

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Empati

a. Pengertian Empati

Menurut Asri Budiningsih (2004: 46), empati berasal dari kata *pathos* (dalam bahasa Yunani) yang berarti perasaan mendalam. Sedangkan menurut Carkhuff dalam Asri Budiningsih (2004: 47) mengartikan empati sebagai kemampuan untuk mengenal, mengerti dan merasakan perasaan orang lain dengan ungkapan verbal dan perilaku, dan mengkomunikasikan pemahaman tersebut kepada orang lain.

Brammer dalam Pangaribuan (1993: 50) mengartikan empati sebagai cara seseorang untuk memahami persepsi orang lain dari kerangka internalnya. Sedangkan menurut Rogers dalam Pangaribuan (1993: 50) empati merupakan cara mempersepsi kerangka internal dari referensi orang lain dengan keakuratan dan komponen emosional, seolah-olah seseorang menjadi orang lain.

Menurut Hansen (1982: 57) mengemukakan empati mengandung makna bahwa seseorang mencoba untuk mengerti keadaan orang lain sebagai mana orang tersebut mengertinya dan menyampaikan pengertian itu kepadanya. Dalam sumber lain, Pangaribuan (1993: 78) menyebutkan empati berarti masuk ke dalam diri seseorang dan melihat keadaan dari sisi orang tersebut, seolah-olah ia adalah orang itu. Seseorang dapat di katakan

memiliki empati jika ia dapat menghayati keadaan perasaan orang lain serta dapat melihat keadaan luar menurut pola acuan orang tersebut, dan mengomunikasikan penghayatan bahwa dirinya memahami perasaan, tingkah laku dan pengalaman orang tersebut secara pribadi (Asri Budiningsih, 2004: 47).

Empati berbeda dengan simpati. Perasaan simpati sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yang menggambarkan perasaan seseorang kepada orang lain. Bedanya empati dengan simpati adalah, bahwa empati lebih memusatkan perasaannya pada kondisi orang lain atau lawan bicaranya dan sudah ada tindakan dari orang tersebut kepada lawan bicaranya. Sedangkan simpati lebih memusatkan perhatian pada perasaan diri sendiri bagi orang lain, sementara itu perasaan orang lain atau lawan bicaranya kurang diperhatikan dan tidak ada tindakan yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa empati adalah suatu kemampuan seseorang untuk mengenali, mempersepsi, serta merasakan perasaan orang lain yang disertai dengan ungkapan dan tindakan.

b. Indikator Empati

Berempati tidak hanya dilakukan dalam bentuk memahami perasaan orang lain semata, tetapi harus dinyatakan secara verbal dan dalam bentuk tingkah laku. Tiga ciri dalam berempati menurut Gazda dalam Asri Budiningsih (2004: 48) adalah:

- 1) Mendengarkan dengan seksama apa yang di ceritakan orang lain, bagaimana perasaannya, apa yang terjadi pada dirinya,
- 2) Menyusun kata-kata yang sesuai untuk menggambarkan perasaan dan situasi orang tersebut,
- 3) Menggunakan susunan kata-kata tersebut untuk mengenali orang lain dan berusaha memahami perasaan serta situasinya.

Daniel Goleman (1997: 158) mengemukakan tiga ciri kemampuan empati yang harus dimiliki antara lain :

- 1) Mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik, artinya individu mampu memberi perhatian dan menjadi pendengar yang baik dari segala permasalahan yang di ungkapkan orang lain kepadanya.
- 2) Menerima sudut pandang orang lain, artinya individu mampu memandang permasalahan dari titik pandang orang lain sehingga akan menimbulkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan.
- 3) Peka terhadap perasaan orang lain, artinya individu mampu membaca perasaan orang lain dari isyarat verbal dan non verbal seperti nada bicara, ekspresi wajah, gerak-gerik dan bahasa tubuh lainnya.

