

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

### **2.1 Tinjauan Pustaka**

#### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Hilgard dan Bower dalam Dalyono (2012: 211) mengartikan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu. Sejalan dengan Hilgard dan Bower, menurut Croubach dalam Dalyono (2012: 212) merumuskan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang tampak dari seseorang sebagai akibat dari pengalaman.

Djamarah dkk (2006: 15-16) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar sebagai berikut.

- a. Perubahan yang terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Belajar merupakan suatu proses usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan, untuk memperoleh perubahan tersebut harus ada upaya untuk mencapainya. Mengetahui bagaimana cara seseorang belajar merupakan cara yang dapat membantu kita memahami bagaimana suatu proses usaha seseorang dalam memperoleh suatu perubahan. Teori belajar merupakan

upaya untuk menjelaskan bagaimana proses dalam belajar. Menurut Siregar (2011: 25) ada tiga teori belajar yang bersumber dari teori atau aliran-aliran psikologi yang kemudian berkembang secara beruntun, dari periode ke periode berikutnya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitive, dan teori belajar humanistik. Berikut uraian garis besar mengenai teori-teori belajar tersebut.

#### 1) Teori Belajar Behaviouristik

Teori behaviouristik menerangkan bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran (*reward*) atau penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman/ganjaran.

Perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Menurut Watson (1970) dalam Siregar (2011: 27) menyatakan bahwa dalam teori behavioristik, “belajar merupakan segala perubahan tingkah laku yang dapat dilakukan melalui latihan atau membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus yang diterima”.

Sejalan dengan Watson, menurut Thorndike dalam Siregar (2011: 28) menyatakan bahwa “belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan

respon (yang mungkin juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan)”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa teori behavioristik, belajar diartikan sebagai perubahan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Oleh sebab itu, teori behavioristik berhubungan dengan model pembelajaran *role playing* karena dalam teori ini menekankan siswa untuk dapat berinteraksi dengan baik dan mengenal lingkungan mereka serta bagaimana melakukan peran mereka di dalam suatu kehidupan.

## 2) Teori Belajar Kognitive

Menurut Bruner mengenai teori kognitif dalam Siregar (2011: 33) 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”.

Sejalan dengan Bruner, menurut Gagne dalam Siregar (2011: 31) menyatakan bahwa, “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, mempraktikan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa teori kognitive lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar karena dalam teori kognitive ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang

melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Selain itu, dalam teori kognitive belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks.

### 3) Teori Belajar Humanistik

Carl Rogers dalam Siregar (2011: 37) menyatakan bahwa dalam teori belajar humanistik, “siswa yang belajar hendaknya tanpa dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya sendiri. Proses pembelajaran ini bertujuan agar lebih dapat memanusiakan siswa, misalnya siswa akan lebih bertanggung jawab”.

Pendapat tersebut didukung oleh Hamachek dalam Dalyono (2012: 148) yang menyatakan bahwa, “tujuan utama para pendidik ialah membantu si siswa mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantunya dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada pada diri mereka”.

Menurut Dalyono (2012: 149), “ada dua bagian pada proses pembelajaran yaitu, pemerolehan informasi baru dan personalisasi (penggunaan informasi pada individu tersebut). Siswa dalam memperoleh informasi dan menggunakan informasi tersebut harus mampu berinteraksi dengan lingkungannya maupun dengan sesama manusia. Hal ini dimaksudkan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik sehingga dalam penggunaan informasi tersebut dapat digunakan secara optimal”.

Sejalan dengan uraian diatas, menurut Habernas dalam Siregar (2011: 36 ) mengenai teori humanistik, “belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia”.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa teori belajar humanistik menekankan proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan

untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Selain itu, teori ini tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan kepada pengalaman-pengalaman mereka sendiri. Oleh sebab itu, teori humanistik berhubungan dengan model pembelajaran *inside outside circle* karena dalam teori ini siswa dituntut untuk bekerjasama dengan baik dalam penyampaian informasi berupa materi pembelajaran serta dapat mengembangkan potensi dan ide-ide dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dikemukakan dan teori-teori belajar yang ada, maka dapat dikemukakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi untuk memperoleh tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri secara keseluruhan dalam interaksi di lingkungan. Apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar dapat dikatakan berhasil, dan sebaliknya belajar tidak dikatakan berhasil bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu.

### **2.1.2 *Intelligence Quotient (IQ)***

*Intelligence quotient* sering disebut dengan kecerdasan intelektual.

*Intelligence quotient* merupakan salah satu faktor intern yang mempengaruhi keberhasilan seorang siswa. Perkembangan intelegensi seseorang dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor genetik dan lingkungan. Faktor genetik diturunkan sedangkan faktor lingkungan adalah semua faktor diluar kita.

Menurut Piaget dalam Alder (2001: 45), kecerdasan intelektual itu terbentuk karena adaptif antara fungsi-fungsi biologis dengan lingkungan. Menurut Heidentich dalam Dalyono (2012: 184), intelegensi menyangkut kemampuan untuk belajar dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam usaha penyesuaian terhadap situasi-situasi yang kurang dikenal atau dalam pemecahan masalah-masalah.

Ada beberapa teori mengenai intelegensi, salah satunya adalah teori Gardner. Menurut Gardner dalam Santrock (2011: 158) intelegensi manusia memiliki tujuh dimensi yaitu, “(1) Kecerdasan Musik (*Musical Intelligence*), (2) Kecerdasan Gerakan Badan (*Bodily-Kinesthetic Intelligence*), (3) Kecerdasan Logika Matematika (*Logical-Mathematical Intelligence*), (4) Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence*), (5) Kecerdasan Ruang (*Spatial Intelligence*), (6) Kecerdasan Antarpribadi (*Interpersonal Intelligence*), dan (7) Kecerdasan Intrapribadi (*Intrapersonal Intelligence*).

