

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan bangsa dan negara. Agar keberlangsungan bangsa dan negara dapat tercapai, maka perlu didukung oleh pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas mampu mengembangkan potensi siswa dan mampu memecahkan masalah di sekitar lingkungannya.

Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan melalui pendidikan nasional. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Dengan melihat tujuan di atas, maka diharapkan pendidikan dapat sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sehingga menghasilkan mutu pendidikan yang berkualitas.

Tujuan pendidikan nasional tidak mudah untuk dicapai. Mutu pendidikan yang rendah merupakan *problem* yang dihadapi dunia pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan dapat disebabkan proses pembelajaran yang belum efektif. Salah satu faktor agar pembelajaran menjadi efektif yakni guru selalu mengaktualisasikan dirinya yang berkaitan dengan tugasnya, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan memilih metode serta

media yang relevan pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses belajar dan mengajar. Dalam proses pembelajaran inilah guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan media pendidikan yang sesuai dengan proses pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dapat mengembangkan siswa memiliki sikap empati. Selain dapat menggunakan metode dan media yang relevan, guru yang kompeten juga harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang baik, mampu mengelola proses pembelajaran dengan efektif, dan dapat menumbuhkan empati siswa di dalam proses pembelajaran. Empati sangat penting dimiliki oleh siswa, karena siswa akan peka terhadap permasalahan di sekitar dan akan memudahkan siswa dalam memecahkan masalah sosial secara bersama-sama terutama masalah sehari-hari di masyarakat. Adanya kebutuhan masyarakat untuk memecahkan masalah-masalah sosial menjadikan IPS sebagai suatu proses pembelajaran yang sangat penting.

Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi siswa ke arah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan memiliki kepekaan sosial. Dengan demikian, pembelajaran IPS tidak hanya ditekankan pada pencapaian hasil belajar saja atau tidak hanya ditekan pada aspek kognitif saja, melainkan guru dituntut memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara proporsional.

Aspek kognitif mencakup pada pengetahuan siswa. Guru hendaknya memiliki kapasitas kognitif yang tinggi yang menunjukkan keterbukaan dalam

perencanaan pembelajaran, reponsif terhadap kelas serta menggunakan metode yang relevan secara kreatif sesuai materi yang dibutuhkan siswa, sehingga siswa bisa memahami materi yang diajarkan oleh guru, pada akhirnya berdampak pada peningkatan empati siswa secara optimal.

Aspek afektif lebih mencakup aspek perasaan dan emosi siswa. Pada aspek afektif ini yang lebih ditekankan yakni guru harus mampu mengajak, mendorong, dan membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan memperhatikan suasana emosi siswa. Suasana emosi yang positif membuat siswa maksimal dalam belajar. Kondisi yang menyenangkan tanpa adanya paksaan dalam belajar, akan membuat siswa belajar dengan giat sehingga dapat meningkatkan empati siswa secara maksimal.

Aspek psikomotorik lebih mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Aspek psikomotorik berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Siswa telah mengembangkan keterampilan motorik apabila ia telah menampilkan gerak-gerik fisik dalam menggunakan bahan atau peralatan-peralatan. Secara khusus kecakapan psikomotorik direfleksikan dalam bentuk keterampilan untuk mengekspresikan diri secara verbal maupun nonverbal yang dapat meningkatkan empati siswa. Dengan demikian, aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik sangat penting bagi pembelajaran IPS.

Sampai saat ini pembelajaran IPS dipandang sebagai pelajaran dengan bahan materinya yang sangat banyak. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan oleh sebagian siswa. Kesalahan persepsi

terhadap mata pelajaran IPS menjadi penyebab pembelajaran IPS di sekolah kurang bermakna, karena siswa selalu belajar menghafal.

Idealnya pembelajaran dalam setiap mata pelajaran di sekolah perlu menekankan pada empati siswa. Termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena IPS merupakan pelajaran yang mampu melatih siswa untuk peka terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungannya dan mampu memecahkan masalah. Pembelajaran IPS seharusnya dapat membentuk sikap siswa yang mampu berfikir untuk memahami, menyikapi, beradaptasi, dan memecahkan masalah sosial.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, sebagian siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta khususnya di kelas VIII B kurang memiliki rasa empati terhadap siswa lain yang terlihat dari ketidakpedulian antar siswa dalam menghadapi permasalahan. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan guru, tidak mau membantu teman yang sedang kesulitan belajar, dan kurangnya tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Suasana belajar yang kurang kondusif pun seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS menyebabkan rendahnya empati yang di miliki oleh siswa. Ketika ada teman kelas yang tidak masuk karena sakit, tidak ada siswa yang berinisiatif untuk menjenguknya. Suasana seperti ini tidak efektif untuk menumbuhkan sikap empati siswa.

