

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS DAN PENELITIAN YANG RELEVAN**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Pengertian Keterampilan**

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1180) keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatih kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut Wahyudi (2002 : 33) keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan yang hanya diperoleh dalam praktek, Keterampilan kerja ini dapat dikelompokkan tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Keterampilan mental, seperti analisa, membuat keputusan, menghitung, menghafal
- b. Keterampilan fisik, seperti keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaannya sendiri.
- c. Keterampilan sosial, yaitu seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang.

Menurut Robbins (2001: 10) pada dasarnya keterampilan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu.

1. *Basic literacy skill* yaitu keahlian dasar yang merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.
2. *Technical skill* yaitu keahlian teknik yang merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer.
3. *Interpersonal skill* yaitu keahlian interpersonal yang merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.
4. *Problem solving* yaitu keahlian menyelesaikan masalah yang merupakan proses aktivitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Keterampilan atau keahlian (*skill*) adalah merupakan kecakapan yang berhubungan dengan tugas yang dimiliki dan dipergunakan dalam menghadapi tugas-tugas yang bersifat teknis atau non teknis.

Kaitannya dengan keterampilan, Bloom (Sudijono, 2011:49) dalam taksonominya menyatakan bahwa tujuan belajar secara mendalam yang sesuai dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dibagi menjadi 3 bagian, yaitu;

- a. Tujuan Kognitif adalah tujuan yang berkenaan dengan pengetahuan, pengertian, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi terhadap bahasan IPS.
- b. Tujuan Afektif yaitu tujuan yang menekankan kepada perasaan, emosi atau derajat penerimaan atau penolakan. Pada tujuan ini diungkapkan pada perhatian, minat, sikap, apresiasi, penghargaan dan prasangka terhadap realita kehidupan bermasyarakat.
- c. Tujuan Psikomotorik, yaitu tujuan yang menekankan kepada ketrampilan otot atau ketrampilan fisik yang berhubungan dengan manipulasi material dan alat-alat, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara urat syaraf dengan kekuatan fisik. Pada tujuan ini siswa didorong untuk melakukan terobosan dalam kehidupan dengan potensi sumber daya yang melingkupinya.

Persamaan dengan konsep tersebut, Bloom dengan taksonominya berpendapat, bahwa pengelompokan tujuan pendidikan harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Taksonomi Bloom yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001: 66) yaitu.

**a. Ranah Kognitif/Pengetahuan (*Knowlegde*)**

1. Mengingat (*remember*) yaitu kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Misalnya menyebutkan arti taksonomi. Kata kerja kunci: mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.
2. Memahami (*understand*) yaitu kemampuan memahami instruksi dan menegaskan. Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Misalnya merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri menyatakan kembali. Kata kerja kunci: menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.
3. Menerapkan (*apply*) yaitu kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Misalnya melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem berlaku. Kata kerja kunci: memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan memprogramkan, mempraktekkan, memulai.
4. Menganalisis (*analyze*) yaitu kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Misalnya menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya. Kata kerja kunci: mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisahkan, menduga, mempertimbangkan mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.

5. Mengevaluasi (*evaluate*) yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Misalnya membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban. Kata kerja kunci: mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.
6. Mencipta (*create*) yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Misalnya membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber. Kata kerja kunci: merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

#### **b. Ranah Afektif/Sikap (*Attitude*)**

1. Penerimaan yaitu kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contohnya mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang. Kata kerja kunci: menanyakan, mengikuti, memberi, menahan/mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab.
2. Responsif yaitu kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contohnya berpartisipasi dalam diskusi kelas. Kata kerja kunci: memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, menyelesaikan, mempraktekkan.
3. Nilai yang dianut (Nilai diri) yaitu kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contohnya mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan. Kata kerja kunci: Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan,

menginterpretasikan, membenarkan, menolak, menyatakan/mempertahankan pendapat,

4. Organisasi yaitu kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contohnya menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab. Kata kerja kunci: mentaati, mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasi, mengkombinasikan, mengorganisir, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, memodifikasi
5. Karakterisasi yaitu kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial. Contohnya menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok. Kata kerja kunci: Melakukan, melaksanakan, memperlihatkan, membedakan, memisahkan, menunjukkan, mempengaruhi, mendengarkan, memodifikasi, mempraktekkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, mempertanyakan, mempersoalkan, menyatakan, bertindak, membuktikan, mempertimbangkan.

Ranah psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

### c. **Psikomotorik/Keterampilan (*Skills*)**

1. Persepsi yaitu kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu. Contohnya menurunkan suhu AC saat merasa suhu ruangan panas. Kata kerja kunci: mendeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan, menyeleksi,
2. Kesiapan yaitu kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu. Contohnya melakukan pekerjaan sesuai urutan, menerima kelebihan dan kekurangan seseorang. Kata kerja kunci: memulai, mengawali, memprakarsai, membantu, memperlihatkan mempersiapkan diri, menunjukkan, mendemonstrasikan.

3. Reaksi yang diarahkan yaitu kemampuan untuk memulai keterampilan yang kompleks dengan bantuan/bimbingan dengan meniru dan uji coba. Contohnya mengikuti arahan dari instruktur. Kata kerja kunci: meniru, menarasir, mengikuti, mencoba, mempraktekkan, mengerjakan, membuat, memperlihatkan, memasang, bereaksi, menanggapi.
4. Reaksi natural (mekanisme) yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat keterampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnnya. Contohnya menggunakan komputer. Kata kerja kunci: mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mempertajam, menangani.
5. Reaksi yang kompleks yaitu kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, tanpa ragu. Contohnya keahlian bermain piano. Kata kerja kunci: mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mencampur, mempertajam, menangani, mengorganisir, membuat draft/sketsa, mengukur
6. Adaptasi yaitu kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola. Kata kerja kunci: mengubah, mengadaptasikan, memvariasikan, merevisi, mengatur kembali, merancang sesuai dengan yang dibutuhkan. Contohnya melakukan perubahan secara cepat dan tepat terhadap kejadian tak terduga tanpa merusak pola yang ada. kembali, memodifikasi.
7. Kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri. Contohnya membuat formula baru, inovasi, produk baru. Kata kerja kunci: Merancang, membangun, menciptakan, mendisain, memprakarsai, mengkombinasikan, membuat, menjadi.