Setiap dimensi tersebut, merupakan kompetensi yang eksistensinya berdiri sendiri dalam suatu system. Artinya, memiliki fungsi yang berdiri sendiri bukan hanya terbatas pada ranah intelektual. Intelegensi berasal dari kata *intelligence* yang artinya menghubungkan atau menyatukan satu sama lain.

Menurut Stern dalam Soemanto (2006: 143), intelegensi ialah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat berfikir menurut tujuannya. Dengan demikian, orang yang intelegensinya lebih tinggi akan lebih cepat menyesuaikan diri dengan masalah yang dihadapinya dibandingkan dengan orang yang intelegensinya rendah.

Menurut Djaali (2008: 74), faktor-faktor yang mempengaruhi intelegensi seseorang, yaitu.

- a. Faktor pembawaan, dimana faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir.

- b. Faktor minat dan pembawaan yang khas, dimana minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.
- c. Faktor pembentukan, dimana pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
- d. Faktor kematangan, dimana organ dalam tiap tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan.
- e. Faktor kebebasan, yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Semua faktor tersebut bersangkut paut satu sama lain. Untuk menentukan intelegensi atau tidaknya seorang siswa, kita tidak dapat hanya berpedoman kepada salah satu faktor tersebut. Intelegensi adalah faktor total.

Keseluruhan pribadi turut serta menentukan dalam perbuatan intelegensi seseorang.

Menurut Woodworth dan Marque dalam Soemanto (2006: 154), klasifikasi tingkatan intelegensi manusia adalah sebagai berikut.

**Tabel 2. Klasifikasi Skor *Intelligence Quotient* (IQ)**

No	Skor IQ	Klasifikasi
1	140 – ke atas	<i>Genius</i> (luar biasa)
2	120 – 139	<i>Very Superior</i> (amat cerdas)
3	110 – 119	<i>Superior</i> (cerdas)
4	90 – 109	Normal (rata-rata)
5	80 – 89	<i>Dull</i> (bodoh)
6	70 – 79	<i>Border Line</i> (batas potensi)
7	50 – 69	<i>Morrans</i> (debiel)
8	30 – 49	<i>Embicile</i> (embisel)
9	Di bawah 30	<i>Idiot</i>

Berdasarkan tingkat *intelligence quotient* (IQ) diatas, Slameto (2008: 120) memberikan ciri-ciri mental intelektual anak yang pandai sebagai usia mental lebih tinggi daripada rata-rata anak normal, daya tangkap, dan pemahaman lebih cepat dan luas. Dapat berbicara lebih dini, kreatif, mandiri dalam belajar serta mempunyai cara belajar yang khas. Slameto (2008: 183)

menambahkan bahwa “anak yang normal kecerdasannya biasanya dapat mengkoordinasikan situasi atau masalah dan berfikir logis, mengerti hubungan sebab akibat, memecahkan masalah atau berfikir secara alamiah”.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyatakan bahwa *intelligence quotient* mempengaruhi bagaimana seseorang siswa dalam bersikap, bertingkah laku dan memberi respon. Hal ini terlihat dari pernyataan diatas, bahwa IQ memberikan hasil pada bidang sosial. Artinya, tingkat intelegensi seseorang juga dapat mempengaruhi tentang bagaimana seseorang dalam bersikap, bertingkah laku dan memberikan respon terhadap sekelilingnya.

### **2.1.3 Empati**

#### **a. Pengertian Empati**

Menurut Wispe (1987) dalam Taufik (2012: 39) kajian empati awalnya terfokus pada isu-isu yang terkait dengan perilaku menolong. Selanjutnya Kerbs (1995) dalam Taufik (2012: 39), menemukan bahwa respon-respon empati dapat dikaitkan dengan altruisme (perilaku menolong) ketika menggunakan pengukuran-pengukuran psikologis yang berkaitan dengan empati.

Sejalan dengan Allport (1965) dalam Taufik (2012: 39) mendefinisikan empati sebagai perubahan imajinasi seseorang ke dalam pikiran, perasaan, dan perilaku orang lain. Berbeda dengan Allport, menurut Kohut (1997) dalam Taufik (2012: 40) melihat empati sebagai suatu proses dimana seseorang berfikir mengenai kondisi orang lain yang seakan-akan ia berada diposisi orang lain itu. Selanjutnya, Kohut



melakukan penguatan atas definisinya itu dengan mengatakan bahwa empati adalah kemampuan berfikir objektif tentang kehidupan terdalem dari orang lain.

Sementara itu, Carl Rogers (1951) dalam Taufik (2012: 40) membagi dua konsepsi mengenai empati. *Pertama*, dia menulis empati adalah melihat kerangka berfikir internal orang lain secara akurat. *Kedua*, dalam memahami orang lain tersebut individu seolah-olah masuk kedalam diri orang lain sehingga bisa merasakan dan mengalami sebagaimana yang dirasakan dan dialami oleh orang lain itu, tetapi tanpa kehilangan identitasnya dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa empati merupakan suatu aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan orang lain, serta apa yang dipikirkan dan didasarkan oleh yang bersangkutan terhadap kondisi yang sedang dialami orang lain, tanpa yang bersangkutan kehilangan kontrol dirinya.

#### **b. Komponen-komponen Empati**

Menurut Duan and Hill (1996) dalam Taufik (2012: 43) pada prinsipnya empati adalah fenomena kognitif dan efektif. Selain kedua komponen tersebut, beberapa teoretikus seperti Ridley dan Lingle (1996) dalam Taufik (2012: 43) menambahkan aspek komunikatif sebagai faktor ketiga. Komponen komunikatif sebagai jembatan yang menghubungkan keduanya, atau sebagai media ekspresi realisasi dari komponen kognitif dan afektif.

Berikut adalah uraian secara garis besar mengenai komponen-komponen dalam empati, yaitu.

## 1. Komponen Kognitif

Komponen kognitif merupakan komponen yang menimbulkan pemahaman terhadap perasaan orang lain. Hal ini diperkuat oleh Hoffman dalam Taufik (2012: 44) yang menyatakan bahwa, “proses kognitif sangat berperan penting dalam proses empati”.