T. Safaria (2005: 105) mengemukakan ciri atau indikator empati terdiri dari: 1) Ikut merasakan, merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain; 2) Dibangun berdasarkan kesadaran diri, ada kemauan dalam diri seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain; 3) Peka terhadap bahasa non verbal, seseorang dapat dikatakan berempati apabila orang tersebut mampu merasakan bahasa non verbal yang diperlihatkan oleh orang lain; 4)

Mengambil peran, artinya seseorang mampu mengambil tindakan atas permasalahan yang sedang dihadapinya; 5) Tidak larut atau tetap kontrol emosi diri, artinya seseorang dapat mengendalikan diri dalam membantu memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan beberapa indikator empati yaitu: 1) mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik, artinya individu mampu memberi perhatian dan menjadi pendengar yang baik dari segala permasalahan yang di ungkapkan orang lain kepadanya; 2) menerima sudut pandang orang lain, artinya individu mampu memandang permasalahan dari titik pandang orang lain sehingga akan menimbulkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan; 3) peka terhadap perasaan orang lain, artinya individu mampu membaca perasaan orang lain dari isyarat verbal dan non verbal seperti nada bicara, ekspresi wajah, gerak-gerik dan bahasa tubuh lainnya.

c. Upaya Meningkatkan Empati Siswa

Dalam pembelajaran diperlukan adanya empati yang dimiliki siswa. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan empati pada siswa. Menurut Daniel Goleman (1997: 67) ada beberapa cara untuk meningkatkan empati yaitu:

- 1) *Understanding others* yaitu cepat menangkap perasaan orang lain (*Respect*), mampu merasakan dan membaca perasaan orang lain.

- 2) *Service orientation* yaitu memberikan pelayanan yang dibutuhkan orang lain, artinya mampu memberikan tindakan terhadap permasalahan yang sedang terjadi.
- 3) *Developing others* yaitu memberikan masukan positif atau membangun, artinya dapat memberikan solusi.
- 4) *Leveraging diversity* yaitu mengambil manfaat dari perbedaan bukan konflik, mampu mengambil manfaat dari permasalahan yang terjadi.

Asri Budiningsih (2004: 52) menyebutkan ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan empati, yaitu:

- 1) Peduli dan perhatian, sejauh mana komunikasi dapat terbentuk sehingga orang lain dapat merasa nyaman karena diperhatikan.
- 2) Berguru, dengan belajar kepada mereka yang telah nyata dianggap memiliki kemampuan empati yang tinggi, misalnya seorang rohaniawan, psikolog, maupun dokter di rumah sakit perawat tersebut mengabdikan.
- 3) Berlatih, sependai dan sepintar apapun kalau tidak pernah berlatih maka akan kalah dengan mereka yang masih pemula tetapi rutin untuk rajin berlatih mengasah kemampuan empatinya.
- 4) Berbagi pengalaman, ingatlah bahwa pengalaman adalah guru yang terbaik dan melalui pengalaman kita dapat menjadi bijaksana, dengan berbagi pengalaman dengan sesama rekan sekerja maka diharapkan perawat akan lebih tangguh dan hebat.

T. Safaria (2005: 107) menyebutkan ada beberapa langkah yang dapat dilakukan agar kemampuan empati terbentuk, antara lain :

- 1) Merekam semua emosi pribadi, setiap orang pernah mengalami perasaan positif maupun negatif, misalnya sedih, senang, bahagia, marah, kecewa dan lain sebagainya. Pengalaman-pengalaman tersebut apabila kita catat atau rekam akan membantu kita memahami perasaan yang sama saat kondisi tertentu menjumpai kita kembali.
- 2) Memperhatikan lingkungan luar (orang lain), Memperhatikan lingkungan luar atau orang lain akan memberikan banyak informasi tentang kondisi orang di sekitar kita. Informasi ini sangat penting untuk dijadikan panduan dalam mengambil pilihan perilaku tertentu.
- 3) Mendengarkan curhat orang lain, Mendengarkan adalah sebuah kemampuan penting yang sering dibutuhkan untuk memahami masalah atau mendapatkan pemahaman yang lebih jelas terhadap permasalahan yang sedang dihadapi orang lain.
- 4) Membayangkan apa yang sedang dirasakan orang lain dan akibatnya untuk diri kita, Membayangkan sebuah kejadian yang dialami orang lain akan menarik diri kita ke dalam sebuah situasi yang hampir sama dengan yang dialami orang tersebut. Refleksi keadaan orang lain dapat membuat kita merasakan apa yang sedang dialami orang tersebut dan mampu membangkitkan suasana emosional.
- 5) Melakukan bantuan secepatnya, memberikan bantuan atau pertolongan kepada orang-orang yang membutuhkan dapat membangkitkan kemampuan empati. Respon yang cepat terhadap situasi di lingkungan

sekitar yang membutuhkan bantuan akan melatih kemampuan kita untuk empati.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di tarik kesimpulan beberapa upaya untuk meningkatkan empati yaitu: a) cepat menangkap perasaan orang lain; b) peduli, perhatian dan melakukan tindakan; c) mendengarkan curhat orang lain; d) membayangkan apa yang sedang dirasakan orang lain.

