

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Tempat Penelitian

a. Sejarah Singkat SMP Negeri 15 Yogyakarta

SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah sekolah menengah pertama yang terletak di kota Yogyakarta yaitu di sebelah Stasiun Lempuyangan, tepatnya di jalan Tegal Lempuyangan No. 61 Yogyakarta. Sekolah ini di bangun pada zaman Belanda sekitar tahun 1919. Dahulunya bernama AMBA SCHOOL atau Sekolah Teknik.

Berdasarkan SK Mendikbud RI No. 0259/O/1994 tanggal 5 Oktober 1994 tentang alih fungsi ST/SKKP menjadi SMP, maka ST Negeri 8 beralih fungsi menjadi SMP Negeri 19 Yogyakarta. Pada tahun 1997 SMP Negeri 19 berubah menjadi SMP Negeri 15 Yogyakarta berdasarkan SK Mendikbud RI No. 034/O/1997.

Namun keberadaan SMP Negeri 15 Yogyakarta yang dekat dengan Stasiun Lempuyangan menyebabkan kondisi yang tidak kondusif dalam pembelajaran.

b. Kondisi Fisik SMP Negeri 15 Yogyakarta

SMP Negeri 15 Yogyakarta memiliki luas 12.703 m². Gedung sekolah terdiri dari 30 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang wakil kepala sekolah, dan 1 ruang tata usaha. Sedangkan ruang penunjang belajar terdiri dari 1 perpustakaan, 2 laboratorium IPA, 3 ruang keterampilan,

1 ruang multimedia, 1 ruang kesenian, 1 laboratorium bahasa, 2 ruang komputer, 1 ruang BK, 1 ruang UKS dan 1 ruang aula.

SMP Negeri 15 Yogyakarta memiliki lapangan olahraga (lapangan *volley*, lapangan bulu tangkis, lapangan basket, tenis lapangan dan lapangan lompat jauh) dan lapangan upacara.

c. Kondisi Non Fisik SMP Negeri 15 Yogyakarta

SMP Negeri 15 Yogyakarta memiliki staf pengajar sebanyak 65 orang dengan lulusan S1, 3 orang lulusan S2, 6 orang lulusan D3, dan 1 orang lulusan D1. Jumlah tenaga kependidikan (tenaga pendukung) sebanyak 40 orang. Sedangkan jumlah siswanya ada 1020 yang meliputi kelas VII, VIII dan kelas IX. Struktur Organisasi Sekolah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Kepala Sekolah

- Nama Lengkap : Drs. Sardiyanto
- Pendidikan Terakhir : S1

2) Wakil Kepala Sekolah

Dalam melaksanakan tugasnya kepala sekolah dibantu oleh empat orang wakil kepala sekolah, yaitu:

- 1) Wakasek Kurikulum,
- 2) Wakasek Kesiswaan,
- 3) Wakasek Sarana dan Prasarana,
- 4) Wakasek Humas,

Hubungan antar personalia di SMP Negeri 15 Yogyakarta kompak satu sama lain, bersifat terbuka, saling mengingatkan jika ada salah satu personalia

tidak sesuai dengan tata aturan yang berlaku di SMP Negeri 15 Yogyakarta. Setiap orang harus rela menerima saran dan kritik dari anggota yang lain, dan saling menyadari tugas dan tanggung jawab masing-masing.

Visi dan misi SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. Visi

“Teguh dalam Iman, Santun dalam Laku, Unggul dalam Ilmu dan Terampil dalam Karya, serta Hijau dalam Nuansa”.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan penghayatan terhadap agama yang dianut.
- 2) Mengembangkan sekolah berwawasan mutu dan keunggulan.
- 3) Menumbuhkembangkan rasa cinta seni dan olah raga sehingga mampu meraih prestasi yang lebih baik.
- 4) Membekali jiwa kewirausahaan dan kemandirian dalam menghadapi persaingan global.
- 5) Membekali keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Inggris.
- 6) Meningkatkan mutu media, sarana dan prasarana belajar serta kegiatan siswa dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.
- 7) Lingkungan sekolah yang bersih, asri dan nyaman.

d. Kondisi Umum Kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta

Ruang Kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta terletak di sebelah utara. Jumlah siswa yang ada di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta adalah 34 siswa. Sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas VII B antara

lain: 17 meja untuk siswa dan 1 meja untuk guru, 35 kursi untuk siswa dan 1 kursi untuk guru, 1 papan tulis, 1 papan pengumuman, jam dinding, majalah dinding kelas, papan absen, jadwal pelajaran, serta jadwal piket siswa. Format meja belajar siswa berbentuk klasik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

e. Kegiatan Pra Survey

Sebelum proses penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan diskusi dengan guru IPS untuk membahas masalah yang dihadapi guru selama proses pembelajaran IPS. Dari pernyataan yang disampaikan oleh guru, diketahui bahwa guru merasakan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan belum mampu meningkatkan empati siswa. Padahal guru sudah menerapkan model pembelajaran yang bervariasi antara lain yaitu ceramah dan diskusi bahkan metode *role playing* pun pernah digunakan. Model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru ternyata belum mampu menumbuhkan empati siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan observasi pra *survey*, empati siswa kelas VIII B dalam proses pembelajaran masih sangat rendah. Sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, beberapa siswa sangat asyik mengobrol dengan temannya. Siswa tidak ikut terlibat dalam pembelajaran karena guru cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran (*teacher centered*) dan siswa tidak peka terhadap permasalahan yang terjadi.