Selanjutnya Hoffman, mendefinisikan komponen kognitif sebagai kemampuan untuk memperoleh kembali pengalaman-pengalaman masa lalu dari memori dan kemampuan untuk memproses informasi melalui pengalaman-pengalaman. Sejalan dengan Hoffman, menurut Fesbach dalam Taufik (2012: 44) mendefinisikan aspek kognitif sebagai kemampuan untuk membedakan dan mengenali kondisi emosional yang berbeda.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat dikemukakan bahwa komponen-komponen kognitif merupakan perwujudan dari multiple dimensions, seperti kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu perilaku, kemampuan untuk mengingat jejak-jejak intelektual dan verbal tentang orang lain, dan kemampuan untuk membedakan atau menselaraskan kondisi emosional dirinya dengan orang lain.

Selain itu, konsep-konsep dasar mengenai komponen kognitif tersebut menjadi referensi bahwa komponen perceptual atau kognitif sangat berperan penting dalam berempati. Tanpa kemampuan kognitif yang memadai seseorang akan selalu meleset dalam memahami kondisi

orang lain (*incongruence*). Karena realitas-realitas sosial yang dia tangkap tidak sesuai dengan realitas yang sebenarnya.

## 2. Komponen Afektif

Colley dalam Taufik (2012: 51) menyatakan bahwa, “empati pada komponen afektif terdiri dari simpati, sensitivitas, dan sharing penderitaan yang dialami orang lain seperti perasaan dekat terhadap kesulitan-kesulitan orang lain yang diimajinasikan seakan-akan dialami oleh diri sendiri”.

Sejalan dengan Colley, menurut Eisenberg dalam Taufik (2012: 51) menyatakan bahwa, “terdapat dua komponen afektif yang diperlukan untuk terjadinya pengalaman empati, yaitu kemampuan untuk mengalami secara emosi dan tingkat reaktivitas emosional yang memadai. Komponen tersebut merupakan kecenderungan individu untuk bereaksi secara emosional terhadap situasi-situasi yang dihadapi, termasuk emosi yang tampak pada orang lain”.

Hal ini didukung oleh pernyataan Fesbach dalam Taufik (2012: 50) yang menyatakan bahwa, “pada prinsipnya empati adalah sebuah pengalaman”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikemukakan bahwa empati sebagai aspek afektif merujuk pada kemampuan menselaraskan pengalaman emosional pada orang lain.

## 3. Komponen Komunikatif

Munculnya komponen ketiga ini didasarkan pada asumsi Ridley dalam Taufik (2012: 53) yang menyatakan bahwa, “komponen kognitif dan afektif akan tetap terpisah bila keduanya tidak terjalin

komunikasi. Oleh karena itu, komponen komunikatif diperlukan dalam menghubungkan komponen kognitif dan komponen afektif”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikemukakan bahwa komponen komunikatif adalah perilaku yang mengekspresikan perasaan-perasaan empatik terhadap orang lain yang dapat diekspresikan melalui kata-kata dan perbuatan.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran *Cooperatif Learning***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperatif Learning***

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi peserta didik merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *cooperatif learning*. Menurut Lie dalam Isjoni (2012: 45) menyatakan bahwa: “*cooperatif learning* disebut dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Solihatin (2007: 23) yang menyatakan bahwa, “*cooperatif learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Lebih lanjut Slavin (2010: 91) menyatakan bahwa: “*cooperatif learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari

kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok”.

Berdasarkan definisi tersebut dapat diambil dikemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran gotong royong yang mendorong peningkatan kemampuan peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran berlangsung, karena peserta didik dapat bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap materi pelajaran yang dihadapi. Selain itu, model pembelajaran *cooperatif learning* dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*). Oleh karena itu, *cooperatif learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerjasama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapi.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning***

Pembelajaran kooperatif dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mencapai tujuan mereka dengan saling membantu. Setiap peserta didik memiliki andil dalam menyumbang pencapaian tujuan-tujuan tersebut. Menurut Ibrahim (2000: 7) terdapat tujuan-tujuan penting dalam pembelajaran *cooperatif learning* yaitu.

1. Hasil belajar akademik,
2. Penerimaan terhadap keragaman, dan
3. Pengembangan keterampilan sosial.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning*

#### *Learning*

Model pembelajaran *cooperatif learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya pada suatu kegiatan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2010: 247) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif yaitu.

1. Melalui model pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari peserta didik yang lain.
2. Model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata verbal dan membandingkan dengan ide-ide yang lain.
3. Model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik untuk respect pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan.
4. Model pembelajaran kooperatif membantu setiap peserta didik untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar.
5. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri orang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu dan sikap positif.
6. Melalui model pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, dan menerima umpan balik. Peserta didik dapat berpraktik dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah bentuk tanggung jawab.
7. Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
8. Interaksi selama model pembelajaran kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kooperatif mempunyai kekurangan. Menurut Sanjaya (2010: 247) kekurangan dari model pembelajaran kooperatif antara lain.

1. Untuk memahami dan mengerti model pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu. Untuk peserta didik yang memiliki kekurangan, mereka akan merasa terlambat dengan adanya peserta didik yang dianggap kurang memiliki kemampuan.
2. Penilaian yang diberikan dalam model pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil belajar kelompok.
3. Keberhasilan model pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup panjang dan tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.
4. Walaupun kemampuan bekerjasama merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik, akan tetapi banyak aktifitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individu. Oleh karena itu, idealnya melalui belajar bekerja sama, peserta didik juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu penerapan model pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.

### 2.1.5 Model Pembelajaran *Role Playing*

#### a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Huda (2013: 209) “*role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh lebih satu orang, bergantung pada apa yang diperankan”.

Sejalan dengan Huda, menurut Sagala (2011: 213) *role playing* atau sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial.

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peranan dalam bentuk kegiatan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. *Role playing* merupakan suatu jenis teknik bermain peran yang

sering digunakan untuk melatih ketrampilan sosial dan hubungan sosial siswa dan memahami tema yang terkandung dalam suatu peristiwa atau kejadian yang diperankan.