d. Manfaat Empati dalam Pembelajaran

Ada beberapa manfaat yang dapat di temukan dalam kehidupan pribadi dan sosial manakala mempunyai kemampuan berempati. Menurut T. Safaria (2005: 78) empati memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu:

- 1) Menghilangkan sikap egois, orang yang telah mampu mengembangkan kemampuan empati dapat menghilangkan sikap egois (mementingkan diri sendiri).
- 2) Menghilangkan kesombongan, salah satu cara mengembangkan empati adalah membayangkan apa yang terjadi pada diri orang lain akan terjadi pula pada diri kita.
- 3) Mengembangkan kemampuan evaluasi dan kontrol diri, pada dasarnya empati adalah salah satu usaha kita untuk melakukan evaluasi diri sekaligus mengembangkan kontrol diri yang positif.

Manfaat empati dalam pembelajaran menurut Daniel Goleman (1997: 89) antara lain:

- 1) Kesadaran bahwa tiap orang memiliki sudut pandang berbeda akan mendorong siswa mampu menyesuaikan diri sesuai dengan lingkungan

sosialnya. Dengan menggunakan mobilitas pikirannya siswa dapat menempatkan diri pada posisi perannya sendiri maupun peran orang lain sehingga akan membantu melakukan komunikasi efektif.

- 2) Mampu berempati mendorong siswa tidak hanya mengurangi atau menghilangkan penderitaan orang lain, tetapi juga ketidaknyamanan perasaan melihat penderitaan orang lain. Merasakan apa yang dirasakan individu lain akan menghambat kecenderungan perilaku agresif terhadap individu itu.
- 3) Kemampuan untuk memahami perspektif orang lain membuat siswa menyadari bahwa orang lain dapat membuat penilaian berdasarkan perilakunya. Kemampuan ini membuat individu lebih melihat ke dalam diri dan lebih menyadari serta memperhatikan pendapat orang lain mengenai dirinya.

Proses itu akan membentuk kesadaran diri yang baik, dimanifestasikan dalam sifat optimistis, fleksibel, dan emosi yang matang. Jadi, konsep diri yang kuat, melalui proses perbandingan sosial yang terjadi dari pengamatan dan perbandingan diri dengan orang lain, akan berkembang dengan baik.

Dari uraian di atas, dapat di simpulkan beberapa manfaat empati dalam pembelajaran diantaranya: 1) menghilangkan sikap egois; 2) mengembangkan kemampuan evaluasi dan kontrol diri; 3) merasakan apa yang dirasakan individu lain; 4) menghargai pendapat orang lain; dan 5) peka terhadap orang lain.

2. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia karena pada hakikatnya belajar dilakukan manusia sepanjang hidup, dimana belajar dilakukan terus menerus dan tidak terbatas hanya di sekolah. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010: 110), belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Dalam proses mencapai tujuan tersebut tentunya manusia akan dihadapkan pada berbagai rintangan. Melalui kemampuan cara belajar itu siswa akan dapat memecahkan berbagai masalah yang akan dihadapi sepanjang hidupnya.

Setiap keberadaan manusia tentu melakukan kegiatan belajar. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan yang ada dalam diri baik perubahan positif maupun negatif. Terkait dengan hal tersebut, Wina sanjaya (2010: 113) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Pendapat tersebut juga didukung oleh Slameto (2010: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku akibat dari adanya pengalaman dan latihan yang dilakukan manusia sepanjang hidupnya. Cronbach dalam Agus Suprijono (2010: 2-3) mengungkapkan bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience.*

Hal tersebut menerangkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan tingkah laku yang dimaksudkan adalah tingkah laku positif yang di peroleh dari pengalaman. Pengalaman yang diperoleh dari proses perubahan perilaku ini biasanya akan melekat pada siswa. Dari beberapa pengertian mengenai belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan pengertian belajar yaitu suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menyebabkan perubahan perilaku yang bersifat tetap sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Sugihartono (2007: 81) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dimiyati (2002: 157) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran seharusnya diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa itu. Untuk itu harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya.