Berkaitan dengan penelitian ini, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran menggunakan model bermain peran dan model *Jigsaw* masuk kedalam ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pada bagian ranah kognitif termasuk dalam kategori: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi. Ranah afektif meliputi kategori: (1) penerimaan, (2) responsif, (3) nilai yang dianut, (4)

organisasi, (5) karakterisasi. Ranah psikomotorik meliputi kategori: (1) kesiapan, dan (2) reaksi yang diarahkan.

Hal ini sesuai dengan Dick&Carey (2005:42) yang menyatakan sebuah kegiatan dapat digolongkan sebagai psikomotorik apabila eksekusinya menggunakan gerakan otot tanpa atau menggunakan peralatan. Keterampilan sosial cenderung merupakan ranah kognitif karena dalam penerapannya ada pengetahuan didalamnya. Hal ini dikarenakan keterampilan sosial walaupun berupa keterampilan tetapi tidak menggunakan otot atau fisik sebagaimana yang dinyatakan oleh Sumaatmadja (2001:89) keterampilan motorik yaitu keterampilan yang berhubungan dengan manipulasi anggota badan termasuk panca indra. Dalam tujuan ini siswa didorong untuk melakukan terobosan dalam kehidupan misalnya keterampilan membaca grafik dan keterampilan membuat grafik,

## **2. Keterampilan dalam Konteks Pendidikan IPS**

Ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara alamiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dari bahan realitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Pengetahuan sosial didalamnya dihimpun semua materi yang berhubungan langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berguna.

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan inter-disiplin (*inter-disciplinary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial (*social sciences*). IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Budaya, Psikologi Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ekologi, dan sebagainya. Menurut Soemantri (2001:89) hingga saat ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social sciences*), maupun ilmu pendidikan.

Matapelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan didalam masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Menurut Sapriya (2009:201) tujuan mata pelajaran IPS SMP/MTs sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan pembelajaran IPS tersebut dapat disederhanakan, bahwa tujuan pelajaran IPS agar siswa mempunyai kemampuan mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk

berfikir logis, kritis, memecahkan persoalan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan serta memiliki komitmen berkomunikasi dan berinteraksi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majmuk.

Dalam pengajaran IPS secara komprehensif menurut Sapriya (2009:48) mencakup tiga dimensi, meliputi.

1. Dimensi pengetahuan (*knowledge*) yang mencakup fakta, konsep dan generalisasi yang harus dipahami siswa. Artinya dimensi pengetahuan dalam IPS merupakan peristiwa yang terjadi di lingkungan masyarakat
2. Dimensi ketrampilan yang meliputi ketrampilan (*skills*) meneliti, berfikir, partisipasi sosial, dan komunikasi. Semua keterampilan dalam pembelajaran IPS sangat diperlukan dan akan memberikan kontribusi positif.
3. Dimensi nilai dan sikap (*values and attitude*), yaitu seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah ada dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berfikir atau bertindak.
4. Dimensi tindakan (*action*), yaitu menjadikan peserta didik aktif dalam memecahkan isu-isu sosial sehingga siswa jelas apa yang akan dilakukan dan bagaimana caranya sehingga siswa belajar menjadi warga negara yang efektif didalam masyarakat.

Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Sikap dan perilaku menunjukkan disiplin dan tanggung jawab selaku dan 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. Menurut Mariyani (2011: 2) menyatakan 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.

Tujuan mendasar pengajaran IPS secara mendalam yang sesuai dengan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa menurut Sumaatmadja (2001: 89) dibagi menjadi 3 bagian, yaitu.

1. Keterampilan Fisik (*motor-skill*) yaitu keterampilan yang berhubungan dengan manipulasi anggota badan termasuk panca indra. Dalam tujuan ini siswa didorong untuk melakukan terobosan dalam kehidupan dengan potensi sumber daya yang melingkupinya.
2. Keterampilan Intelektual (*intellectual-skill*) yaitu meliputi kecepatan berpikir, kecepatan menanggapi suatu persoalan, kecepatan mencari alternatif pemecahan masalah. Keterampilan ini bertujuan dengan pengetahuan, pengertian, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi terhadap bahasan IPS.
3. Keterampilan Sosial (*social-skill*) yaitu meliputi bekerjasama, bergotong royong dan terampil membantu pihak lain yang memerlukannya. tujuan yang menekankan kepada perasaan, emosi atau derajat penerimaan atau penolakan. Dalam tujuan ini diungkapkan pada perhatian, minat, sikap, apresiasi, penghargaan dan prasangka terhadap realita kehidupan bermasyarakat.

Penjelasan tersebut dapat dimengerti bahwa salah satu tujuan dari pengajaran IPS adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangatlah dibutuhkan sebagai bekal siswa dalam kehidupannya di masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Marsh (2008:111) yang mengatakan bahwa keterampilan dasar, keterampilan sosial, keterampilan hidup, keterampilan berpikir kritis pada pendidikan yang global dan keterampilan untuk mengambil keputusan merupakan bentuk keterampilan yang membantu siswa untuk terjun di dalam lingkungan dan masyarakat. Keterampilan sosial menurut Marsh (2008: 111) meliputi: (1) keterampilan berinteraksi dengan orang lain, seperti berbicara, (2) keterampilan berinteraksi pada kelompok, seperti bagaimana bekerjasama, bergiliran dan

berbagi didalam kelompok, (3) bagaimana memulai dan mempertahankan persahabatan.

Pada kurikulum 2013, kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative science* dan *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Keduanya sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam. Disamping itu, tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menekankan pada pengetahuan tentang bangsanya, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ilmu Pengetahuan Alam juga ditujukan untuk pengenalan lingkungan biologi dan alam sekitarnya, serta pengenalan berbagai keunggulan wilayah nusantara.