Melihat permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya upaya meningkatkan empati siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk itu diperlukan

metode pembelajaran yang tepat guna mengatasi masalah di atas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan empati siswa adalah metode *role playing*. Berdasarkan penjelasan peneliti tentang metode *role playing* yang akan diterapkan di kelas, guru memberikan tanggapan positif. Selanjutnya guru sepakat untuk mencoba menerapkan metode *role playing* di kelas VIII B pada pembelajaran IPS.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Data hasil siklus pertama disimpulkan belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan, sedangkan pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan. Berikut ini jabaran data-data yang diperoleh pada masing-masing siklus.

a. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2013 dan tanggal 3 April 2013 dimana satu pertemuannya adalah 1 Jam Pelajaran (JP). Siklus I dilaksanakan melalui 2 kali pertemuan mengingat satu pertemuan hanya satu jam pelajaran, pada pertemuan pertama guru menjelaskan materi pelajaran yaitu Peristiwa seputar menjelang Proklamasi 17 Agustus 1945 dimulai saat peristiwa Rengasdengklok. Sedangkan pada pertemuan kedua yaitu pelaksanaan *role playing*. Pelaksana tindakan pada siklus I adalah guru IPS kelas VIII B yaitu Ibu Fransisca Sumiyati. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti mengamati serta mencatat pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Berikut ini diuraikan hasil penelitian:

1) Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap ini dilakukan persiapan dan perencanaan metode *role playing*. Berikut ini disajikan langkah-langkah perencanaan yang diterapkan pada siklus I:

- a) Peneliti dan guru IPS menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan metode *role playing* disesuaikan dengan materi pelajaran.
- b) Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
 - (1) Lembar observasi empati siswa
 - (2) Pedoman wawancara guru
 - (3) Pedoman wawancara siswa
 - (4) Catatan lapangan
 - (5) Naskah *role playing*
 - (6) Tes hasil belajar berupa soal isian singkat beserta kunci jawabannya
- c) Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran dan teman sejawat yaitu mahasiswa.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2013 dan 3 April 2013. Pembelajaran berlangsung pada jam pertama selama 1 x 40 menit dengan Standar Kompetensi 5. Memahami usaha persiapan kemerdekaan dan Kompetensi Dasar 5.1

mendiskripsikan peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan proses terbentuknya negara kesatuan RI Indonesia.

a) Kegiatan Pendahuluan (Alokasi waktu 5 menit)

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dilanjutkan berdoa dan menanyakan kondisi siswa serta presensi.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (3) Guru melakukan apersepsi: Apakah kalian sudah siap untuk menampilkan drama singkat tentang peristiwa Rengasdengklok?

b) Kegiatan Inti (Alokasi waktu 30 menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- (1) Mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.
- (2) Guru meminta siswa yang tidak ditunjuk dalam kegiatan *role playing* mengamati jalannya cerita dan membuat kesimpulan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru bersamaan dengan siswa merumuskan kesimpulan mengenai kegiatan *role playing*.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi guru:

- (1) Menjelaskan materi untuk memberi penguatan.
- (2) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan.

c) Kegiatan Penutup (Alokasi waktu 5 menit)

- (1) Memberikan soal tes yang berupa uraian singkat.
- (2) Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- (3) Memberikan tugas yaitu membaca materi selanjutnya yaitu tentang perumusan teks proklamasi dan pelaksanaan proklamasi.
- (4) Menutup pembelajaran.

3) Observasi

Observasi pada siklus I ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan (observasi) terhadap kegiatan guru menunjukkan bahwa pada siklus I guru sudah dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik, meskipun guru jarang menggunakan metode *role playing*. Guru belum dapat mengontrol kelas dengan baik. Pada awal pembelajaran guru lupa melakukan apersepsi, guru langsung menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pengamatan terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat selaku observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran dimulai, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi dan hal tersebut berlangsung sampai pada pertengahan kegiatan inti. Siswa masih belum dapat dikondisikan dan antusiasme siswa belum terlihat pada siklus I ini.

Pengamatan terhadap empati siswa dilakukan dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap empati siswa pada siklus I menunjukkan belum optimalnya empati yang dimiliki

siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*. Berikut hasil observasi empati siswa secara rinci.