*Role playing* sebagai suatu model mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam suatu kelompok. Ketika pembelajaran dalam kelas dilaksanakan, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa memahami cerita yang diperankan. Permainan peran dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelas, dengan memerankan peranan tertentu, siswa belajar saling percaya dan menganalisa cerita yang dimainkan, sehingga membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam model mengajar lainnya.

#### **b. Bentuk-bentuk Model Pembelajaran *Role Playing***

Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran di kelas dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam memainkan peranan. Adapun bentuk-bentuk Model *role playing* menurut Ramayulis (2010: 347) adalah sebagai berikut.

1. Permainan bebas.
2. Melakonkan suatu cerita.
3. Sandiwara boneka dan wayang.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa model *role playing* dapat dilakukan dalam berbagai bentuk sesuai dengan ketersediaan



waktu, kompleksitas materi pelajaran dan kemampuan guru dan siswa dalam merancang skenario yang direncanakan. Adapun penjelasan secara garis besar dari masing-masing bentuk *role playing* dijelaskan sebagai berikut.

#### 1. Permainan Bebas

Permainan bebas adalah salah satu bentuk model *role playing* yang tidak menggunakan skenario cerita sebagai acuan. Menurut Ramayulis (2010: 347), “pendidik hanya mengemukakan cerita dan memberikan sedikit pengarahan, kemudian peserta didik melakukan sesuai dengan apa yang dapat diserapnya menurut fantasi dan imajinasinya sendiri”. Berdasarkan model di atas, maka kegiatan siswa dalam memerankan cerita bersifat spontan, tanpa bermaksud mengundang orang lain melihat pertunjukan yang dilakukan. Penerapan dalam model *role playing* bermain bebas siswa mengekspresikan imajinasinya tanpa khawatir terkena sanksi, sebatas ekspresi siswa sesuai dengan materi yang terkandung dalam pembelajaran.

#### 2. Melakonkan Suatu Cerita

Bentuk lain yang dapat diperankan siswa adalah melakonkan sebuah cerita yang sesuai dengan gagasan dan ide yang terkandung dalam pokok bahasan.

Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa dibebaskan untuk menggariskan suatu peran.

Apabila siswa pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata, maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. (Hamalik, 2011: 215)

Memahami uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan melakonkan cerita didasarkan atas persiapan dan skenario yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Peran yang ditampilkan menggambarkan karakter dasar dari suatu cerita yang terkait dengan pokok bahasan yang sedang dipelajari. Walaupun model melakonkan cerita berbasis skenario, namun siswa diberi kebebasan untuk berimajinasi dalam merencanakan suatu peran. Hal tersebut bertujuan agar penghayatan siswa terhadap kandungan cerita lebih mendalam, karena berdasarkan imajinasi atau fenomena yang dilihat siswa dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Sandiwara Boneka atau Wayang

Salah satu bentuk *role playing* adalah menampilkan cerita melalui media wayang atau boneka. Menurut Ramayulis (2010: 348), “peserta didik dapat secara bebas memainkan boneka atau wayang yang dibawa mereka atau yang telah disiapkan oleh sekolah. Ide-ide cerita dapat dirangsang melalui berbagai media seperti, cerita pendek, cerita dari buku, radio, televisi, maupun film.”

Memahami uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran *role playing* dengan sandiwara boneka atau wayang, siswa memerankan suatu peran dengan ide-ide cerita yang didapatkan dari berbagai media, baik media elektronik maupun nonelektronik.

### c. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan dari pembelajaran dengan model *role playing* adalah agar siswa mampu menghayati materi yang terkandung dalam cerita yang diperankan dan memiliki keterampilan sosial serta hubungan sosial yang lebih baik. Roestiyah (2012: 90) menjelaskan bahwa model *role playing* bertujuan agar siswa dapat menghayati peranan yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru.

Menurut Djamarah dkk (2006: 88), tujuan yang diharapkan dengan penggunaan model *role playing* meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara seponatan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil pengertian bahwa tujuan dari penggunaan model *role playing* yaitu melatih keterampilan sosial dan hubungan sosial pada diri siswa untuk dapat menghargai orang lain, bersikap tanggung jawab, dan menumbuhkan kepekaan sosial dalam diri siswa sehingga dapat mengaitkan topik pembelajaran di kelas dengan fenomena sosial yang aktual di masyarakat.

Lebih lanjut tentang tujuan model *role playing*, menurut Daradjat (2008: 301), tujuan dari penerapan model *role playing* adalah sebagai berikut.

1. Agar anak didik mendapatkan ketrampilan sosial sehingga diharapkan nantinya tidak canggung menghadapi situasi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

2. Menghilangkan perasaan malu-malu dan rendah diri yang tidak pada tempatnya, maka ia dilatih melalui temannya sendiri untuk berani dalam sesuatu hal.
3. Mendidik anak mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat di depan teman sendiri atau orang lain.
4. Membiasakan diri sanggup menerima dan menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari *role playing* adalah agar peserta didik memiliki ketrampilan sosial dan dapat menerapkan materi yang diajarkan dalam interaksi sosial. Selain itu *role playing* bertujuan pula untuk melatih peserta didik agar berani mengungkapkan pendapat dan dapat mengembangkan kemampuan afektifnya. Misalnya, cara bersikap, bertingkah laku, dan kepedulian sosial.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing***

Model *role playing* menekankan pada keterampilan siswa untuk berperan dan berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu sesuai dengan karakter tokoh dan peristiwa yang diperankan. Adapun kelebihan dari model *role playing* adalah sebagai berikut.