**Tabel 2. Kompetensi inti dan kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII di SMP/MTs dalam kurikulum 2013**

| <b>Kompetensi Inti</b>   | <b>Kompetensi Dasar</b>   |
|--|---|
| 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya   | 1.1 Menghagai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya<br>1.2 Menghargai ajaran agama dalam berpikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat<br>1.3 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya  |
| 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya | 2.1 Meniru perilaku jujur, disiplin bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa hindu Buddha dan Islam dalam kehidupannya sekarang<br>2.2 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan social, budaya, ekonomi dan politik<br>2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya  |
| 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata   | 3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik)<br>3.2 Memahami perubahan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa hindu buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik<br>3.3 Memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat<br>3.4 Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi |
| 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah  | 4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil-hasil kebudayaan dan fikiran  |

---

|  |   |
|--|---|
| konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori | masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa hindu buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang<br>4.2 Menyajikan hasil olahan telaah tentang peninggalan kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik yang ada di lingkungan sekitarnya<br>4.3 Menggunakan berbagai strategi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan fungsi peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik di lingkungan masyarakat sekitar<br>4.4 Menyajikan hasil pengamatan tentang bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar |
|--|---|

---

*KemenDikbud, 201.3*

### **3. Keterampilan Sosial Dalam Pandangan Para Ahli**

Keterampilan sosial adalah seseorang untuk mempertahankan tujuan pribadi yang hendak dicapai dengan hubungan baik dengan orang lain dengan cara yang dapat diterima secara 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.

Keterampilan sosial di Amerika diungkapkan oleh Maryani (2011:20) meliputi keterampilan hidup yang berupa: (1) keterampilan berfikir dan bernalar, (2) keterampilan bekerja dengan orang lain, (3) keterampilan pengendalian diri dan (4) keterampilan dalam memanfaatkan peluang kerja. Hal ini senada dengan Marsh (2008:111) yang menuliskan tentang studi masyarakat mengembangkan beberapa cara keterampilan hidup dengan menerapkan proses investigasi, menciptakan berkomunikasi, berpartisipasi dan merefleksi, yang memungkinkan siswa agar dapat berperan didalamnya, melakukan kritik dan memperbaiki dunia saat ini dan masa yang akan datang.

Grotberg dalam Desmita (2007: 230) menyatakan bahwa apa saja yang dapat dilakukan oleh remaja sehubungan dengan keterampilan sosial meliputi.

1. Berkomunikasi
2. Memecahkan masalah
3. Mengelola perasaan dan impuls-impuls
4. Mengukur temperamen sendiri dan orang lain
5. Menjalin hubungan-hubungan yang saling mempercayai.

Sedangkan menurut Maryani (2011:18) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab.

Keterampilan sosial dapat dikelompokkan atas empat bagian, yaitu.

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), menyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya
3. Keterampilan membangun tim/kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda.

Berkaitan dengan keterampilan tersebut, indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini yang berupa keterampilan berkomunikasi, keterampilan bekerjasama, keterampilan mengeluarkan pendapat, keterampilan menyelesaikan masalah dan keterampilan bertanggung jawab masuk kedalam keterampilan komunikasi, keterampilan membangun kelompok dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Carledge dan Milburn (1992:143-149) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi memperoleh respon positif atau negatif. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam mengadakan hubungan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan orang lain, sehingga memperoleh adaptasi kehidupan di masyarakat secara harmonis. Keterampilan tersebut terdiri dari:

- (a) perilaku terhadap lingkungan (*environmental behaviors*) merupakan bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan memperlakukan lingkungan hidupnya.
- (b) perilaku interpersonal (*interpersonal behaviors*) adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.
- (c) perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (*self-related behaviors*) merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.

(d) perilaku yang berhubungan dengan tugas kelompok (*task-related behaviors*) merupakan bentuk perilaku atau respon terhadap sejumlah tugas akademis.

Keterampilan sosial dalam penelitian ini masuk kedalam, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (kemampuan bertanggung jawab dan kemampuan berkomunikasi) dan perilaku yang berhubungan dengan tugas kelompok (kemampuan memecahkan masalah, kemampuan mengeluarkan pendapat dan kemampuan bekerjasama) .

Shapiro (2004: 37) mengatakan 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 disekolah, adalah dengan membentuk kelompok didalam kelas. Studi mengatakan bahwa anak-anak biasanya lebih baik dalam kelompok yang terdiri dari rekan-rekan yang memiliki karakteristik umum. 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.

Keterampilan sosial menurut Maryani (2011:21) dapat dicapai melalui proses pembelajaran. Proses disini bisa dengan menggunakan model pembelajaran yang tujuannya dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti model pembelajaran bermain peran *Jigsaw*. Selain model pembelajaran yang merupakan faktor

eksternal, faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak adalah keluarga. Kartini (1992: 27) mengungkapkan 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 diantaranya adalah mempengaruhi keterampilan sosialnya.

#### **4. Teori Belajar yang Mendasari Keterampilan Sosial**

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa, dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Musfiqoh (2012: 6) bahwa belajar merupakan aktivitas terencana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan, agar perilaku seseorang berubah menuju kedewasaan. Pemahaman yang telah di dapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak dan berperilaku

Pembelajaran dalam berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regular*). Dananjaya (2013: 27) menyatakan pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Peserta didik dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga pelajar mengalir dalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang

menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Pembelajaran menurut Komalasari (2013: 03) adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik /pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Ada beberapa teori belajar yang mendasari keterampilan sosial yang dikemukakan para ahli. Berikut disajikan beberapa teori belajar yang mendukung pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam sistem pendidikan.

### **1. Teori Belajar *Behaviorisme***

Teori belajar *behaviorisme* adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dimana seseorang dianggap telah belajar jika dia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Teori *behaviorisme* menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Teori ini menggunakan model hubungan stimulus-respon dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanisme. Tokoh dari teori ini diantaranya John.B. Watson, Thorndike dan Skinner.

Pembelajaran dilakukan dengan memberi stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang di inginkan. Respons atau perilaku tertentu diperoleh dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan.