Wina Sanjaya (2010: 102-103) berpendapat bahwa kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini menempatkan siswa

sebagai sumber dari kegiatan, dimana siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama. Siswa dituntut untuk beraktivitas secara penuh dalam proses pembelajaran. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-manage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa itu sendiri.

Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari aktivitas belajar siswa serta kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran serta ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi kondisi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan makna pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang terjadi di lingkungan belajar yang dikelola secara sengaja oleh pendidik untuk melibatkan peran aktif siswa dalam pemindahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa.

b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS (*Social Studies*) menurut Mayhood, dkk (Supardi, 2010: 1) adalah “*The Social Studies are compissed of those aspests of history, geography, and pilosophy which in practice are selected for instructional purposes in schools and collegs*”. Sedangkan National Council

for the Social Studies (NCSS) memberikan definisi yang lebih tegas, bahwa IPS merupakan:

Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences. (Supardi, 2011: 182).

Pendidikan IPS adalah studi ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang diintegrasikan untuk tujuan membentuk kewarganegaraan. IPS di sekolah menjadi suatu studi secara sistematis dalam berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama dan sosiologi, sebagaimana yang ada dalam ilmu-ilmu humaniora, bahkan termasuk matematika, dan ilmu-ilmu alam dapat menjadi aspek dalam IPS.

Menurut Numan Soemantri (2004: 44), Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi agama dan negara yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Dari beberapa pengertian di atas, sangat jelas bahwa IPS menekankan pada keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sendiri sampai pada masalah yang kompleks. Masalah manusia selalu akan berkaitan dengan berbagai aspek yang tidak hanya lingkup ilmu sosial tetapi di luar ilmu sosial.

c. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai banyak tujuan dalam pembelajaran. Menurut Noman Soemantri (2001: 44) bahwa tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tingkat sekolah adalah:

- 1) Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama.
- 2) Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan.
- 3) Menekankan *reflective inquiry*.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut NCSS mempunyai tujuan yaitu informasi dan pengetahuan (*knowledge and information*), nilai dan tingkah laku (*attitude and values*), dan tujuan keterampilan (*skill*): sosial, bekerja dan belajar, kerja kelompok, dan keterampilan intelektual. (Supardi, 2011: 185). Menurut Awan Mutakin (Supardi, 2011: 185), tujuan dari IPS adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Agar siswa peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, empati sangatlah penting di miliki oleh setiap siswa. Dengan memiliki rasa empati yang tinggi, siswa mampu memecahkan masalah yang ada baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Namun, jika siswa tidak memiliki kepekaan dan empati terhadap masalah sosial yang terjadi di

masyarakat, siswa hanya akan berdiam diri tanpa melakukan suatu tindakan yang diharapkan oleh masyarakat, karena siswa dipandang sebagai agen perubahan atau *agent of change*.

Secara hukum, tujuan Pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggungjawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- 5) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan tujuan pendidikan IPS yang telah disampaikan di atas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk menghasilkan siswa yang memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi, mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta memiliki

karakter yang baik, sehingga pembelajaran IPS dapat meningkatkan sikap empati siswa.

d. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Terkait dengan tujuan IPS di atas, maka dapat diidentifikasi karakteristik IPS, dilihat dari berbagai sudut pandang (Supardi, 2010: 9):

1) Menurut sifat dan statusnya

Karakteristik IPS menurut sifat dan statusnya dapat dirinci sebagai berikut:

- a) IPS merupakan mata pelajaran yang terutama diberikan di tingkat sekolah,
- b) IPS merupakan bahan kajian yang wajib di muat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. (UU No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 37).

2) Menurut materinya

Menurut materinya, ruang lingkup materi IPS meliputi:

- a) Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu.
- b) Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan dunia global.
- c) Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spiritual.

3) Menurut tujuannya

Karakteristik IPS berdasarkan tujuannya, yaitu:

- a) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggungjawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- c) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif.
- d) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial.
- e) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- f) Pembelajaran IPS juga di harapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan dan lain-lain sehingga memiliki ahlak mulia.