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian.
2. Lebih menarik perhatian siswa.
3. Siswa dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.
4. Siswa dilatih untuk dapat menyusun buah pikiran dengan teratur.
5. Untuk mengajar siswa agar ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain. (Ramayulis, 2010: 348)

Memahami uraian di atas dapat dikemukakan bahwa model *role playing* memiliki kelebihan dalam melatih siswa untuk menghayati suatu peristiwa sehingga memudahkan siswa untuk mengambil kesimpulan

berdasarkan penghayatannya sendiri. Penghayatan tersebut dihasilkan dari peranan yang dilakukan siswa ketika siswa memainkan peran seseorang atau tokoh tertentu. Selain itu, model *role playing* memiliki kelebihan dalam melatih ketrampilan sosial siswa untuk menempatkan diri di tengah situasi sosial sebagaimana digambarkan dalam tema yang dipilih. Dalam hal ini, siswa berlatih untuk bersikap dan berdialog sesuai dengan skenario yang ditetapkan oleh guru.

Adapun kelemahan dari model *role playing* adalah sebagai berikut.

1. Model ini membutuhkan waktu cukup banyak.
2. Memerlukan persiapan yang teliti dan matang (memerlukan banyak kreasi guru).
3. Terkadang siswa tidak mau memerankan suatu adegan karena malu.
4. Apabila pelaksanaan dramatisasi gagal, kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa. Dalam arti tujuan pendidikan tidak dapat tercapai.
5. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak untuk memecahkan masalah tersebut. (Zuhairini, 2005: 12)

Berdasarkan kutipan di atas, diketahui bahwa salah satu kelemahan model *role playing* adalah model tersebut membutuhkan banyak waktu, sehingga tidak cukup untuk diterapkan pada pokok bahasan yang mengandung beberapa sub pokok bahasan yang banyak. Selain itu, diperlukan pula ketrampilan siswa dalam memerankan tokoh tertentu, sehingga apabila siswa tersebut gagal memerankannya, dikhawatirkan kesimpulan dari cerita yang diperankan menjadi kabur.

### e. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Model *role playing* sebagai salah satu model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang perlu diperhatikan agar dapat berjalan secara efektif. Adapun langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Huda (2013: 210) adalah sebagai berikut.

1. Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk kelompok untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Berdasarkan langkah-langkah penerapan model *role playing* di atas, dapat dikemukakan bahwa langkah penerapan model *role playing* terdiri dari persiapan skenario, pelaksanaan dalam bentuk peranan yang ditampilkan oleh siswa, evaluasi dan penutup.

Persiapan skenario dirancang oleh guru dengan memperhatikan relevansinya dengan materi pelajaran. Pelaksanaan skenario diperankan oleh siswa yang ditunjuk oleh guru dengan memperhatikan pemahaman dan kemampuan siswa dalam memerankan karakter tokoh dalam skenario.

Sedangkan evaluasi dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang telah ditampilkan dalam bentuk peranan.

### **2.1.6 Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)**

Menurut Lie (2010: 65) model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah teknik pembelajaran yang dikembangkan oleh Spancer Kagan untuk memperoleh kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan.

Sejalan dengan Lie, menurut Ibrahim (2000: 7), “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* disusun dalam sebuah 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”.

Berbeda dengan Ibrahim, menurut Suprijono (2009: 97), “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar dimana siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur”.

Lebih lanjut menurut Suprijono (2009: 97) mengatakan bahwa: “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks pengarahan, buat kelompok heterogon, membentuk lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam dan lingkaran dalam berdiri menghadap keluar, beri persoalan materi bahan ajar pada tiap-tiap pasangan yang berhadapan disebut kelompok pasangan asal. Kemudian berikan waktu untuk berdiskusi, setelah mereka berdiskusi, guru meminta kepada anggota kelompok lingkaran dalam bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar. Setiap pergerakan akan membentuk pasangan baru. Pasangan ini wajib

memberi informasi berdasarkan hasil diskusi dengan pasangan asal, sehingga hasil diskusi di tiap-tiap kelompok besar tersebut kemudian dipaparkan sehingga terjadi diskusi antar kelompok besar”.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah salah satu model pembelajaran yang terdapat pengarahannya, pembuatan kelompok dengan latar belakang yang berbeda, pembagian informasi, berdiskusi dalam suatu lingkaran kecil dan lingkaran besar.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* siswa dapat berperan sebagai siswa ataupun guru. Saat bekerja secara kolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan hubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)**

Pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* memiliki tujuan yang mengacu pada tujuan pembelajaran kooperatif.

Menurut Lie (2010: 65) adapun tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* yaitu.

1. Melatih siswa untuk bekerjasama dengan kelompok.
2. Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam berfikir dan memperoleh pengetahuan.
3. Melatih siswa untuk berbicara dan menyampaikan informasi kepada orang lain.
4. Melatih kedisiplinan dan keterlibatan siswa.
5. Melatih siswa untuk mengolah informasi yang ia dapat sehingga murid benar-benar paham terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.



Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa tujuan dari model pembelajaran *inside outside circle* adalah melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, mengembangkan kemampuan hubungan sosial, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inside Outside*

#### *Circle (IOC)*

Menurut Lie (2010: 65) mengatakan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle*, diantaranya.

1. Struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan seingkat dan teratur.
2. Siswa dapat bekerja dengan sesama siswa dengan suasana gotong royong dan mempunyai kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dalam berinteraksi.
3. Setiap siswa mendapatkan informasi yang berbeda dalam waktu yang bersamaan, dalam waktu yang bersamaan siswa dapat berbicara berdasarkan tugas yang telah diberikan sebelumnya oleh guru secara berpasangan.
4. Lebih banyak ide yang dimunculkan oleh siswa dan guru mudah untuk memonitor. Hal ini dapat mempengaruhi motivasi dan keaktifan setiap individu dan mereka mempunyai rasa percaya diri dan dapat menilai kemampuan diri mereka sendiri.
5. Atmosfere di dalam kelas menjadi kondusif dan menyenangkan.
6. Siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*) seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama untuk meningkatkan kepedulian sesama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya kemungkinan perilaku yang menyimpang dalam kelas.
7. Memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek

pembelajaran namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran *inside outside circle* adalah melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*) seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama untuk meningkatkan kepedulian sesama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya kemungkinan perilaku yang menyimpang dalam kelas.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* menurut Lie (2010: 65), diantaranya.