Munculnya perilaku akan semakin kuat jika diberikan penguatan dan akan menghilang jika dikenakan hukuman (Sani, 2013: 4-5). Ciri-ciri implemmentasi teori *behavioristik* menurut Sani (2013:7-8) adalah sebagai berikut:

1. mementingkan pengaruh lingkungan;
2. mementingkan bagian-bagian;
3. mementingkan peranan reaksi;
4. mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulus respons;
5. mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya;
6. mementingkan mekanisme terbentuknya hasil belajar;
7. hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang di inginkan;
8. mementingkan sebab-sebab pada waktu yang lalu;
9. mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan;
10. menggunakan teknik coba-coba (*trial and error*) dalam penyelesaian masalah.

Implementasi teori belajar *behaviorisme* terhadap penelitian ini adalah model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diharapkan bisa menjadi sebuah stimulus untuk peserta didik dimana model pembelajaran keduanya bisa menjadi pelatihan atau pembiasaan yang dapat memunculkan perubahan perilaku seperti keterampilan sosial yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret.

## **2. Teori Belajar *Konstruktivisme Sosial***

Aliran *konstruktivisme* sosial menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui internalisasi/penguasaan proses sosial. Teori ini membahas tentang faktor primer (kesadaran sosial) dan faktor sekunder (individu) serta pertumbuhan kemampuan. Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan sosial tanpa makna, kemudian terjadi internalisasi atau pengendapan dan pemaknaan atau konstruksi pengetahuan baru, serta perubahan (transformasi)

pengetahuan. Teori ini melandasi munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kontekstual (Sani, 2013: 20). Model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* merupakan bagian dari model-model interaksi sosial dimana model pembelajaran ini menekankan relasi individu dengan masyarakat dan orang lain. Sasaran utamanya adalah untuk membantu siswa belajar bekerjasama, mengidentifikasi masalah, baik yang sifatnya akademik maupun sosial.

Proses pembelajaran dalam teori *konstruktivisme* sosial harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mendorong peserta didik untuk mengorganisasi pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna. Tokoh dari teori ini adalah Vygotsky dan Piaget. Implikasi teori *konstruktivisme* sosial dalam pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Dasar pembelajaran adalah bahwa dalam diri siswa sudah ada pengetahuan, pemahaman, kecakapan, pengalaman tertentu.
2. Peserta didik belajar dengan mengonstruksi pengetahuan, pemahaman, kecakapan, pengalaman lama menjadi pengetahuan, pemahaman, kecakapan dan pengalaman yang baru.
3. Guru berperan memfasilitasi terjadinya proses konstruksi pengetahuan.

Menurut teori ini, peran guru hanya sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar. Implementasi teori ini dalam penelitian, bahwa model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mengorganisasi pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna dengan proses sosial. Dalam pembelajaran menggunakan model

bermain peran dan *Jigsaw*, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan.

### 3. Teori Belajar *Humanisme*

Teori belajar *humanistik* menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya. Peran pendidik adalah membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Prinsip belajar *humanistik* adalah.

1. Manusia mempunyai cara belajar alami.
2. Belajar terjadi secara signifikan jika materi pelajaran yang di rasakan mempunyai relevansi dengan maksud tertentu.
3. Belajar menyangkut perubahan dalam persepsi mengenai peserta didik.
4. Belajar yang bermakna diperoleh jika peserta didik melakukannya.
5. Belajar akan berjalan lancar jika peserta didik di libatkan dalam proses belajar.
6. Kepercayaan pada diri peserta didik di tumbuhkan dengan membiasakan dengan mawas diri.
7. Belajar sosial adalah belajar mengenai proses belajar.

Guru perlu memberikan motivasi dan kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Peserta didik berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai pengalaman belajarnya sendiri (Sani, 2013: 26). Aplikasi teori *humanistik* lebih fokus pada semangat kemanusiaan selama proses pembelajaran yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Teori ini cenderung bersifat *eklektik*, yakni memanfaatkan metode dan teknik belajar apa

saja asal tujuan belajar tercapai. Proses belajar dibuat menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Menurut Habermas, belajar baru akan terjadi jika ada interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Habermas dalam Sani (2013: 27) membagi tipe belajar dalam tiga macam tipe belajar, yakni.

1. Belajar teknis (*technical learning*), yakni bagaimana seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan alam secara benar. Peserta didik mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan agar mereka dapat menguasai dan mengelola lingkungan sekitarnya dengan baik.
2. Belajar praktis (*practical learning*), yakni bagaimana seseorang dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan sosialnya atau dengan orang-orang di sekelilingnya. Kegiatan belajar lebih mengutamakan terjadi interaksi yang harmonis antara sesama manusia
3. Belajar emansipatoris (*emancipatory learning*) menekankan upaya agar seseorang mencapai suatu pemahaman dan kesadaran yang tinggi akan terjadinya perubahan atau transformasi budaya dalam lingkungan sosialnya. Di butuhkan pengetahuan dan keterampilan serta sikap yang benar untuk mendukung terjadinya transformasi kultural tersebut.

Implementasi teori ini dalam penelitian, bahwa model pembelajaran bermain peran dan *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya dan membantu mereka dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Dalam model ini, guru memberikan motivasi dan kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik di mana peserta didik berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai pengalaman belajarnya sendiri. Menurut Sani (2013:30) salah satu contoh proses belajar mengajar dalam teori belajar humanisme adalah belajar kooperatif. Salah satu tiga macam tipe belajar menurut Habermas adalah belajar praktis sebagaimana seseorang dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan sosialnya atau dengan orang-orang disekelilingnya. Kegiatan belajar lebih

mengutamakan terjadi interaksi yang harmonis antara sesama manusia di mana interaksi yang harmonis antara sesama manusia dapat tercapai jika siswa mempunyai keterampilan sosial.