Tabel 6. Hasil Observasi Empati Siswa Siklus I

No	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Menyimak jalannya cerita	77%	61%	75%
2	Mendengarkan dialog cerita	45 %		
3	Memperhatikan tokoh dalam cerita	64%		
4	Memberi solusi pemecahan masalah	63%		
5	Menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh	59%		
6	Menerima perbedaan dalam cerita	59%		
7	Menghargai pendapat dalam cerita	59%		

Pada indikator menyimak jalannya cerita, siswa belum fokus dalam mendengarkan jalannya cerita, masih ada siswa yang mengobrol dengan temannya sehingga kurang mendengarkan dialog cerita dan siswa cenderung tidak memperhatikan *role playing*. Saat pelaksanaan *role playing* ada dua siswa yang mengerjakan tugas Matematika namun di tegur oleh guru untuk menyimpan tugasnya dan memperhatikan kegiatan *role playing*. Ada satu siswa yang memberikan solusi terhadap masalah yang ada yaitu mengusulkan untuk menambah waktu berlatih *role playing* agar lebih baik lagi.

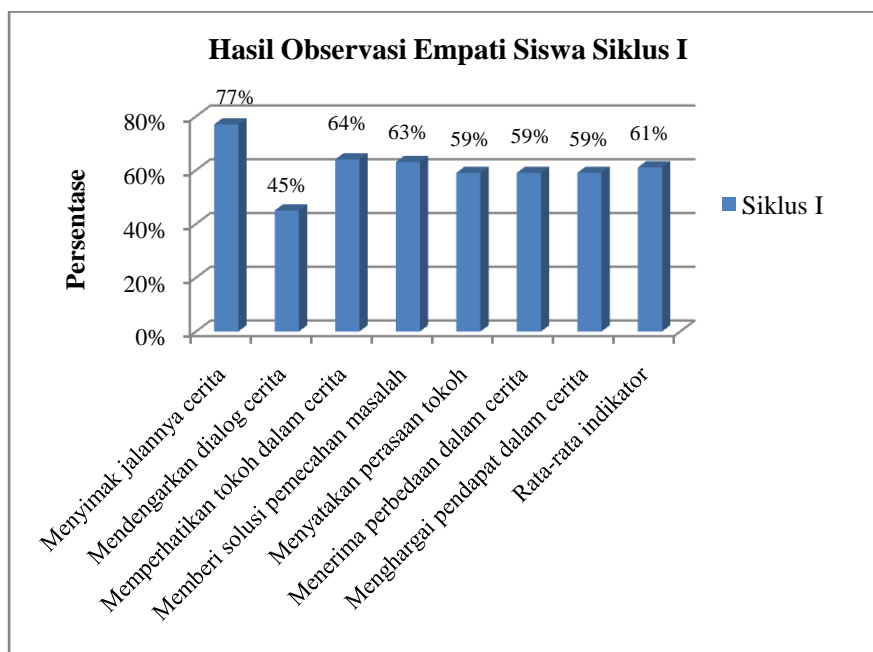
Pada indikator menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pelaksanaan *role playing*, sehingga para siswa dapat menerima perbedaan dalam cerita.

Perhitungan rata-rata persentase indikator empati siswa siklus I di atas adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{545}{896} \times 100\% = 61\%$$

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I rata-rata persentase indikator empati siswa belum optimal atau belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% karena rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus I baru mencapai 61%. Adapun persentase tiap indikator empati siswa pada siklus I yaitu menyimak jalannya cerita 77%, mendengarkan dialog cerita 45%, memperhatikan tokoh dalam cerita 64%, memberi solusi pemecahan masalah 63%, menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh 59%, menerima perbedaan dalam cerita 59%, dan menghargai pendapat dalam cerita 59%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Hasil Observasi Empati Siswa Siklus I

Hasil tes siswa di bawah ini akan memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Nilai 75 adalah nilai KKM pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 15 Yogyakarta.

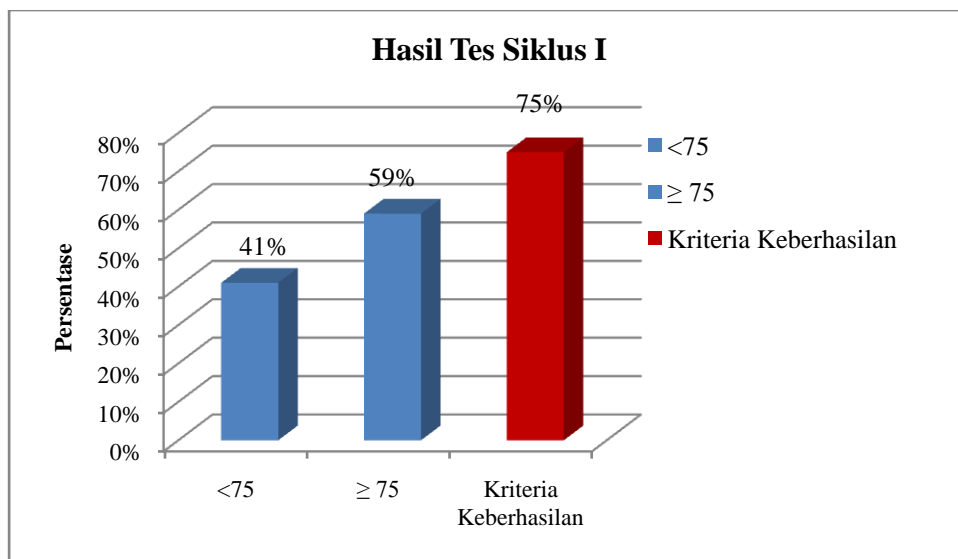
Hasil tes ini digunakan sebagai kontrol apakah peningkatan empati siswa juga akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa berupa tes.. Tabel berikut ini menjelaskan hasil tes siswa pada siklus I.

Tabel 7. Hasil Tes Siswa Siklus I

Nilai Tes	Frekuensi	Persentase	Kriteria Keberhasilan
< 75	14	41%	75%
≥ 75	20	59%	
Jumlah	34	100%	

Berdasarkan tabel 7, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus I adalah 20 siswa dari 34 siswa atau baru mencapai persentase 59%. Oleh karena itu belum berhasil mencapai

kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Sedangkan 41% siswa belum mencapai KKM atau sebanyak 14 siswa. Apabila tabel hasil tes siklus I di atas dibuat diagramnya, maka akan tampak sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Tes Siswa Siklus I

4) Refleksi

Berdasarkan hasil wawancara setelah pelaksanaan pembelajaran siklus I, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *role playing* dalam siklus I cukup baik, akan tetapi dalam pelaksanaan *role playing* ada pemeran yang masih membaca naskah, yaitu pemeran pengganti Soekarno yang dipilih mendadak oleh guru, sehingga belum menguasai peran.

Pada awal sampai pertengahan proses pembelajaran, perhatian siswa belum sepenuhnya terpusat pada pelaksanaan *role playing*. Masih ada siswa yang ngobrol dengan temannya. Penerapan metode *role playing*

pada siklus I belum sepenuhnya dapat dilaksanakan secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%. Rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus I adalah sebesar 61%.

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa 59% siswa telah mencapai nilai 75 atau ada 20 siswa yang mencapai nilai KKM dari 34 siswa.

Beberapa kendala yang ditemukan pada siklus I antara lain:

- (1) Masih ada siswa yang membaca naskah saat pelaksanaan *role playing*.
- (2) Waktu latihan *role playing* kurang, karena siswa sulit untuk diajak berlatih.
- (3) Guru kurang tegas menegur siswa yang membuat keributan di kelas.
- (4) Rata-rata persentase indikator empati siswa belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan karena baru mencapai 61%.
- (5) Berdasarkan data-data dan kendala-kendala di atas, maka upaya meningkatkan empati siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta pada siklus I dapat dikatakan belum berhasil. Rata-rata indikator empati siswa pada siklus I adalah 61% sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Selain itu, persentase siswa kelas VIII B yang mencapai nilai KKM baru ada sebesar 59%. Padahal kriteria keberhasilan yang harus dicapai adalah 75%. Untuk itu perlu disusun rencana tindakan yang

diperbaiki, rencana tindakan yang baru, ataupun yang dimodifikasi dari siklus sebelumnya pada siklus II agar mencapai kriteria keberhasilan tindakan. Adapun perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu:

- a) Menambah waktu latihan *role playing* diluar jam pelajaran dan dilakukan sepulang sekolah.
- b) Memberikan *reward* kepada siswa berupa *point*.
- c) Peningkatan ketegasan dalam menghadapi siswa yang ramai atau membuat keributan di kelas.
- d) Pemanfaatan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

b. Siklus II

Pembelajaran mata pelajaran IPS pada siklus II ini merupakan perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun tahapannya sebagai berikut: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan di bawah ini.

1) Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka hal-hal yang perlu disiapkan dalam pembelajaran siklus II ialah:

- a) Menyusun RPP yang akan digunakan oleh guru sebagai acuan dalam melaksanakan metode *role playing*.
- b) Menyiapkan media berupa kartu nomor absen siswa untuk mempermudah dalam mengobservasi empati siswa.

- c) Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari:
- (1) Lembar observasi empati siswa
 - (2) Pedoman wawancara
 - (3) Catatan lapangan
 - (4) Membuat naskah *role playing*
 - (5) Membuat soal tes beserta kunci jawabannya
- d) Melakukan koordinasi dengan guru sebagai kolaborator dan teman sejawat yaitu mahasiswa.

Berdasarkan permasalahan atau kelemahan yang muncul pada siklus I, maka peneliti sebagai observer dan guru IPS membuat tambahan perencanaan pada pembelajaran siklus II sebagai berikut:

- a) Menambah waktu latihan *role playing* diluar jam pelajaran dan dilakukan sepulang sekolah.
- b) Memberikan *reward* kepada siswa berupa *point*.
- c) Peningkatan ketegasan dalam menghadapi siswa yang ramai atau membuat keributan di kelas.
- d) Pemanfaatan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan pada tanggal 10 April dan 17 April 2013. Pembelajaran berlangsung pada jam pertama selama 40 menit dengan Standar Kompetensi 5. Memahami usaha persiapan kemerdekaan dan Kompetensi Dasar 5.1 Mendeskripsikan

peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan proses terbentuknya Negara Kesatuan RI.