1. Membutuhkan ruang kelas yang besar.
2. Terlalu lama sehingga tidak konsentrasi dan disalahgunakan untuk bergurau dan rumit untuk dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa kekurangan dari model pembelajaran *inside outside circle* yaitu membutuhkan ruang dan tingkat konsentrasi yang cukup tinggi.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC)**

Menurut Huda (2013: 145) adapun menentukan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* sebagai berikut.

1. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
2. Separuh kelasnya membentuk lingkaran diluar lingkaran yang pertama. Artinya, mereka berdiri menghadap kedalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Siswa yang berada dilingkar kecil yang memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam ditempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.
5. Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran tipe *inside outside circle* dapat diperinci sebagai berikut.

1. Pembagian kelompok siswa untuk lingkaran kecil dan lingkaran besar.
2. Berbagi informasi bergantian
3. Diskusi
4. Evaluasi

## 2.2 Penelitian yang Relevan

**Tabel 3. Penelitian yang Relevan**

No	Peneliti	Judul Skripsi	Kesimpulan
1	Purwati Yuni Rahayu	Pengaruh <i>Intelligence Quotien</i> (IQ), <i>Emotional Quotient</i> (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.	Terdapat pengaruh <i>Intelligence Quotient</i> (IQ) terhadap hasil belajar ekonomi. Hal ini diperoleh dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,760 > 1,992$ .

Tabel Lanjutan

			Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara <i>Intelligence Quotien</i> (IQ) dengan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.
2	Endar Sulistyowati	Pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>inside outside circle</i> terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 4 Metro Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.	<p>Terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran <i>inside outside circle</i> terhadap hasil belajar.</p> <p>Hal ini ditunjukkan dengan <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> dan terlihat pada taraf signifikan 5 % adalah <math>2,90 &gt; 1,72</math> dan pada taraf signifikan 1% yaitu <math>2,90 &gt; 2,53</math>.</p> <p>Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif antara model pembelajaran <i>inside outside circle</i> terhadap hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII SMP Negeri 4 Metro Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.</p>
3	Veronika Yulia Astuti	Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe <i>role playing</i> terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1.	<p>Terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran tipe <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa.</p> <p>Hal ini ditunjukkan dengan dengan <math>t_{hitung}</math></p>

Tabel Lanjutan

Sepatih Mataram Tahun Pelajaran 2012/2013	$> t_{\text{tabel}}$ dan terlihat pada taraf signifikan 5 % adalah $7,47 > 1,70$ dan pada taraf signifikan 1% yaitu $7,47 > 2,46$ . Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara penggunaan model pembelajaran penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe <i>role playing</i> terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1 Sepatih Mataram Tahun Pelajaran 2012/2013.
-------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2.3 Kerangka Pikir

Setiap sekolah mengharapkan keberhasilan dalam setiap proses pembelajaran. Baik itu keberhasilan pada ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotorik. Hingga saat ini, sekolah hanya menekankan keberhasilan dalam proses pembelajaran pada ranah kognitif saja, sehingga pada ranah afektif mengenai rasa empati siswa kurang diperhatikan. Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan rasa empati bagi para peserta didik ditingkat SMP, tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian siswa itu sendiri, dan kemampuan siswa tersebut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan model pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran perlu diperhatikan. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional. Model pembelajaran ini masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa merasa kurang tertarik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Sikap bosan ini membuat perhatian siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu menjadi tidak optimal. Selain itu, kurangnya penerapan berkelompok dalam pembelajaran IPS Terpadu membuat siswa kurang berinteraksi secara menyeluruh dengan siswa yang lain. Sehingga rasa dekat antar siswa satu dengan siswa yang lainnya tidak terjalin. Hal ini menyebabkan siswa hanya berteman dengan teman yang itu-itu saja. Kurangnya penerapan berkelompok pun menyebabkan siswa yang tidak biasa berkelompok dengan siswa yang lain kurang menghargai pendapat siswa lainnya.

Menggunakan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran tidak menjadi membosankan dan monoton. Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *inside outside circle* dan *role playing*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya terdapat pengarahan, pembuatan kelompok dengan latar belakang yang berbeda, pembagian informasi, berdiskusi dalam suatu lingkaran kecil dan lingkaran besar. Jadi dalam pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* siswa dalam proses pembelajaran mampu berperan sebagai siswa ataupun guru. Ketika bekerja secara kolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan hubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peranan dalam bentuk kegiatan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. *Role playing* merupakan suatu jenis teknik bermain peran yang sering digunakan untuk melatih ketrampilan sosial dan hubungan sosial siswa dan memahami tema yang terkandung dalam suatu peristiwa atau kejadian yang diperankan.

Variabel independen atau yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *inside outside circle* dan *role playing*. Variabel dependen atau yang dipengaruhi dalam penelitian ini adalah rasa empati melalui model pembelajaran tersebut sedangkan variabel moderator dalam penelitian ini adalah *intelligence quotient*.

**a. 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.**

Menurut Kohut (1997) dalam Taufik (2012: 40) melihat empati sebagai suatu proses seseorang ketika berfikir mengenai kondisi orang lain yang seakan-akan ia berada diposisi orang lain itu. Selanjutnya, Kohut melakukan penguatan atas definisinya itu dengan mengatakan bahwa empati adalah kemampuan berfikir objektif tentang kehidupan terdalam dari orang lain. Untuk melakukan penilaian empati siswa ini tentunya sangat tergantung pada model pembelajaran apa yang diberikan kepada siswa.

Tumbuhnya rasa empati dapat diperoleh melalui pembelajaran dan efektivitas penggunaan suatu model pembelajaran. Perbedaan efektivitas tersebut dikarenakan masing-masing model pembelajaran memiliki perbedaan dalam hal seperti aktivitas belajar, disiplin, kerja keras, interaksi belajar, dan kemandirian dalam pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang kreatif dalam suatu pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk membangun suasana kelas yang lebih hidup. Siswa akan menjadi lebih aktif dan membangun interaksi antar siswa. *Inside outside circle* dan *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berkelompok.