## **5. Teori Sosial Bandura**

Seorang arsitek utama teori belajar sosial versi kontemporer adalah Albert Bandura, pakar psikologi dari Stanford University. Menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Menurut teori ini, seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian di mantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya dengan jalan ini, memberi kesempatan kepada orang tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2010:77). Untuk menjelaskan bagaimana perilaku sosial belajar anak, Bandura menggunakan prinsip-prinsip pengkondisian klasik dan pengkondisian operan. Bandura yakin 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. Melalui pengamatannya, Bandura mengemukakan empat komponen penting yaitu: (1) *attention* (memperhatikan), (2) *retention* (menyimpan/mencamkan), (3) *motor reproduction* (memproduksi gerak motorik), dan (4) *vicarious-reinforcement and*

*motivational* (ulangan, penguatan dan motivasi). Sebelum melakukan peniruan, orang menaruh perhatian (*attention*) terhadap model yang akan ditiru. Setelah memperhatikan, selanjutnya individu memperlihatkan tingkah laku yang sama dengan model tersebut. Ini berarti ada sesuatu yang dicamkan, yang disimpan, yang diingat (*retention*) dalam bentuk simbol-simbol. Kemudian supaya bisa memreproduksi tingkah laku secara tepat, individu harus bisa memperlihatkan kemampuan-kemampuan motorik (*motor reproduction*). Terakhir apakah hasil mengamati dan mencamkan terhadap suatu model ini akan diperlihatkan dalam tingkah laku nyata sangat tergantung pada motivasi yang ada serta pengulangan perbuatannya untuk memperkuat perbuatan yang sudah ada agar tidak hilang yang disebut ulangan penguatan (*vicarious-reinforcement*).

Hubungan timbal balik antara perilaku, pengaruh lingkungan dan kognisi adalah faktor kunci dalam memahami bagaimana individu belajar. Bandura menunjukkan pentingnya proses identifikasi pada anak terhadap orangtuanya. 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.

## **6. Model-Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dan murid dalam pelaksanaan proses belajar-mengajar. Joyce & Weil (1972:01) menyatakan *models of teaching is plan or pattern that can be used to shape a curriculums (long-term courses of studies), to design instructional materials, and to guide instruction in the*

*classroom and other*. Artinya model merupakan suatu perencanaan yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya.

Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari:2013: 57). Pengembangan model belajar dimaksudkan agar guru memahami benar bagaimana murid belajar yang efektif, dan model pembelajaran yang bisa dipilih dan digunakan harus sesuai dengan situasi dan kondisi murid, materi, fasilitas, dan guru itu sendiri. Menurut Sani (2013: 98) model pembelajaran memiliki:

1. Sintaks (fase pembelajaran) merupakan tahapan dalam mengimplementasi model dalam kegiatan pembelajaran. Sintaks menunjukkan kegiatan apa saja yang perlu dilakukan oleh guru dan peserta didik mulai dari awal pembelajaran sampai kegiatan akhir.
2. Sistem sosial menggambarkan peran dan hubungan antara guru dengan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.
3. Prinsip reaksi merupakan informasi bagi guru untuk merespons dan menghargai apa yang dilakukan oleh peserta didik.
4. Sistem pendukung mendeskripsikan kondisi pendukung yang dibutuhkan untuk mengimplementasikan model pembelajaran.
5. Dampak. Dampak instruksional merupakan dampak langsung yang dihasilkan dari materi dan keterampilan berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Dampak pengiring merupakan dampak tidak langsung yang dihasilkan akibat interaksi dengan lingkungan belajar.

Hasil kajian terhadap berbagai model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para pakar pendidikan di bidangnya, maka Joyce dan Weil (1972:04) mengelompokkan model-model pembelajaran tersebut ke dalam empat kelompok model, yaitu.

1. Kelompok model pembelajaran pemrosesan informasi (*The information processing family*) yaitu model pembelajaran yang menjelaskan cara individu memberi respons rangsangan dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan merencanakan pemecahan masalah, serta menggunakan simbol-simbol verbal dan nonverbal.
2. Kelompok model pembelajaran personal (*The personal family*) yaitu model pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan diri individu.
3. Kelompok model pembelajaran interaksi sosial (*The social family*) yaitu model pembelajaran yang mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, dan memusatkan perhatiannya pada proses realitas yang ada dan dipandang sebagai negosiasi sosial.
4. Kelompok model pembelajaran perilaku (*The behavioral models*) yaitu model pembelajaran yang dibangun atas dasar teori yang umum, yakni teori perilaku.

Model pembelajaran tersebut didasarkan atas rasional teoritis yang logis, landasan pemikiran tentang apa yang dipelajari dan bagaimana cara belajar, perilaku dalam proses belajar mengajar agar pelaksanaannya berhasil dan lingkungan belajar.

Beberapa model pembelajaran serta kaitannya dengan tujuan belajar sebagai berikut.

1. Kelompok Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi (*The information processing family*)

| <b>Model Pembelajaran</b>       | <b>Pengembang</b>        | <b>Tujuan Pembelajaran</b>  |
|---------------------------------|--------------------------|---|
| Berpikir Induktif (Klasifikasi) | Hilda Taba (Bruce Joyce) | Mengembangkan kemampuan berpikir induktif, yakni keterampilan mengklasifikasi, membuat dan menguji hipotesis, serta memahami bagaimana membangun pemahaman konseptual tentang materi ajar |

|   |  |  |
|---|--|--|
| Pemerolehan Konsep<br>( <i>Concept attainment</i> ) | Jerome Bruner<br>Freed Lighthall                                   | Mengembangkan kemampuan mempelajari konsep, yakni strategi untuk memperoleh dan mengaplikasikan konsep.  |
| Latihan Inkuiri<br>( <i>Inquiry Training</i> )      | Richard Suchman  | Meningkatkan keingintahuan dan kemampuan melakukan eksplorasi, memahami cara mengumpulkan dan menolah informasi, mengembangkan dan menguji hipotesis, membangun konsep, serta berpikir tentang sebab akibat. |
| Inkuiri Ilmiah                                      | Richard Suchman  | Meningkatkan keingintahuan terhadap sebuah fenomena, merancang eksplorasi, mengumpulkan dan menganalisis data untuk memahami fenomena yang terjadi   |
| Perkembangan Kognitif                               | Jean Piaget<br>Lawrence Kohlberg<br>Edmun Sullivan<br>Irving Sigel | Meningkatkan pengembangan intelektual secara umum dan mengatur pembelajaran untuk memfasilitasi perkembangan intelektual   |
| Advance Organizer                                   | David Ausubel  | Rancangan untuk meningkatkan kemampuan menyerap dan mengelola informasi, terutama belajar dari guru dan membaca  |
| Belajar Pola<br>(mnemonic)                          | Michael Pressley<br>Joel Levin<br>Delaney                          | Meningkatkan kemampuan memperoleh informasi, konsep, sistem konseptual dan control meta-kognitif dari kemampuan mengolah informasi   |

## 2. Kelompok Model Pembelajaran Personal (*The personal family*)

| Model Pembelajaran                                    | Pengembang     | Tujuan Pembelajaran   |
|---|----------------|---|
| Pembelajaran Tanpa Arahan<br>( <i>non-directive</i> ) | Carls Rogers   | Membangun kapasitas belajar mandiri untuk pengembangan diri, memahami diri, otonomi dan percaya diri                                  |
| Sinektik  | William Gordon | Meningkatkan kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah, berekspresi secara kreatif, menunjukkan empati dan memiliki wawasan sosial |

|   |                                |   |
|---|--------------------------------|---|
| Latihan Kesadaran                               | Fritrz Peris<br>William Schutz | Meningkatkan kapasitas nebegeksplorasi dan pemahaman diri, serta rasa percaya diri. Selain itu juga mengembangkan kepekaan interpersonal dan empati |
| Pertemuan Kelas<br>( <i>classroom meeting</i> ) | William Glasser                | Mengembangkan pemahaman diri, tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain serta saling membantu   |
| Aktualisasi Diri                                | Abraham Maslow                 | Mengembangkan pemahaman personal dan kapasitas untuk berkembang   |
| Sistem Konseptual                               | David Hunt                     | Meningkatkan kompleksitas personal dan fleksibilitas dalam mengolah informasi serta berinteraksi dengan orang lain                                  |

### 3. Kelompok Model Pembelajaran Interaksi Sosial (*The social family*)

| <b>Model Pembelajaran</b>          | <b>Pengembang</b>                             | <b>Tujuan Pembelajaran</b>  |
|------------------------------------|---|---|
| Investigasi Kelompok               | John Dewey<br>Herbert Thelen<br>Shlomo Sharan | Mengembangkan keterampilan berpartisipasi dalam proses demokratis. Pembelajaran juga fokus pada perkembangan sosial, keterampilan akademik, pemahaman dan kemampuan inkuiri   |
| Inkuiri Sosial                     | Byron Massialas<br>Benjamin Cox               | Kemampuan menyelesaikan masalah sosial melalui studi akademik kolektif dan logika. Kemampuan berdiskusi secara terbuka, mengembangkan hipotesis dan menggunakan fakta         |
| Inkuiri Sosial<br>Terstruktur      | Robert Slavin                                 | Inkuiri akademik serta perkembangan sosial dan personal. Strategi kooperatif untuk pendekatan studi akademik  |
| Inkuiri hukum<br>(yurisprudensial) | James Shaver<br>Donald Oliver                 | Menganalisis isu kebijakan melalui kerangka hukum atau cara berpikir yurisprudensial. Kemampuan yang dikembangkan adalah kemampuan mengumpulkan data, analisis pertanyaan dan |

|                              |                                   |   |
|------------------------------|-----------------------------------|---|
|                              |                                   | posisi serta studi kepercayaan diri   |
| Metode Laboratorium (sosial) | National Training Laboratory      | Memahami dinamika kelompok kepemimpinan dan memahami gaya personal  |
| Bermain Peran                | Fannie Shaftel                    | Mengembangkan keterampilan sosial dengan mempelajari nilai-nilai dan peranannya dalam interaksi sosial. Pemahaman personal tentang nilai dan perilaku |
| Simulasi Sosial              | Sarene Boocock<br>Harold Guetzkow | Membantu peserta didik mengalami realitas dan proses sosial untuk memperoleh konsep, reaksi dan keterampilan mengambil keputusan                      |
| Kebergantungan Positif       | David Johnson<br>Roger Johnson    | Mengembangkan strategi kebergantungan dari interaksi sosial dan memahami emosi dan hubungan antarmasyarakat   |

#### 4. Kelompok Model Pembelajaran Perilaku (*The behavioral models*)

| <b>Model Pembelajaran</b> | <b>Pengembang</b>                             | <b>Tujuan Pembelajaran</b>  |
|---------------------------|---|---|
| Belajar Sosial            | Albert Bandura<br>Carl Thoresen<br>Wes Becker | Mengelola perilaku, belajar pola perilaku baru, mengurangi <i>phobia</i> , belajar mengontrol diri  |
| Belajar Tuntas            | Benjamin Bloom<br>James Block<br>B.F Skinner  | Ketuntasan keterampilan akademik dan materi   |
| Belajar Terprogram        | Carl Smith<br>Mary Foltz                      | Ketuntasan keterampilan dan konsep informasi faktual  |
| Simulasi                  | Thomas Good<br>Jere Brophy                    | Ketuntasan keterampilan kompleks dan konsep dalam rentang yang luas   |
| Pembelajaran Langsung     | David Rinn<br>Arends                          | Ketuntasan studi akademik dan keterampilan dasar dalam rentang yang luas.<br>Mengembangkan pengetahuan prosedural dan deklaratif serta memperoleh informasi secara bertahap |
| Pengurangan Kekhawatiran  | David Johnson<br>Roger Johnson                | Kontrol terhadap reaksi tidak suka, implementasi dalam  |

|  |              |   |
|--|--------------|---|
|  |              | penyembuhan pasien  |
| Belajar mengontrol diri                      | B. F Skinner | Mengembangkan pengaturan transfer perilaku kedalam situasi lain berdasarkan prinsip <i>operant conditioning</i> |
| Latihan Asertif                              | B. F Skinner | Mengembangkan komunikasi terpadu yang jujur dan lingkungan belajar yang produktif                               |
| Latihan Pengembangan Konsep dan Keterampilan | B. F Skinner | Mengembangkan perilaku dalam situasi tertentu serta memodifikasi perilaku sesuai masukan dari lingkungan        |

## 7. Model Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu dari kelompok model pembelajaran interaksi sosial. Kelompok model pembelajaran interaksi sosial menekankan pada hubungan personal dan sosial antar manusia. Model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori psikologi sosial yang membahas tentang pola interaksi manusia. Model pembelajaran ini fokus pada peningkatan hubungan antar peserta didik, bersikap demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat (Sani, 2013: 99). Interaksi antara guru dengan peserta didik dan interaksi antarpeserta didik sangat diperhatikan dalam model pembelajaran ini. Huda (2013:109) menyatakan tujuan utama model pembelajaran interaksi sosial, yaitu.