4) Menurut prinsip pengembangan program pembelajaran

Dalam pengembangan program pembelajaran IPS di sekolah, karakteristik pembelajaran IPS harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan dan kebutuhan siswa. Misalnya dalam mengkaji tentang demokrasi, pembelajaran IPS di SMP lebih menekankan kesadaran untuk bersikap demokratis di bandingkan mempelajari sejarah dan teori demokrasi.
- b) Selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan masyarakat atau dekat dengan kehidupan siswa. Misalnya mengkaji masalah pengangguran, banjir, penyakit sosial, pasar dan sebagainya.
- c) Berdasarkan pengetahuan kekinian/kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya dan kepercayaan serta norma hidup.
- d) Dapat membantu siswa mengembangkan pengalaman belajar baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil, maupun secara mandiri.
- e) Bersifat *multiple resource*, yaitu menggunakan atau memanfaatkan berbagai macam sumber (termasuk hal-hal yang ada dan terjadi di masyarakat), dan menerapkan berbagai metode.
- f) Mengangkat contoh kasus, isu dan masalah-masalah sosial dalam rangka mendalami konsep dan materi IPS.
- g) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kegiatan inkuiri. Oleh karena itu, proses pembelajarannya diusahakan tidak terlalu formal, tetapi banyak mengembangkan partisipasi, misalnya menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai tujuan IPS di atas, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa tujuan IPS adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) serta mampu

mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Mata pelajaran IPS sangat penting untuk di ajarkan karena dapat mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat. Kesadaran itulah yang akan menimbulkan sikap empati pada siswa.

Dari pembelajaran IPS lah siswa di ajarkan untuk menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial serta mampu membuat analisis yang kritis dan mampu mengambil tindakan tepat yang selanjutnya disebut sebagai sikap empati. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu meningkatkan sikap empati.

3. Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode *role playing* di pelopori oleh George Shaftel (Hamzah B. Uno, 2010: 25). *Role playing* adalah salah satu bentuk dari metode simulasi, yaitu metode mengajar dengan menirukan suatu perbuatan atau kegiatan. Peniruan ini bersifat pura-pura, namun dapat memperjelas materi pelajaran yang dilakukan. Pada konsep metode *role playing* siswa diharapkan memerankan karakter (watak) yang dalam hubungan sejarah dimaksudkan karakter dari pelaku-pelaku sejarah yang sedang dipelajari (Supardi, 2011: 206). Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar

kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa Inggris (Oemar Hamalik, 2005: 210).

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 kepada apa yang diperankan. Metode ini dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama (Oemar Hamalik, 2005: 214). Melalui *role playing* siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran yang menirukan suatu perbuatan atau kegiatan sehingga siswa akan menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Suatu kegiatan belajar yang menggunakan metode *role playing* ternyata 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, kecuali dengan terlebih dahulu melihatnya dari berbagai sudut pandang (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 78).

Dengan bermain peran siswa akan dapat mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang ada di sekitarnya, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan tentu saja dapat meningkatkan empati (Ismail SM, 2008: 90).

b. Langkah-Langkah Metode Pembelajaran *Role Playing*

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut (Supardi, 2011:207): 1) Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai; 2) Memberikan gambaran situasi yang ingin disimulasikan, misalnya: menjelaskan dengan menggunakan media kondisi politik Indonesia pasca kekalahan Jepang dengan Sekutu, Sukarno dan Hatta dipanggil pemerintah Jepang ke Vietnam, para pemuda berkumpul untuk membicarakan proklamasi kemerdekaan; 3) Membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing; 4) Menetapkan lokasi dan waktu

pelaksanaan simulasi; 5) Melaksanakan simulasi; 6) Melakukan penilaian; 7) Membuat kesimpulan.

Menurut Hamzah B. Uno (2010: 26) *role playing* terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

- a) Pemanasan (*warming up*). Guru berupaya memperkenalkan anak didik pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu memelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya yaitu menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.
- b) Memilih pemain. Anak didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- c) Menyiapkan pengamat. Guru menunjuk beberapa anak didik sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.
- d) Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan anak didik dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan.
- e) Memainkan peran. Permainan di mulai.
- f) Melakukan penilaian. Guru melakukan penilaian terhadap simulasi yang sedang berlangsung.
- g) Membuat kesimpulan.