Menurut Ibrahim (2000: 7), “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* disusun dalam sebuah 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”.

Menurut Lie (2010: 65) adapun tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* yaitu.

1. Melatih siswa untuk bekerjasama dengan kelompok.
2. Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam berfikir dan memperoleh pengetahuan.
3. Melatih siswa untuk berbicara dan menyampaikan informasi kepada orang lain.
4. Melatih kedisiplinan dan keterlibatan siswa.
5. Melatih siswa untuk mengolah informasi yang ia dapat sehingga murid benar-benar paham terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran *role playing* merupakan jenis model pembelajaran yang didasarkan pada interaksi sosial siswa dalam penyajian bahan pelajaran. Menurut Sagala (2011: 213) *role playing* atau sosiodrama adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Sejalan dengan Sagala, Roestiyah (2012: 90) menjelaskan bahwa model *role playing* bertujuan agar siswa dapat menghayati peranan yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru.

Model pembelajaran *role playing* menekankan pada siswa untuk melatih keterampilan sosial dan hubungan sosial pada diri siswa untuk dapat menghargai orang lain, bersikap tanggung jawab, dan menumbuhkan

kepekaan sosial dalam diri siswa sehingga dapat mengaitkan topik pembelajaran di kelas dengan fenomena sosial yang aktual di masyarakat.

Berbeda halnya dengan *role playing*, model pembelajaran *inside outside circle* adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya terdapat pengarahan, pembuatan kelompok dengan latar belakang yang berbeda, pembagian informasi, berdiskusi dalam suatu lingkaran kecil dan lingkaran besar, sehingga dalam pembagian informasi dapat terjadi interaksi antar siswa. Selain itu terdapat perbedaan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *inside outside circle* dan *role playing*.

*Inside outside circle* sebagai salah satu model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran memerlukan langkah-langkah yang perlu diperhatikan agar dapat berjalan secara efektif. Menurut Huda (2013: 145) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah sebagai berikut.

1. Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
2. Separuh kelasnya membentuk lingkaran diluar lingkaran yang pertama. Artinya, mereka berdiri menghadap kedalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Siswa berada di lingkaran kecil yang memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam ditempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi.
5. Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Sedangkan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *role playing* menurut Huda (2013: 210) adalah sebagai berikut.

1. Guru mempersiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk kelompok untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing beranggotakan 5 orang.
4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut terdapat perbedaan karakteristik antara kedua model pembelajaran. Sehingga diduga adanya perbedaan rasa empati siswa antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *inside outside circle* dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran tipe *role playing*.

**b. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang tingkat *intelligence quotient* tinggi dalam pembelajaran IPS Terpadu.**

Menurut Heidentich (1970) dalam Dalyono (2012: 184), intelegensi menyangkut kemampuan untuk belajar dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam usaha penyesuaian terhadap situasi-situasi yang kurang dikenal, atau dalam pemecahan masalah-masalah. Tingkat intelegensi yang

tinggi membuat seseorang akan lebih mudah menerima dan menyerap kondisi-kondisi atau situasi-situasi disekelilingnya. Baik dalam menyerap pelajaran disekolah maupun menyerap kondisi sosial disekelilingnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Stern dalam Soemanto (2006: 143), intelegensi ialah daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat berfikir menurut tujuannya. Dengan demikian, orang yang intelegensinya lebih tinggi akan lebih cepat menyesuaikan diri dengan masalah atau kondisi yang dihadapinya, dibandingkan dengan orang yang intelegensinya rendah.

Menurut Suprijono (2009: 97), “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah model pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar dimana siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur”.

Lebih lanjut menurut Suprijono (2009: 97) mengatakan bahwa, “model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks pengarahan, buat kelompok heterogon, membentuk lingkaran luar berdiri menghadap ke dalam dan lingkaran dalam berdiri menghadap keluar, beri persoalan materi bahan ajar pada tiap-tiap pasangan yang berhadapan disebut kelompok pasangan asal. Kemudian berikan waktu untuk berdiskusi, setelah mereka berdiskusi, guru meminta kepada anggota kelompok lingkaran dalam bergerak berlawanan arah dengan anggota kelompok lingkaran luar. Setiap pergerakan akan membentuk pasangan baru. Pasangan ini wajib memberi informasi berdasarkan hasil diskusi dengan pasangan asal, sehingga hasil diskusi di tiap-tiap kelompok besar tersebut kemudian dipaparkan sehingga terjadi diskusi antar kelompok besar”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya terdapat pengarahan, pembuatan

kelompok dengan latar belakang yang berbeda, pembagian informasi, berdiskusi dalam suatu lingkaran kecil dan lingkaran besar. Oleh karena itu, dalam pembelajaran kooperatif tipe *inside outside circle* siswa dapat berperan sebagai siswa ataupun guru. Saat bekerja secara kolaborasi untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan hubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

Menggunakan model pembelajarn tipe *inside outside circle* dalam suatu pembelajaran akan membangun suasana kelas yang menyenangkan. Selain itu, membangun suasana hangat antar siswa, karena dalam model pembelajaran tipe IOC siswa dituntut untuk saling bekerja sama. Sehingga timbul interaksi antar siswa. Pada model pembelajaran tipe *inside outside circle*, siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih memiliki kemampuan untuk bekerjasama dalam kelompok dan lebih mudah untuk menerapkan langkah-langkah model pembelajaran. Hal ini terlihat dari langkah-langkah IOC yang bisa dibilang sedikit rumit. Selain itu, dalam penerapannya IOC juga menuntut siswa untuk lebih mampu berkomunikasi dan berbagi informasi dengan siswa yang lain.

Berbeda halnya bagi siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang rendah akan merasa kesulitan dalam menerapkan langkah IOC dan sehingga akan mengalami kesulitan dalam berbagi informasi dengan siswa yang lain.