a) Kegiatan Pendahuluan (Alokasi waktu 5 menit)

- (1) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dilanjutkan berdoa dan menanyakan kondisi siswa serta presensi.
- (2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (3) Guru melakukan apersepsi: Apakah kalian sudah siap untuk menampilkan drama singkat tentang proses perumusan teks Proklamasi dan pelaksanaan Proklamasi Indonesia?

b) Kegiatan Inti (Alokasi waktu 30 menit)

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- (1) Mempersilahkan siswa yang telah ditunjuk untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.
- (2) Siswa yang tidak ditunjuk dalam kegiatan *role playing* mengamati jalannya cerita dan membuat kesimpulan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru bersamaan dengan siswa merumuskan kesimpulan mengenai peran yang di mainkan sendiri atau temannya.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi guru:

- (1) menjelaskan materi untuk memberi penguatan.
- (2) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.

c) Kegiatan Penutup (Alokasi waktu 5 menit)

- (1) guru memberikan soal tes yang berupa soal isian singkat.
- (2) melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- (3) menutup pembelajaran.

3) Observasi

Hasil pengamatan atau observasi terhadap kegiatan guru pada siklus II dapat dikatakan sudah optimal. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II sudah menunjukkan perubahan yang berarti. Sudah tidak ada siswa yang mengobrol sendiri saat guru menjelaskan materi maupun *role playing* sedang berlangsung. Semua siswa memperhatikan jalannya *role playing*.

Selanjutnya, hasil pengamatan terhadap siswa pada siklus II ini adalah siswa tampak senang dalam belajar, karena siswa memiliki suasana belajar yang baru dan menyenangkan bagi mereka sehingga dapat meningkatkan empati. Siswa sudah mulai menunjukkan indikator empati, terlihat pada banyak siswa yang membantu temannya dalam belajar IPS. Pada kegiatan akhir, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran. Pada waktu mengerjakan tes, siswa mengerjakan sendiri-sendiri namun ada siswa yang menanyakan soal tes karena kurang paham.

Secara umum pengamatan terhadap empati siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dapat dikatakan mengalami peningkatan dari siklus I. Rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus II sudah

mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal tersebut dibuktikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Observasi Empati Siswa Siklus II

No	Indikator	Persentase	Rata-rata Persentase Indikator	Kriteria Keberhasilan
1	Menyimak jalannya cerita	85%	83%	75%
2	Mendengarkan dialog cerita	84 %		
3	Memperhatikan tokoh dalam cerita	80%		
4	Memberi solusi pemecahan masalah	84%		
5	Menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh	85%		
6	Menerima perbedaan dalam cerita	80%		
7	Menghargai pendapat dalam cerita	83%		

Kegiatan *role playing* ini sudah meningkat dibandingkan pada siklus I, pada siklus II ini *role playing* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Semua siswa sudah mulai menyimak jalannya cerita serta mendengarkan dialog cerita dan pemeran tidak membaca naskah lagi.

Pada siklus II ini siswa lebih memperhatikan tokoh dalam *role playing* dan memberi solusi pemecahan masalah sehingga sudah terdapat peningkatan empati siswa, hal ini terlihat ketika ada siswa yang kurang paham terhadap materi, ada siswa lain yang membantunya.

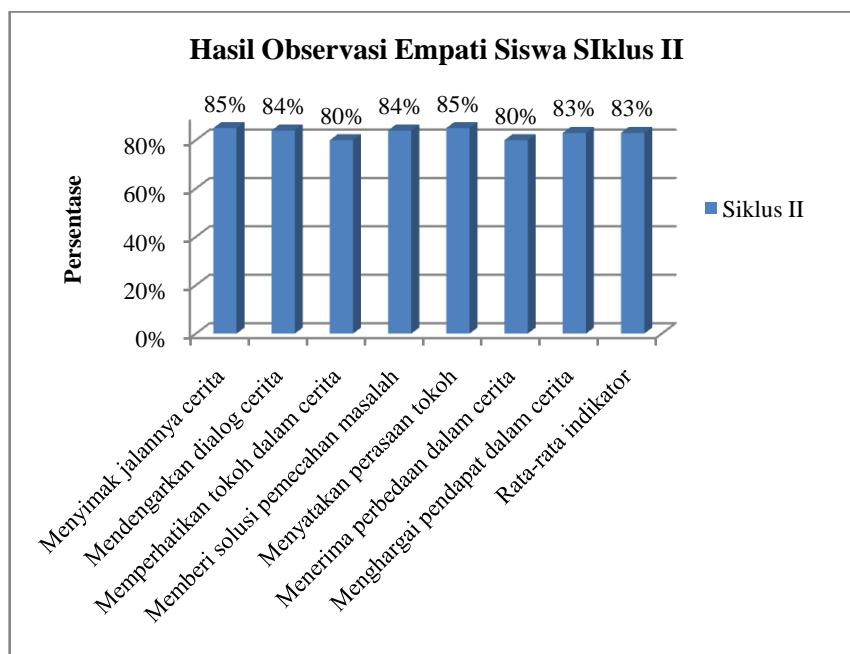
Perhitungan rata-rata persentase indikator empati siswa siklus II adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$NP = \frac{745}{896} \times 100\% = 83\%$$