Sedangkan dalam sumber lain, Ismail SM (2008:83) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran *role playing* yaitu: Menetapkan topik, tunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran yang telah di tetapkan, mintalah siswa yang telah di tunjuk untuk memainkan peran, hentikan *role playing*

apabila telah mencapai puncak, pada saat siswa berpain peran, siswa lainnya diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka, guru melakukan kesimpulan, klarifikasi dan tindak lanjut.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat di simpulkan langkah-langkah yang dilakukan dalam metode *role playing* adalah sebagai berikut:

1) Menentukan topik yang akan diajarkan; 2) Memberi gambaran tentang peran yang akan dimainkan; 3) Memilih peserta didik sesuai dengan jumlah peran yang akan dimainkan; 4) Menentukan tempat dan waktu pelaksanaan; 5) Melaksanakan *role playing*; 6) Melakukan kesimpulan dan klarifikasi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Role playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario).

Metode ini memiliki beberapa kelebihan, menurut Hisyam Zaini dkk (2008:100) kelebihan *role playing* yaitu: mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh, membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit, melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung, memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik, mengembangkan pemahaman yang empatik dan memberi *feedback* yang segera bagi pengajar dan peserta didik.

Sedangkan menurut Ismail SM (2008:84) *role playing* memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari.
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
- 4) Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit.
- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa/peserta didik.
- 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Abdul Aziz Wahab (2009:112) menyebutkan beberapa kelebihan *role playing* yaitu: a) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih kemampuan verbal dengan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari; b) mempelajari perasaan baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat terhadap sebuah peristiwa yang terjadi dalam sebuah tatanan sosial; c) belajar memberikan pandangan terhadap suatu tingkah laku dan nilai utamanya yang berkenaan dengan hubungan antar manusia; d) mengembangkan keberanian dan percaya diri siswa dalam membuat keputusan dan memecahkan masalah; e) meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran; f) memberikan metode pembelajaran baru yang dinamis.

Dari beberapa uraian di atas, dapat di simpulkan kelebihan *role playing* yaitu: 1) Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit; 2) Melibatkan siswa dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial; 3) Mengembangkan pemahaman yang empatik; 4) Memberi *feedback* yang

segera bagi pengajar dan siswa; 5) Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari; 6) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial; 7) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Walaupun metode ini banyak memberi keuntungan dalam penggunaannya namun sebagaimana juga metode-metode mengajar lainnya metode ini memiliki beberapa kelemahan, menurut Abdul Aziz Wahab (2009:111) kelemahan *role playing* diantaranya:

- 1) Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkina tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh.
- 2) Bermain peran mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) Bermain peran tidak selamanya menuju pada arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan mungkin juga akan berlawanan dengan apa yang diharapkannya. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 4) Bermain peran memakan waktu yang banyak.
- 5) Agar berjalan baik dalam sebuah bermain peran, diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik. Sebagai strategi belajar mengajar, bermain peran harus dipersiapkan dengan baik dimana semua yang terlibat baik

sebagai pemeran maupun yang menyaksikan saling memiliki keterlibatan emosional sehingga antara yang memerankan dan yang menyaksikan peran itu dapat memetik pelajaran dari kegiatan yang dilakukan tersebut.

Sedangkan menurut Ismail SM (2008: 85), metode *role playing* memiliki kelemahan yaitu: pengalaman pembelajaran yang dicapai terkadang tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan, apabila pengelolaan kelas kurang baik maka metode ini sering menjadi hiburan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, memakan banyak waktu, faktor psikologis seperti takut dan malu sering mempengaruhi peserta didik dalam menjalankan peran mereka.

