

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana terpenting untuk mewujudkan kemampuan bangsa dan negara. Hal ini karena pendidikan merupakan proses budaya yang bertujuan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia dimana tujuan pendidikan sangat sarat dengan kompetensi sosial, personal dan akademis yang nantinya diharapkan akan menjadi bekal bagi siswa dalam menjalankan kehidupannya kelak di masyarakat. Agar proses pendidikan dapat berjalan dengan baik, maka semua aspek yang dapat mempengaruhi belajar siswa hendaknya dapat dikondisikan agar berpengaruh positif bagi diri siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

IPS atau *social studies* salah satu mata ajar di sekolah yang mempunyai tugas mulia dan menjadi pondasi penting bagi pengembangan kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Sikap dan perilaku menunjukkan disiplin dan tanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia. Mampu berkomunikasi, bekerjasama, memiliki sikap toleran, empati dan berwawasan multikultur dengan tetap berbasis

keunggulan lokal. Memiliki keterampilan holistik, integrative dan transdisipliner dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Pembelajaran IPS diharapkan mampu mengantarkan dan mengembangkan kompetensi peserta didik kearah kehidupan bermasyarakat dengan baik dan fungsional, memiliki kepekaan sosial dan mampu berpartisipasi dalam mengatasi masalah-masalah sosial sesuai dengan usianya (Maryani, 2011: 02).

Kurikulum 2013 pada satuan pendidikan dijelaskan bahwa dalam penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

- (a) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berkepribadian luhur
- (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif dan inovatif
- (c) sehat, mandiri dan percaya diri
- (d) toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab.

Penjelasan mengenai Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 dapat disimpulkan bahwa aspek afektif berperan penting dalam membentuk watak dan karakter siswa salah satunya adalah keterampilan sosial.

Kingskey dalam Djamarah (2000: 12) mengatakan bahwa belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik maupun latihan. Praktik atau latihan di sini diartikan sebagai metode yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam rangka mengubah perilaku. Sedangkan menurut Maryani (2011: 01)

belajar pada dasarnya adalah sebuah proses yang bermakna untuk mencapai kompetensi atau kecakapan hidup (*life skill*). Kecakapan hidup merupakan kebutuhan setiap orang karena itulah belajar merupakan kegiatan untuk membentuk, mengembangkan dan menyempurnakan kecakapan hidup. Pembelajaran IPS akan bermakna bila dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga dapat mengembangkan keterampilan hidup mereka, salah satunya adalah keterampilan sosial.

Merrel (2008: 01) memberikan pengertian bahwa keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Sedangkan menurut Matson (1998: 01) mengatakan bahwa keterampilan sosial (*Social Skill*), baik secara langsung maupun tidak membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku disekelilingnya. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain sebagainya.

Kondisi pembelajaran IPS di SMP 3 Metro, sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang menitik beratkan guru sebagai pusat informasi (*teacher centre*) sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan monoton. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil observasi

dan wawancara peneliti kepada guru dan beberapa siswa kelas VII dimana beberapa siswa menyatakan bahwa 80% penyampaian materi yang dilakukan oleh guru belum bervariasi. Dalam penyampaian materi, guru hanya menggunakan metode ceramah. Sedangkan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa, peneliti menggunakan lembar pengamatan.

Hasil dari observasi dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi tentang Keterampilan Sosial Pada Matapelajaran IPS Siswa di Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014

No.	Keterampilan sosial menurut Maryani (2011: 18-20)	Persentase	Keterangan
1.	Kemampuan bekerjasama	40%	Kurang
2.	Kemampuan bertanggung jawab	33,33%	Kurang
3.	Kemampuan memecahkan masalah	36,66%	Kurang
4.	Kemampuan berkomunikasi	40%	Kurang
5.	Kemampuan mengeluarkan pendapat	23,33%	Kurang

Sumber: hasil observasi 2014

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran dalam aspek afektif, khususnya pada keterampilan sosial siswa masih rendah. Hal ini terlihat besarnya persentase indikator keterampilan sosial belum mencapai 50%. Hal ini berpedoman pada Suryabrata (2002:10) yang menyatakan bahwa kriteria keterampilan sosial terbagi menjadi tiga: (1) kriteria keterampilan sosial kurang ditunjukkan dengan skor persentase antara 0%-40%, (2) kriteria keterampilan sosial cukup ditunjukkan dengan skor persentase antara 41%-70%, dan (3) kriteria keterampilan sosial baik ditunjukkan dengan skor persentase antara 71%-100%.

Mengatasi persoalan yang demikian, guru harus berusaha bagaimana agar keterampilan sosial siswa dapat meningkat. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw*. Salah satu tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial (Arends dalam Sani 2013: 132). Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran ini terdapat interaksi antara siswa, dimana siswa dapat saling bertukar pikiran dan pengalaman.

Model pembelajaran Bermain Peran memudahkan siswa untuk bekerjasama, dalam menganalisis kondisi sosial juga menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap dalam menghadapi masalah.. Tujuan model pembelajaran ini adalah mengembangkan keterampilan sosial dengan mempelajari nilai-nilai dan peranannya dalam interaksi sosial. Pemahaman personal tentang nilai dan perilaku model pembelajaran bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindak lanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung peserta didik yang tidak turut bermain, diberi tugas untuk mengamati (Sani, 2013: 170).

Menurut Sani (20013: 136) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Aronson dan koleganya. Kelompok belajar dibagi menjadi dua kategori, yakni kelompok ahli (*expert group*) dan kelompok asal (*home group*). Setiap kelompok terdiri atas komunitas yang heterogen baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin,

suku dan lainnya. Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah keterampilan kelompok dan sosial (Sani, 2013: 133). *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan” (Lie, 2011: 32).

Selain model pembelajaran, faktor eksternal yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial siswa adalah pola asuh orang tua. Teori sosial Bandura mengatakan bahwa anak belajar tidak hanya melalui pengalamannya tetapi juga melalui pengamatan yakni mengamati apa yang dilakukan oleh orang lain. Melalui belajar mengamati yang disebut juga “*modeling*” atau “*imitasi*”, individu secara kognitif menampilkan tingkah laku orang lain dan kemudian barangkali mengadopsi tingkah laku tersebut dalam dirinya sendiri.

Bandura menunjukkan pentingnya proses identifikasi pada anak terhadap orang tuanya. Melalui identifikasi, seorang anak mulai menerima sifat-sifat pribadi dan tingkah laku tertentu sebagai sesuatu yang berguna agar bisa sesuai dan diterima oleh orang lain (Desmita, 2007: 60). Proses modeling atau imitasi pertamakali anak dapatkan dari orang tua, sehingga sangat penting sekali bagi orang tua untuk membekali anak perilaku atau contoh yang baik. Hal ini diharapkan agar anak dapat meniru perilaku yang baik pula. Menurut teori psikososial Erikson

mengatakan bahwa perkembangan anak sangat membutuhkan peran orang tua dalam pembentukan karakter atau kepribadian. Karakter atau kepribadian anak terbentuk dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua mereka.

Karakter atau kepribadian anak sangatlah penting dalam hubungannya dengan keterampilan sosial mereka sebagai bekal dalam kehidupannya di masyarakat. Natawidjaya dalam Adistyasari (2013: 28) menjelaskan bahwa faktor internal merupakan faktor yang dimiliki manusia sejak dilahirkan yang meliputi kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, dan sifat-sifat kepribadiannya. Faktor luar yaitu yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah anak dilahirkan serta terdapat pada lingkungan seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan lingkungan masyarakat.

Hal senada diungkapkan oleh Kartono (1992: 27) dalam Winarti (2011: 16) yang mengatakan bahwa keluarga merupakan lingkungan hidup pertama dan utama bagi setiap anak. Didalam keluarga anak mendapatkan rangsangan, hambatan, dan pengaruh yang pertama dalam pertumbuhan dan perkembangannya di antaranya adalah mempengaruhi keterampilan sosialnya. Pengasuhan merupakan proses interaksi total antara orang tua dengan anak, yang bertujuan merawat, mengajarkan sosialisasi serta mengomunikasikan nilai kasih sayang, nilai moral, minat, perilaku dan kepercayaan pada anak. Menurut

Kaitannya dengan pola asuh orang tua, Baumrind dalam Yusuf (2006: 51) mengemukakan hasil penelitiannya tentang gaya perlakuan orang tua atau sering yang disebut dengan pola asuh orang tua dan dampak perlakuan tersebut terhadap

perilaku anak (kompetensi emosional, sosial dan intelektual). Diantara pola asuh tersebut terdapat pola asuh demokratis (*Authoritative*) dan permisif (*permissive*). Pola asuh demokratis (*Authoritative*) adalah pola asuh yang memperlihatkan pengawasan ekstra ketat terhadap tingkah laku anak-anak, tetapi mereka juga bersikap responsive, menghargai dan menghormati pemikiran, perasaan serta mengikutsertakan anak dalam pengambilan keputusan.