Berdasarkan tabel 8 di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase indikator empati siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan

yang ditetapkan yaitu 75% karena rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus I baru mencapai 61%. Adapun persentase tiap indikator empati siswa pada siklus II yaitu menyimak jalannya cerita 85%, mendengarkan dialog cerita 84%, memperhatikan tokoh dalam cerita 80%, memberi solusi pemecahan masalah 84%, menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh 85%, menerima perbedaan dalam cerita 80%, dan menghargai pendapat dalam cerita 83%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



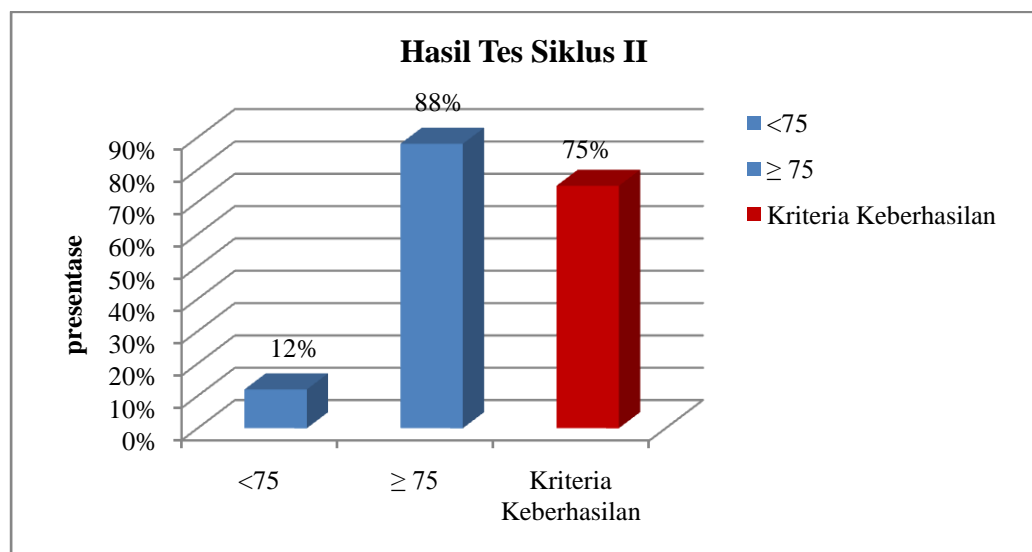
Gambar 5. Hasil Observasi Empati Siswa Siklus II

Tabel di bawah ini adalah hasil tes siswa siklus II setelah diterapkannya metode *role playing*.

Tabel 9. Hasil Tes Siswa Siklus II

Nilai Tes	Frekuensi	Persentase	Kriteria Keberhasilan
< 75	4	12%	75%
≥ 75	30	88%	
Jml	34	100%	

Berdasarkan tabel 9 di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus II adalah 30 siswa dari 34 siswa atau mencapai persentase 88%. Oleh karena itu dapat dikatakan sudah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Sedangkan 12% siswa yang belum mencapai KKM ada sebanyak 4 siswa. Apabila tabel hasil tes siklus II di atas dibuat diagramnya, maka akan tampak sebagai berikut.



Gambar 6. Hasil Tes Siswa Siklus II

4) Refleksi

Berdasarkan hasil wawancara setelah pelaksanaan pembelajaran siklus II, dapat diperoleh kesimpulan bahwa upaya peningkatan empati siswa dengan metode *role playing* lebih baik dari siklus I. Guru sudah

optimal dalam penyampaian materi pelajaran dan sudah optimal dalam pelaksanaan *role playing* serta dapat mengkondisikan kelas dengan baik.

Pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan empati siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sudah lebih baik dibandingkan siklus I. Siswa sudah menunjukkan peningkatan empati, terlihat ketika ada siswa yang sedang bingung dengan materi pelajaran IPS, ada siswa lain yang membantu menjelaskan materi tersebut. Siswa yang tadinya tidak mau membantu temannya, setelah penerapan metode *role playing* siswa mulai mau membantu temannya yang kesulitan dalam belajar IPS. Selain itu, terlihat pada proses pembelajaran di kelas yang berlangsung dinamis. Hal tersebut ditandai dengan siswa dalam menyampaikan pertanyaan dan memberi tanggapan terhadap pertanyaan guru. Hal ini didukung dengan pengakuan sebagian siswa yang merasa senang dengan diterapkannya metode *role playing* yang dianggap lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pengelolaan kelas dalam siklus II ini jauh lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Selain itu, Guru sudah mampu memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Hasil refleksi siklus II ini adalah rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 83%. Selain itu, persentase siswa yang mencapai nilai KKM pun sudah mencapai 75% sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus II adalah sebesar 88%.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan antara guru dengan peneliti pada siklus II, maka secara umum upaya perbaikan yang dilakukan dapat dikatakan berhasil atau dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan seperti yang telah dijelaskan pada BAB II terbukti atau diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 15 Yogyakarta yang dilakukan sebanyak dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan empati siswa setelah penerapan metode *role playing* pada pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta.