Permasalahan lainnya yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang membuat siswa tidak memperhatikan guru karena proses pembelajaran hanya bersifat satu arah. Selain itu siswa mengerjakan PR

tidak di rumah tapi di sekolah, media pembelajaran kurang menarik karena dalam pembelajaran hanya menggunakan *white board*, tidak adanya LCD, dan menggunakan peta yang sudah usang. Metode pembelajaran kurang bervariasi hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab tanpa menggunakan metode lain yang menyebabkan siswa cenderung ramai sendiri, tidak mendengarkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.

Masalah di atas terjadi karena pembelajaran yang diterapkan belum sesuai dengan tujuan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran IPS perlu menekankan empati siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat terwujud. Suasana pembelajaran yang menumbuhkan empati harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan memiliki sikap empati terhadap sesama maupun terhadap lingkungan. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat terlibat dan fokus dalam pembelajaran serta mampu memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas, sehingga siswa dapat meningkatkan rasa empatinya. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang dilakukan guru sebaiknya lebih kreatif atau bervariasi yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat dan teknologi.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap empati pada siswa, tentunya metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk merasakan apa yang terjadi pada diri orang lain sehingga dapat memicu tumbuhnya empati siswa. Salah satu metode yang dapat meningkatkan sikap empati siswa yaitu metode *role playing*

(bermain peran).

Suatu kegiatan belajar yang menggunakan metode *role playing* dapat mengajarkan siswa untuk berempati. Pada metode *role playing*, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Dengan memainkan suatu peran tertentu, siswa akan memahami bagaimana posisi seseorang yang diperankannya. Dengan metode bermain peran mereka tidak akan dengan mudahnya menghakimi seseorang atau suatu masalah.

Role playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dilakukan pada siswa yang cenderung ramai dan membentuk *geng*, seperti kondisi siswa di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta. Metode *role playing* 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 pada apa yang diperankan. Metode ini dapat melibatkan seluruh siswa dan mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi memajukan kemampuannya dalam bekerjasama dan meningkatkan empatinya.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Empati Siswa dalam Pembelajaran IPS di Kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya empati siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta.
2. Siswa tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
3. Siswa tidak mau membantu temannya yang sedang kesulitan belajar, dan kurangnya tanggungjawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru.
4. Metode dan media pembelajaran kurang menarik, belum pernah diterapkannya model-model pembelajaran baru yang inovatif seperti *role playing* dalam proses pembelajaran, sehingga potensi siswa tidak dapat berkembang secara optimal.
5. Rendahnya aktivitas belajar siswa dan siswa mengerjakan PR di sekolah.
6. Suasana pembelajaran belum banyak menumbuhkan sikap empati siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas serta mengingat begitu banyak permasalahan yang ada. Perlu adanya pembatasan masalah, agar lebih terarah dan terfokus. Maka peneliti hanya memfokuskan permasalahan pada rendahnya empati siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu untuk meningkatkan empati siswa yang masih rendah. Maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan empati siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui upaya meningkatkan empati siswa melalui metode *role playing* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk meningkatkan empati siswa pada pembelajaran IPS baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Dapat memberikan kejelasan teoritis dan menambah wawasan tentang metode pembelajaran *role playing*, sehingga dapat memperkaya metode pembelajaran IPS dan dapat meningkatkan pengembangannya di sekolah.

2. Secara praktis

Hasil penelitian di harapkan bermanfaat :

- a. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi dan masukan bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan empati siswa.

- b. Bagi Guru, dapat memberikan pemahaman serta gambaran tentang metode pembelajaran *role playing*.
- c. Bagi siswa, untuk meningkatkan empati siswa dalam mempelajari IPS.
- d. Bagi penulis, mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dengan penekanan empati.