Pengasuhan demokratis (*Authoritative*) diasosiasikan dengan rasa harga diri yang tinggi (*high self-esteem*), memiliki moral standar, kematangan psikososial, kemandirian, sukses dalam belajar dan bertanggung jawab secara sosial. Sedangkan pola asuh permisif (*permissive*) adalah pola asuh dimana orang tua sangat terlibat dalam kehidupan anak, tetapi menetapkan sedikit batas atau kendali atas mereka (Desmita, 2007: 144-145). Anak-anak yang dibesarkan oleh pola asuh seperti ini cenderung kurang percaya diri, pengendalian diri yang buruk, dan rasa harga diri yang rendah.

Berdasarkan pemaparan tersebut hendak dikaji lebih lanjut tentang “Model Bermain Peran dan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Keterampilan sosial dengan Memperhatikan Pola Asuh Orang Tua”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Pembelajaran di kelas masih pasif
3. Kegiatan belajar masih berpusat pada guru (*teacher center*)
4. Orang tua siswa kurang memperhatikan pola asuhnya dalam pengembangan keterampilan sosial anak.
5. Keterampilan sosial siswa masih rendah
6. Siswa masih kurang berani untuk menyampaikan pendapat.
7. Kurangnya rasa tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan
8. Siswa kurang memberi respon dalam hal pemberian kritik atau menyanggah suatu pendapat.
9. Kurangnya kerjasama siswa dalam kerja kelompok

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada pembelajaran menggunakan model bermain peran dan model kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan pola asuh orang tua yang terdiri dari pola asuh demokratis dan pola asuh permisif cenderung *permissive-indulgent* pada mata pelajaran IPS, pada tema empat, yaitu "*Dinamika Interaksi Manusia*" pada siswa kelas VII SMP N 3 Metro, semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*?
2. Apakah keterampilan sosial siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap keterampilan sosial siswa?
4. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua demokratis?
5. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua permisif?
6. Apakah keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dari pola asuh orang tuanya permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model bermain peran?
7. Apakah keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dari pola asuh orang tuanya permisif yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui.

1. Perbedaan keterampilan sosial siswa antara pembelajaran yang menggunakan model bermain peran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw*.
2. Keterampilan sosial siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis lebih baik dibandingkan dengan pola asuh orang tuanya permisif.
3. Interaksi antara model pembelajaran dengan pola asuh orang tua terhadap keterampilan sosial siswa.
4. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua demokratis.
5. Keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran lebih baik dari model kooperatif tipe *Jigsaw* pada pola asuh orang tua permisif.
6. Keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model Bermain Peran.
7. Keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah.

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai sumbangan bagi pengembangan ilmu dalam bidang pendidikan dan memperkaya ilmu pengetahuan bagi peneliti pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.
2. Secara praktis, penelitian ini berguna.
 - a. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan model pembelajaran dengan memperhatikan pola asuh orang tua siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
 - b. Bagi siswa, dapat menjadi salah satu solusi bagi siswa yang keterampilan sosialnya masih rendah.
 - c. Bagi orang tua, dapat menjadi masukan dalam menentukan pola asuh mereka terhadap anak dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial.
 - d. Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas siswa dalam meningkatkan keterampilan sosialnya
 - e. Sebagai bahan referensi dan informasi bagi para peneliti yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan dapat mendukung penelitian lain yang berkaitan dengan kependidikan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup sebagai berikut.

1. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan variabel moderator pola asuh orang tua siswa kelas VII A dan kelas VII C.

2. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII SMPN 3 Metro.

3. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu penerapan model pembelajaran dengan memperhatikan pola asuh orang tua siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan siswa sebagai bekal untuk terjun didalam kehidupan masyarakat. Pendidikan IPS di sekolah adalah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang mendudukan konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

Pembelajaran IPS akan meningkat jika guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang diakses dari pendekatan kontekstual, *cooperative learning* dan *konstruktivisme* serta bahan yang digunakan berasal dari bahan-bahan yang

diajarkan di sekolah, dan juga diperoleh dari agen-agen pendidikan seperti di lingkungan rumah (*family*), masyarakat (*community*), pers (*press*), radio (*radio*) berbagai gambar bergerak dan televisi (*motion picture and television*) yang mempengaruhi pandangan sosial dan perilaku siswa.

Woolover dan Scoot (1988:10) merumuskan ada lima perspektif dalam mengajarkan IPS . Kelima perspektif tersebut tidak berdiri masing-masing, bisa saja ada yang merupakan gabungan dari perspektif yang lain. Kelima perspektif tersebut ialah.

1. IPS diajarkan sebagai pewarisan nilai kewarganegaraan (*social studies as citizenship transmission*).
2. IPS diajarkan sebagai Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (*social studies as social science education*).
3. IPS diajarkan sebagai cara berpikir reflektif (*social studies as reflective inquiry*).
4. IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa (*social studies as personal development*).
5. IPS diajarkan sebagai proses pengambilan keputusan dan tindakan yang rasional (*social studies as rational decision making and social action*).

Model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial menelaah perspektif yang ke satu, empat dan kelima. Dalam perspektif pertama, mengenai IPS sebagai pewaris nilai kewarganegaraan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* dimana dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi sosial antar siswa didalam kelompok seperti saling berkomunikasi, berbagi ide dan pendapat, saling bekerjasama dan berdiskusi dalam memecahkan masalah yang diberikan. Siswa dilatih untuk menjadi pribadi yang mandiri dan bertanggung jawab sehingga mengembangkan keterampilan sosial siswa. Siswa

yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung akan memiliki sikap dan etika yang baik serta mengikuti norma dan hukum yang berlaku. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan sosial masuk kedalam poin pertama yaitu IPS sebagai transmisi kewarganegaraan.

Perspektif pengembangan individu dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* adalah dimana pada siswa yang kurang percaya diri, lamban belajar, malas, suka mendominasi dan tidak mampu mengendalikan diri, pembelajaran dengan menggunakan model ini membantu siswa yang lemah dalam menyelesaikan masalah, siswa diajarkan untuk bekerjasama dengan adanya pembagian tugas kelompok, menerapkan bimbingan sesama teman sehingga siswa diharapkan akan dapat memiliki rasa tanggung jawab, saling berkomunikasi, saling bekerjasama, bergiliran memberikan pendapat dan berdiskusi dalam memecahkan masalah untuk meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini senada dengan Shapiro (2004: 37) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial bisa dan harus diajarkan di sekolah. Dengan keterampilan sosial yang baik, siswa tidak hanya memiliki hubungan yang positif, tetapi siswa juga memiliki sikap yang lebih baik di sekolah, memiliki citra diri yang baik dan secara umum jauh lebih tanggung dalam menghadapi tantangan hidup. Salah satu cara untuk membangun keterampilan sosial di sekolah, adalah dengan membentuk kelompok di dalam kelas.

Pembentukan kelompok didalam kelas bertujuan agar siswa dapat belajar berbagai keterampilan didalamnya seperti keterampilan memberi dan menerima yang dapat membantu mereka diterima didalam sebuah kelompok. Hal ini diharapkan dapat menjadi bekal mereka agar dapat diterima dilingkungan sekitar dan masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model bermain peran dan *Jigsaw* untuk meningkatkan keterampilan sosial masuk kedalam poin keempat yaitu IPS sebagai pengembangan pribadi siswa.

Perspektif pengambilan keputusan dan tindakan yang rasional dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran dan *Jigsaw* bertujuan agar siswa dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan dan masyarakat dengan membekali siswa keterampilan sosial seperti melatih siswa untuk mandiri, bertanggung jawab, saling berkomunikasi, berbagi pendapat, saling bekerjasama, berfikir kritis, serta dapat memecahkan masalah. Secara tidak langsung hal tersebut melatih siswa untuk dapat mengambil keputusan yang tepat (*decision making*) terhadap permasalahan yang terjadi, baik dalam konflik pribadi maupun dalam lingkungan sosial. Dengan bekal keterampilan sosial yang baik, maka siswa akan dengan mudah menghadapi tantangan dengan mengambil tindakan yang rasional. Hal ini senada dengan Marsh (2008:111) yang mengatakan bahwa keterampilan dasar, keterampilan sosial, keterampilan hidup, keterampilan kritis pada pendidikan yang global dan keterampilan untuk mengambil keputusan merupakan bentuk keterampilan yang membantu siswa untuk terjun didalam lingkungan dan masyarakat.