1. Membantu siswa bekerjasama untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah
2. Mengembangkan skill hubungan masyarakat
3. Meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai personal dan sosial

Menurut Hamalik (2004: 214) bahwa model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru.

Adapun Uno (2008: 25) menyatakan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah model yang pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, kedua bahwa bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Ada beberapa proses yang terdapat dalam model pembelajaran bermain peran. Menurut Uno (2008: 26) bahwa prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Sani (2013:106) menuliskan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran sebagai berikut.

**Sintaks:**

- Fase 1 : Hangatkan suasana
  - Identifikasi atau berikan permasalahan
  - Nyatakan permasalahan secara eksplisit
  - Interpretasi cerita permasalahan
  - Jelaskan tentang permainan peran
- Fase 2 : Pilih peserta yang akan berpartisipasi
  - Analisis peran yang akan dimainkan
  - Pilih pemain peran
- Fase 3 : Atur suasana dan tempat permainan peran
  - Atur jalannya cerita dan tindakan yang akan dilakukan
  - Atur situasi permasalahan yang akan dimainkan
- Fase 4 : Persiapkan Pengamat
  - Tentukan apa yang akan diamati
  - Berikan tugas pengamatan
- Fase 5 : Lakukan permainan
  - Mulai bermain peran
  - Lakukan permainan
  - Berhenti sementara
- Fase 6 : Diskusi dan evaluasi
  - Telaah tindakan dalam permainan peran
  - Diskusikan fokus utama
  - Kembangkan tindakan peran selanjutnya
- Fase 7 : Beraksi kembali
  - Lakukan peran yang telah direvisi
  - Berikan saran untuk tahap selanjutnya
- Fase 8 : Diskusi dan evaluasi seperti pada fase 6
- Fase 9 : Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi

**Sistem Sosial:** Guru bertanggung jawab memulai pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam setiap fase. Isi diskusi dan permainan peran sebagian besar ditentukan oleh peserta didik

**Prinsip Reaksi:** Guru menerima respon semua peserta didik tanpa melakukan penilaian, menolong siswa melakukan eksplorasi permasalahan dari berbagai sudut pandang dan membandingkan beberapa pandangan.

**Sistem Pendukung:** Pembelajaran ini membutuhkan dukungan bahan dan alat untuk mendukung jalan cerita.

**Dampak:** Dampak instruksional yaitu analisis nilai, perilaku personal, empati dan strategi untuk penyelesaian masalah interpersonal. Dampak pengiring yaitu fakta tentang masalah dan nilai sosial serta kenyamanan dalam mengekspresikan opini.

Menurut Taniredja dkk (2012: 41-42) pembelajaran bermain peran memiliki beberapa kelebihan yaitu.

1. Menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi
2. Menggalakan guru untuk mengembangkan kreativitas simulasi
3. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya
4. Memvisualisasikan hal-hal yang abstrak
5. Tidak membutuhkan keterampilan komunikasi yang pelik
6. Memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa
7. Menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi
8. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi

Hurlock (1992: 14) mengatakan sumbangan permainan drama bagi penyesuaian sosial adalah.

1. Permainan drama menunjukkan betapa menyenangkan hubungan sosial bagi anak dan mendorong mereka untuk terbuka dan berorientasi keluar.
2. Dalam permainan pura-pura, anak belajar bekerjasama dengan memainkan peran yang sesuai dengan pola peran yang dimainkan anak lain.
3. Bermain drama membantu anak, mempelajari, melalui peniruan modal nyata atau model media massa, peran sosial, dan peran jenis kelamin yang direstui masyarakat.
4. Dalam permainan drama, anak didorong untuk berbicara, untuk memberikan usul mengenai dramatisasi atau dalam memainkan perannya. Jadi permainan ini bukan saja meningkatkan kosakata anak tetapi juga menimbulkan rasa percaya diri atas kemampuannya berkomunikasi dengan teman sebayanya-suatu keterampilan yang diperlukan untuk diterima dalam masyarakat.

Selain mempunyai kelebihan, model pembelajaran bermain peran juga mempunyai kelemahan. Menurut Wahab (2012: 11) beberapa kelemahan tersebut diantaranya.

1. Jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan siswa 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 di harapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang di harapkan
4. Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. Siswa perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya
5. Bermain peran memakan waktu yang banyak

Mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, menurut Taniredja dkk (2012: 43) yaitu.

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan ini, bahwa dengan jalan bermain peran siswa dapat di harapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula
2. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak
3. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang telah di tentukan

Upaya untuk mengatasi kelemahan dan memaksimalkan kelebihan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model bermain peran, guru memegang peranan penting sebagai pelaksana dan sarana fasilitator supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **8. Tujuan Model Pembelajaran Bermain Peran**

Kelompok model pembelajaran ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*Field-theory*) yang menitik beratkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*). Model ini juga berlandaskan pemikiran bahwa kerja sama merupakan salah satu fenomena kehidupan masyarakat yang sangat penting. Model pembelajaran bermain peran dirancang untuk mempengaruhi peserta didik agar menemukan nilai-nilai pribadi dan sosial. Prilaku dan nilai-nilainya diharapkan peserta didik menjadi sumber penelitian berikutnya. Menurut Sani (2013: 104) tujuan dari model pembelajaran bermain peran adalah mengembangkan keterampilan sosial dengan mempelajari nilai-nilai dan peranannya dalam interaksi sosial. Pemahaman personal tentang nilai dan perilaku.