Hisyam Zaini dkk (2008:112) mengemukakan beberapa kelemahan dari metode *role playing*, antara lain: a) *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak; b) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid; c) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu; d) apabila pelaksanaan *role playing* atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai; e) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *role playing* memiliki beberapa kelemahan, yaitu: 1) *role playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak; 2) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik; 3) apabila pengelolaan kelas

kurang baik maka metode ini sering menjadi hiburan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai; 4) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu; 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan sekarang sekaligus dijadikan rujukan oleh peneliti yaitu:

1. Putri Jatra Sani dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan Motivasi Belajar, Aktivitas dan Prestasi Belajar Ekonomi Kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta.” Menyimpulkan bahwa aspek motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada metode pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat yaitu motivasi Belajar, aktivitas dan prestasi mata pelajaran, lokasi penelitian serta mata pelajaran.

2. Shophia Terry Kurniawati dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Teknik Bibliokonseling Untuk Meningkatkan Empati Siswa Dalam Pencegahan Kasus *Bullying* Di SMPN 5 Malang”. Menyimpulkan bahwa bibliokonseling dengan menggunakan cerita pendek efektif untuk

meningkatkan empati siswa SMP dalam pencegahan kasus *bullying* di sekolah, hal ini dapat dilihat dari kenaikan skor di akhir pertemuan, pada hasil *pretest* dari 9 orang menunjukkan skor minimum 60 dan skor maksimum 67 dengan rerata 64, standart deviasi 2,455 setelah mengikuti *treatment* penggunaan bibliokonseling untuk meningkatkan empati siswa SMP dalam pencegahan kasus *bullying* di sekolah, hasil *posttest* menunjukkan skor minimum 99 dan skor maksimum 117 dengan rerata 107, standart deviasi 5,267.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada variabel terikat yaitu empati. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode pembelajaran yang akan digunakan, lokasi penelitian serta mata pelajaran.

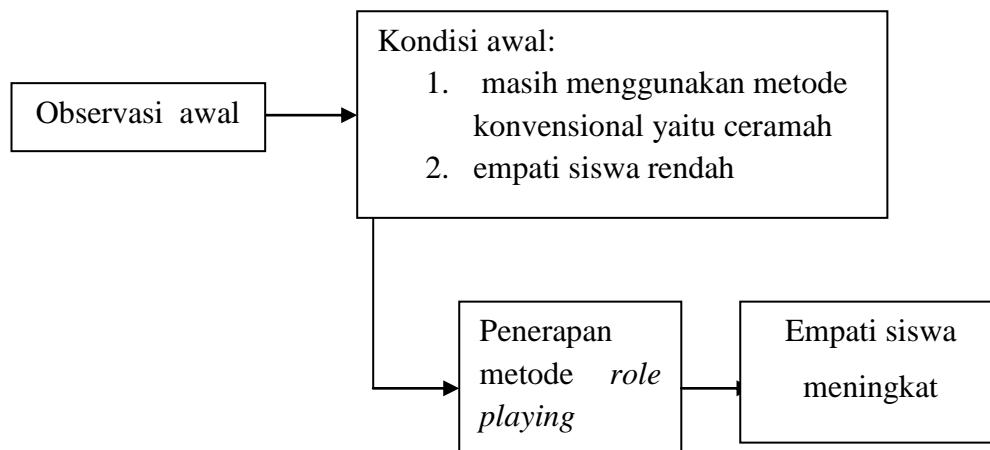
C. Kerangka Pikir

Empati siswa merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran, karena dengan berempati siswa diajarkan untuk tidak mementingkan diri sendiri, membayangkan apa yang terjadi pada diri orang lain akan terjadi pula pada diri kita, menghargai perbedaan dan mampu memecahkan masalah yang terjadi di kelas.

Namun pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta belum sesuai dengan harapan, dikarenakan siswa 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. Ketika ada teman sekelas yang sakit, tidak ada siswa yang berinisiatif untuk menjenguk. Suasana belajar yang kurang kondusif pun seringkali terjadi dalam pembelajaran IPS menyebabkan rendahnya empati yang di miliki oleh siswa.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan meningkatkan empati siswa dalam proses pembelajaran. 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 (Syaiful Bahri Djamarah, 2006: 78). Dengan bermain peran siswa akan dapat mengalami dan merasakan bagaimana menjadi seorang tokoh yang mungkin familiar dalam kehidupan mereka. Hal ini akan membuat mereka menjadi lebih peka terhadap masalah-masalah yang ada di sekitarnya, meningkatkan keterampilan interpersonal, dan tentu saja dapat meningkatkan empati. Bertolak dari pemaparan di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan empati siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013.