Berbeda dengan model pembelajaran tipe *role playing*, siswa dituntut untuk memahami kondisi dirinya sendiri dan orang lain. Namun, pada

kenyataannya ketika dilakukan wawancara terhadap siswa SMP Negeri 20 Bandar Lampung, siswa yang memiliki IQ tinggi sedikit sulit untuk memahami kondisi orang lain. Hal ini dikarenakan mereka merasa mampu untuk mengikuti proses pembelajaran tanpa harus bergantung kepada siswa yang lain.

Sehingga diduga model pembelajaran tipe *inside outside circle* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan rasa empati siswa dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *role playing*.

**c. Rasa empati siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* bagi siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* rendah dalam pembelajaran IPS Terpadu.**

*Role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memainkan peranan dalam bentuk kegiatan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. *Role playing* sebagai suatu model mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Saat penerapan dalam suatu kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga murid-murid bisa memahami cerita yang diperankan.

Menggunakan model pembelajaran tipe *role playing* dalam suatu pembelajaran akan membangun suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan dalam permainan peran dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam kelas, dengan memerankan peranan tertentu, siswa

belajar saling percaya dan menganalisa cerita yang dimainkan, sehingga membangun persahabatan yang tidak ditemui dalam model mengajar lainnya.

Siswa yang memiliki intelegensi rendah akan merasa lebih nyaman untuk mengikuti suatu pembelajaran dikarenakan siswa yang berintelegensi rendah tidak akan merasa minder karena dalam model pembelajaran *role playing*, siswa tidak hanya berpatokan pada skenario bermain peran yang telah disediakan sehingga mau tidak mau siswa harus secara mandiri memainkan perannya. Namun, siswa dapat secara bebas memainkan peran yang diperankannya, hal ini dimaksudkan agar siswa tersebut mampu mengembangkan imajinasinya dan sikap saling percaya terhadap siswa yang lain akan timbul. Sehingga akan timbul interaksi antar siswa, dengan ini secara otomatis akan menimbulkan rasa empati antar siswa satu dengan yang lainnya.

Sedangkan model pembelajaran *inside outside circle* bagi siswa yang berintelegensi rendah, siswa tersebut akan merasa kesulitan dalam suatu proses pembelajaran, dikarenakan dalam langkah-langkah IOC yang tergolong rumit. Sehingga, akan membingungkan siswa yang memiliki tingkat IQ rendah.

Sehingga diduga model pembelaran tipe *role playing* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu untuk meningkatkan rasa empati siswa bagi siswa yang memiliki tingkat IQ rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe *inside outside circle*.

**d. Interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.**

Desain penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *inside outside circle* dengan model pembelajaran tipe *role playing* terhadap rasa empati siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menduga ada pengaruh yang berbeda dari adanya perlakuan *intelligence quotient*. Peneliti menduga bahwa penerapan model pembelajaran tipe *inside outside circle* lebih efektif digunakan daripada model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan rasa empati siswa untuk siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang tinggi. Hal tersebut terjadi karena dalam model pembelajaran tipe *inside outside circle* siswa dituntut untuk bekerja sama dan mengembangkan kemampuan didalam dirinya masing-masing dalam suatu kelompok. Siswa yang memiliki tingkat *intelligence quotient* tinggi akan lebih mengerti dan paham bagaimana dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *inside outside circle*. Ketika langkah diterapkan dengan baik, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sehingga diduga akan mempengaruhi rasa empati siswa.

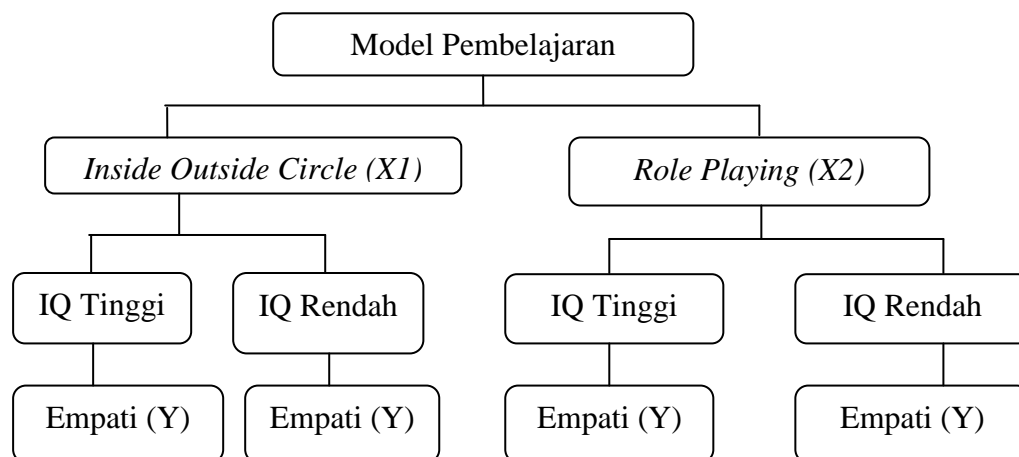
Sebaliknya, model pembelajaran tipe *role playing* akan lebih efektif digunakan dalam meningkatkan rasa empati siswa yang berintelegensi rendah. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *role playing*, siswa dituntut untuk memahami kondisi dirinya sendiri dan orang lain.

Walaupun demikian, dalam model pembelajaran *role playing* siswa diberikan kebebasan dalam bermain peran dan tidak bergantung pada skenario yang telah disiapkan saja. Sehingga siswa yang memiliki tingkat



*intelligence quotient* rendah akan lebih menghayati proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran tipe *role playing*.

Berdasarkan uraian tersebut, diduga gambaran paradigma penelitian sebagai berikut.



**Gambar 1. Paradigma Penelitian**

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. ada perbedaan rasa empati siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *inside outside circle* dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS Terpadu.
- b. 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.

- c. 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.
- d. ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan *intelligence quotient* terhadap rasa empati siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu.