

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan dari pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang sistem pendidikan nasional salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan. Kecerdasan yang beranekaragam diungkapkan oleh Gardener dalam (Gunawan, 2013: 106) yang membagi kecerdasan menjadi 8 diantaranya. (1)Kecerdasan Linuistik, (2)Kecerdasan logika-matematika, (3)Kecerdasan interpersonal, (4) Kecerdasan intrapersonal, (5) Kecerdasan musikal, (6)Kecerdasan visual-spacial, (7) Kecerdasan kinestetik, (8) Kecerdasan naturalis.

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang berkembang dalam diri siswa. Kecerdasan interpersonal merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Hal ini diungkapkan oleh Amstrong dalam (Musfiroh, 2011: 7.3) yang mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan orang lain serta kemampuan memberikan respon secara tepat terhadap suasana hati, tempramen, motivasi, dan keinginan orang lain. Penjelasan diatas sangat mendukung bahwa manusia pada dasarnya dalam kegiatan apapun dituntut untuk berhubungan dengan orang lain.

Kecerdasan interpersonal dinyatakan dalam hubungan manusia di mana kami bekerja sama dengan satu sama lain atau setuju atau tidak setuju dengan satu sama lain Gardener (dalam Najafi, 2012). Bagi anak kecerdasan interpersonal sangat membantu dalam anak dalam menyesuaikan diri serta dalam membentuk hubungan sosial. Demikian pula sebaliknya, tanpa kecerdasan interpersonal siswa akan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Minimnya kecerdasan interpersonal dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan cenderung acuh terhadap lingkungan disekitarnya. Masalah kecerdasan interpersonal didalam kegiatan pembelajaran sendiri jika disesuaikan dengan penjelasan ahli di atas sudah jelas bahwa anak yang tidak memiliki kecerdasan interpersonal menyebabkan siswa

kurang mampu bekerjasama dengan siswa lain atau cenderung pasif, dijauhi serta kurang mampu berinteraksi dengan guru serta siswa lain.

Observasi dan wawancara yang dilakukan penulis di SD Negeri 1 Selabintana ditemukan bahwa dari jumlah 28 siswa yang ada di kelas setidaknya 60 % ditemukan siswa hanya mau berinteraksi dengan teman sebangkunya saja dan bahkan ada yang benar-benar kurang mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, terlihat ada beberapa siswa yang dijauhi serta diejek oleh teman-teman sekelasnya.

Hasil observasi di SD Negeri 1 Selabintana terlihat bahwa siswa pada usia 8-12 tahun memiliki keterikatan emosi yang lebih kuat dengan teman sebaya. Keterikatan emosi ini terlihat dari siswa berangkat serta pulang dengan teman sebaya, bermain dan ke kantin bersama-sama. Selain itu, mereka memilih sendiri tempat duduk serta teman sebangku yang mereka anggap dekat atau dengan teman yang mereka sukai. Izzaty, dkk. (2008: 116) berpendapat bahwa siswa kelas tinggi pada sekolah dasar suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama serta membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Kondisi siswa di kelas tinggi yang suka membentuk kelompok sebaya akan memunculkan siswa-siswa yang dijauhi. Hal ini terlihat dari hasil observasi di kelas IV SD Negeri 1 Selabintana dimana terdapat siswa yang tidak mampu masuk atau menyesuaikan diri sehingga cenderung pasif. Siswa yang dijauhi ini cenderung menjadi lebih tertutup. Hal ini juga disampaikan oleh Izzaty, dkk. (2008: 94) yang menjelaskan bahwa anak yang disukai dapat meningkatkan kemampuan anak, tidak hanya sosialnya namun juga meningkatkan kemampuan kognitifnya. Demikian pula sebaliknya, bila anak yang kurang disukai dan diisolasi oleh anak-anak lain akan memiliki keterampilan sosial yang rendah dan berakibat pada interaksi yang kurang menyenangkan yang dapat menyebabkan siswa merasa rendah diri, kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta kurang dapat mengaktualisasikan dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kecerdasan interpersonal pada siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, karena melalui kecerdasan interpersonal siswa akan mampu menyampaikan kendala,

melakukan konsultasi, mengutarakan jawaban, bekerja dengan tim serta mampu berinteraksi dengan orang lain dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Goleman (2015:99-100) juga mengatakan bahwa kecerdasan sosial sebagai hubungan interpersonal, baik atau buruk, memiliki kekuatan untuk membentuk otak kita dan mempengaruhi sel-sel tubuh yang dapat menciptakan suatu kemampuan dalam memahami orang lain, membentuk relasi dan mempertahankannya dengan baik. Anak yang enggan untuk berdiskusi dengan teman dalam sebuah kelompok pada saat proses pembelajaran tergolong kepada lemahnya kecerdasan sosial yang dimiliki oleh siswa, dimana kecerdasan sosial itu “meliputi lima aspek yaitu kesadaran situasional, kemampuan membawa diri, autensitas atau keaslian, *clary* atau kejelasan dan yang terakhir adalah empati (azzet, 2014:56).

Masalah mengenai kecerdasan interpersonal siswa ini tentunya bisa diatasi dengan berbagai cara dan salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang cocok dengan pembelajaran tersebut. Salahsatunya adalah model *Role Playing* yang merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah antar manusia. *Role playing* merupakan bagian dari kelompok model pengajaran sosial karena kelompok sosial memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan manusia, dan karena adanya beberapa keunikan yang membuktikan bahwa *role playing* memberi tawaran penting dalam memecahkan dilema interpersonal maupun sosial.

Role playing juga disebut dengan sosio drama merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang disampaikan. Joice dkk (2009:328) mengatakan bahwa *role playing* merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa

untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Peran seorang guru dalam meningkatkan kecerdasan siswanya juga tertuang dalam firman Allah SWT. Penjelasan tersebut terdapat dalam Qur'an surat An-Nisa ayat 9 yang berbunyi:

وَلْيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ
وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

“Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar.”

Model pembelajaran *role playing* menawarkan sebuah kemungkinan untuk menciptakan analogi yang asli dan sama dengan masalah kehidupan yang nyata dan lewat pengulangan kejadian ini, siswa bisa memahami dan merenungkan ‘sampel’ kehidupan (Joice dkk.2009:329).

Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif. Melalui metode *role playing* dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan dan pada akhirnya secara tidak langsung juga metode ini akan mampu melatih kecerdasan interpersonal siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin mengetahui secara lebih lanjut tentang kecerdasan interpersonal dan bagaimana cara meningkatkannya melalui sebuah penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa “

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model *Role playing* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa?
2. Bagaimana kecerdasan interpersonal siswa meningkat setelah menggunakan model *Role playing* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan implementasi model *Role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan dasar kecerdasan sosial siswa
2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan dasar kecerdasan sosial siswa setelah penggunaan model *Role playing*

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama pihak :

1. Peneliti
 - a. Sebagai data dan informasi untuk bahan penulisan tugas akhir (Skripsi)
 - b. Pengalaman dan pembelajaran bagi peneliti untuk siap terjun langsung sebagai pendidik
2. Guru

Dengan hasil penelitian ini, seorang pendidik diharapkan dapat memberikan inovasi-inovasi yang menunjang pada saat proses pembelajaran, agar potensi-potensi yang ada pada diri siswa dapat berkembang, terutama kecerdasan Interpersonal siswa.
3. Siswa
 - a. Kemampuan interpersonal siswa meningkat dalam kecerdasan sosialnya
 - b. Siswa lebih semangat untuk belajar, dengan suasana yang berbeda