai-nilai, dan perasaan-perasaan siswa, dan (5) membantu siswa dalam menempatkan dirinya dalam lingkungan disekitarnya, khususnya lingkungan sekolah.

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. Siswa mampu secara bebas bermain peran walau hanya menggunakan imajinasi mereka saja. 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 berbeda dengan singkat dan benar. Model pembelajaran ini juga melibatkan banyak siswa yang menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. 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), bahwa *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.

Oleh karena itu, model pembelajaran *inside outside circle* merupakan suatu model pembelajaran yang didalamnya terdapat cara bagaimana siswa untuk bersikap, berinteraksi dengan siswa lain, berpartisipasi dalam suatu kelompok, mengelola perasaannya, menunjukkan kepeduliannya, menjadi seorang pemimpin dan membuat keputusan dalam suatu kelompok dan kemampuan untuk bekerjasama. Hal ini 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 sejalan dengan pendapat Gardner dalam Santrock (2011: 158), beliau menyatakan bahwa dalam *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.

Keadaan sesungguhnya di sekolah menunjukkan bahwa dalam kaitannya antara tingkat *intelligence quotient* dengan rasa empati siswa, seringkali ditemukan beberapa siswa yang memiliki rasa empati yang tinggi dan rasa empati yang rendah. Keadaan siswa yang demikian itu karena adanya perbedaan intelegensi yang ditunjukkan dengan perbedaan *intelligence quotient* antara siswa yang satu dengan yang lain. Berarti perbedaan intelegensi yang ditunjukkan melalui *intelligence quotient* seseorang akan menunjukkan adanya perbedaan rasa empati siswa.

*Intelligence quotient* merupakan suatu ukuran dalam intelegensi yang dimiliki oleh setiap manusia. Intelegensi sendiri merupakan kemampuan dari dalam diri seseorang dalam menghadapi suatu permasalahan sehingga seringkali dikatakan bahwa intelegensi seseorang akan memberikan kemungkinan bergerak dan berkembang dalam suatu bidang tertentu dalam kehidupannya.

Intelegensi juga merupakan komponen yang dapat membedakan kemampuan siswa dalam memahami diri sendiri dan memahami serta peduli terhadap orang lain yang ada disekitarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Inside Outside Circle* (IOC) dan *Role Playing* Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Untuk Meningkatkan Rasa Empati Siswa Dengan Memperhatikan *Intelligence Quotient* (IQ) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Penerapan *cooperatif learning* yang diterapkan oleh sekolah belum berjalan secara optimal.
2. Ranah afektif yang kurang diperhatikan oleh sekolah.
3. Rasa empati siswa sebagai salah satu bagian dari ranah afektif yang masih tergolong rendah.
4. Kurangnya penerapan berkelompok pada siswa dalam kelas. Sehingga interaksi antar siswa satu dengan yang lain kurang optimal.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah-masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal meningkatkan rasa empati siswa dengan membandingkan efektivitas dari model pembelajaran *inside outside circle* dan model pembelajaran *role playing* dengan memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu *intelligence quotient*.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

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 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah.

1. Untuk mengetahui 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. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *inside outside circle* dan *role playing* dalam hasil belajar afektif khususnya rasa empati siswa bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *inside outside circle* dan *role playing* dalam hasil belajar afektif khususnya rasa empati siswa bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu.
4. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini adalah.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bahwa model pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang mempengaruhi rasa empati siswa.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi bagi.

- a. Guru, diharapkan guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan rasa empati siswa.
- b. Siswa, diharapkan dapat meningkatkan rasa empati terhadap lingkungan sekitarnya.
- c. Sekolah, untuk bahan masukan dalam rangka ikut memperhatikan penilaian afektif.
- d. Peneliti bidang yang sejenis, sebagai salah satu bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah.

### 1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *inside outside circle*, *role playing* sebagai variabel independen, *intelligence quotient* sebagai variabel moderator dan rasa empati siswa sebagai variabel dependen.

### 2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII .

### 3. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Adapun ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

### 4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015.

### 5. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah IPS Terpadu.