Hasil analisis pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan empati siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta. Hal ini didukung dengan data rata-rata persentase indikator empati siswa yang meningkat tiap siklusnya sampai berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus II.

Pada siklus I guru kurang dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik. Guru belum dapat mengontrol kelas dengan baik. Pada awal pembelajaran guru tidak melakukan apersepsi.

Pada saat mengerjakan tes, masih banyak siswa yang mencoba menyontek pekerjaan teman. Pada saat pembelajaran dimulai, perhatian siswa belum sepenuhnya tertuju pada materi dan hal tersebut berlangsung sampai pada pertengahan kegiatan inti. Antusiasme siswa belum terlihat pada siklus I ini.

Upaya meningkatkan empati siswa dengan menerapkan metode *role playing* di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta pada siklus I belum berhasil dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase indikator empati siswa pada lembar observasi baru mencapai 61%, sedangkan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan adalah 75%. Selain itu, terdapat bukti persentase siswa kelas VIII B yang mencapai nilai KKM masih dibawah kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus I adalah sebesar 59%.

Beberapa kelemahan atau kendala yang mengakibatkan kegagalan tersebut adalah sebagai berikut: 1) masih ada siswa yang membaca naskah saat pelaksanaan *role playing*; 2) waktu latihan *role playing* kurang, karena siswa sulit untuk diajak berlatih; 3) guru kurang tegas menegur siswa yang membuat keributan di kelas; 4) rata-rata persentase indikator empati siswa belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan karena baru mencapai 61%.

Berdasarkan permasalahan atau kelemahan yang muncul pada siklus I, maka peneliti bersama dengan guru IPS membuat tambahan perencanaan pada pembelajaran siklus II yaitu menambah waktu latihan *role playing* setelah pulang sekolah, peningkatan motivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *role playing*, peningkatan ketegasan dalam

menghadapi siswa yang ramai atau membuat keributan di kelas, dan pemanfaatan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Selanjutnya, pada proses pembelajaran siklus II guru sudah dikatakan optimal dalam melakukan kegiatannya. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dalam siklus II sudah menunjukkan perubahan yang berarti.

Pada awal pembelajaran siklus II siswa tampak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan akhir, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran, sudah ada siswa yang berani menyimpulkan materi pelajaran. Pada waktu mengerjakan tes, sudah tidak ada siswa yang menyontek.

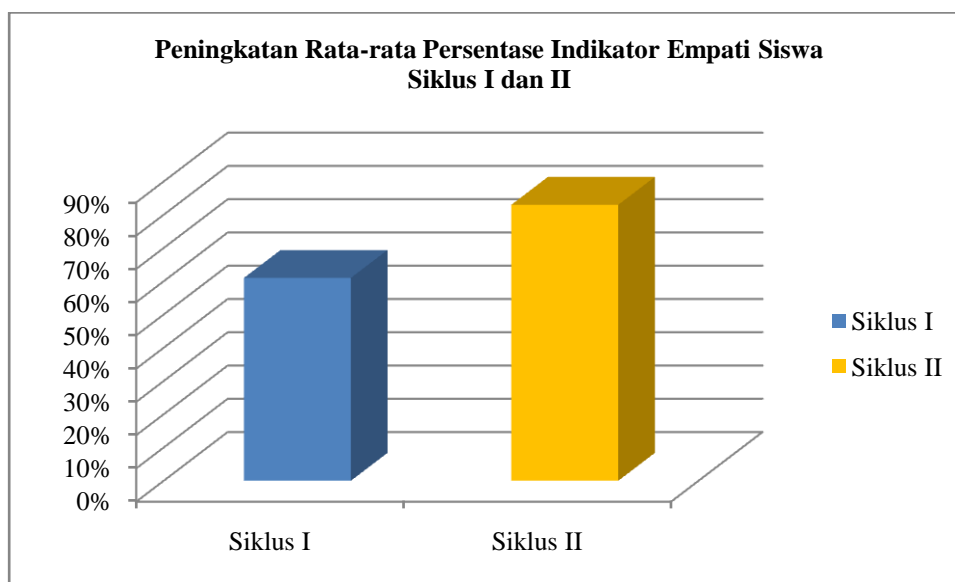
Upaya meningkatkan empati siswa dengan menerapkan metode *role playing* di kelas VIII B SMP Negeri 15 Yogyakarta pada siklus II sudah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase indikator empati siswa yang meningkat sebesar 22% dari siklus I menjadi 83%. Persentase siswa kelas VIII B yang mencapai nilai KKM pada tes siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 29% dari tes siklus I. Siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus II adalah sebesar 88%.

Peningkatan-peningkatan tersebut terjadi setelah diterapkannya metode *role playing*. Selain itu juga karena guru sudah mampu menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran dengan lebih baik dari siklus I.

Tabel 10. Peningkatan Hasil Observasi Empati Siswa dari Siklus I sampai Siklus II

No	Indikator	Siklus		Kriteria Keberhasilan
		I	II	
1	Menyimak jalannya cerita	77%	85%	75%
2	Mendengarkan dialog cerita	45%	84%	
3	Memperhatikan tokoh dalam cerita	64%	80%	
4	Memberi solusi pemecahan masalah	63%	84%	
5	Menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh	59%	85%	
6	Menerima perbedaan dalam cerita	59%	80%	
7	Menghargai pendapat dalam cerita	59%	83%	
Rata-rata Indikator Empati Siswa		61%	83%	

Berdasarkan tabel 10 di atas, rata-rata persentase indikator empati siswa pada siklus I adalah 61%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 22% menjadi 83%. Untuk lebih jelasnya, akan disajikan diagram peningkatan rata-rata persentase indikator empati siswa dari siklus I sampai siklus II.



Gambar 7. Peningkatan Rata-rata Persentase Indikator Empati Siswa dari Siklus I sampai Siklus II

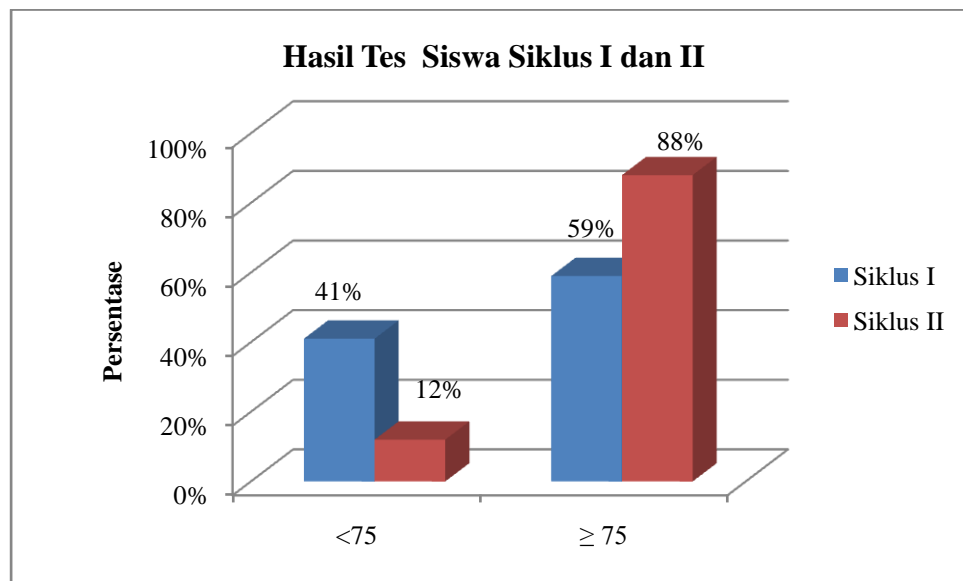
Penelitian ini dikatakan berhasil juga apabila 75% dari siswa kelas VIII B memiliki nilai minimal 75 pada mata pelajaran IPS. Hal ini berdasarkan kurikulum SMP Negeri 15 Yogyakarta mengenai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yaitu 75.

Hasil tes digunakan sebagai kontrol apakah peningkatan empati siswa setelah diterapkannya metode *role playing* juga akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Berikut disajikan tabel mengenai persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada tes siklus I sampai siklus II.

Tabel 11. Perkembangan Hasil Tes Siswa Siklus I dan II

Nilai Tes	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
< 75	14	41%	4	12%
≥ 75	20	59%	30	88%
Jml	34	100%	34	100%

Berdasarkan tabel 11 di atas, dapat diketahui bahwa pada hasil tes siklus I, persentase siswa yang mencapai nilai ≥ 75 belum mencapai kriteria keberhasilan yaitu 75% karena baru mencapai 59%, sehingga perlu ditingkatkan lagi pada siklus II. Pada hasil tes siklus II siswa yang mencapai nilai ≥ 75 sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan bahkan melebihi. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa besarnya persentase siswa yang telah mencapai nilai ≥ 75 adalah 88%. Untuk lebih jelas lagi, dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 8. Hasil Tes Siswa Siklus I dan II

C. Temuan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti telah mengumpulkan data-data penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil observasi atau pengamatan, wawancara, dan catatan lapangan. Pada saat penelitian, ada beberapa pokok-pokok temuan penelitian antara lain yaitu:

1. Penerapan metode *role playing* pemberian *reward* (berupa *point*) dapat meningkatkan empati siswa dalam pembelajaran IPS dalam bentuk keberanian menjawab pertanyaan, memecahkan soal atau menanggapi pertanyaan guru.
2. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS.
3. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Penerapan metode *role playing* menjadikan proses pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) sehingga tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu soal tes berupa isian singkat hanya mengukur ranah C1 saja dan waktu pelaksanaan *role playing* kurang karena hanya 1 jam pelajaran saja (40 menit). Selain itu, penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang hasilnya bagus hanya untuk kelas yang dijadikan penelitian serta tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan metode *role playing*.