## **9. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran inovatif pada umumnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Menurut Sani (2013:131) mengatakan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara meningkatkan aktivitas belajar bersama sejumlah peserta didik dalam satu kelompok. Aktivitas pembelajaran ini menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005: 4-8) merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana para siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil pada berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari

materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Sintaks model pembelajaran kooperatif menurut Sani (2013:132) adalah sebagai berikut.

| Fase  | Aktivitas Guru  |
|---|---|
| Fase 1<br>Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik                  | Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi peserta untuk belajar                                |
| Fase 2<br>Menyajikan informasi  | Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan ceramah, demonstrasi, diskusi dan/atau melalui bahan bacaan         |
| Fase 3<br>Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar | Guru membagi peserta didik dalam kelompok atau menjelaskan kepada peserta didik bagaimana cara membentuk kelompok belajar |
| Fase 4<br>Membimbing kelompok bekerja dan belajar                           | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas  |
| Fase 5<br>Evaluasi  | Guru mengevaluasi hasil belajar atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya                               |
| Fase 6<br>Memberikan penghargaan  | Guru menilai dan memberikan penghargaan atas upaya dan hasil belajar individu serta kelompok                              |

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model pembelajaran kooperatif menurut Komalasari ( (2013: 62-69) sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *cooperative script* (CS)
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Students Teams Achievement Division* (STAD)
4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* (TPS)

5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*
6. Model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing*
7. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
8. Model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC)
9. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

Kegiatan belajar pada model pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara membagi kelompok agar siswa dapat berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, dan mengajarkan siswa untuk memiliki rasa tanggung jawab.

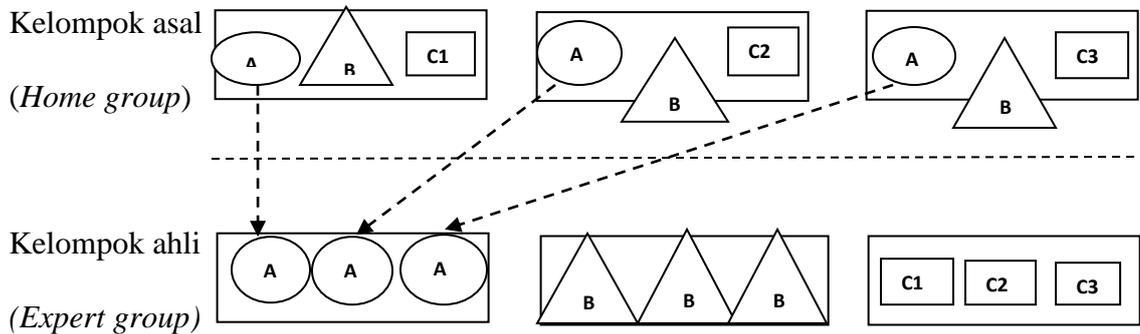
#### **10. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif dapat dikatakan berhasil jika peserta didik dapat mencapai tujuan mereka dengan saling membantu. Menurut Arends (2007) dalam Sani (2013: 132) mengatakan bahwa hasil belajar dari model pembelajaran kooperatif adalah prestasi akademis, toleransi dan menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Sedangkan menurut Sani (2013: 131) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah melatih keterampilan sosial seperti tanggung rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pikiran yang logis, dan berbagai keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal.

#### **11. Model Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dikembangkan berdasarkan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Aronson dan koleganya dalam Sani (2013: 136). Kelompok belajar dibagi dalam dua kategori, yakni kelompok ahli (*expert group*) dan kelompok asal (*home group*). Guru memberikan permasalahan pada kelompok asal, kemudian peserta didik dipecah kedalam kelompok ahli.

Pembagian kelompok mengikuti pola menurut Sani (2013: 136) sebagai berikut:



**Gambar 1.**

Pembagian kelompok dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

Materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa bagian dan masing-masing dipelajari oleh kelompok ahli. Anggota kelompok tim ahli harus memahami materi yang di diskusikan agar dapat menjelaskan materi tersebut di kelompok asal. Setelah memahami materi untuk waktu yang ditentukan peserta didik kembali kekelompok asal. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap penguasaan anggota kelompok lainnya untuk menghadapi evaluasi yang diberikan oleh guru atau menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Menurut Sani (2013: 137) prosedur pembelajaran model *Jigsaw* adalah:

1. Siswa dikelompokkan kedalam tim-tim yang terdiri atas beberapa siswa
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/ subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, tiap anggota kembali kekelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh

6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
7. Guru memberikan evaluasi
8. Penutup

Siswa-siswa dikelompokkan pada kelompok awal dan ahli untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas. Dengan demikian setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Wardhani (2002: 87) menguraikan beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, yaitu.

- Dari segi efektivitas, secara umum pada metode pembelajaran *Jigsaw* lebih aktif dan saling memberikan pendapat.
- Karena suasana belajar lebih kondusif, baru dan adanya penghargaan yang diberikan kelompok, maka masing-masing kelompok berkompetisi untuk mencapai prestasi yang baik.
- Siswa lebih memiliki kesempatan berinteraksi sosial dengan temannya.
- Siswa lebih aktif dan kreatif, serta memiliki tanggungjawab secara individual.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan bekerjasama, keterampilan bertanggung jawab, keterampilan mengeluarkan pendapat dan keterampilan memecahkan masalah.

Selain memiliki beberapa kelebihan di atas, model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* juga memiliki beberapa kelemahan, seperti yang diutarakan oleh Wardhani (2002: 87), yaitu.

1. Terdapat kelompok siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat atau bertanya, sehingga kelompok tersebut dalam diskusi menjadi kurang hidup.
2. Memerlukan waktu yang relatif cukup lama dan persiapan yang matang antara lain pembuatan bahan ajar dan LKS benar-benar memerlukan kecermatan dan ketepatan.

Upaya untuk mengatasi kelemahan tersebut dan memaksimalkan kelebihan dalam menerapkan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*, guru memegang peranan penting sebagai pelaksana dan sarana fasilitator supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Masih menurut Sani (2013: 133), tujuan pembelajaran model *Jigsaw* selain tujuan kognitif juga terdapat tujuan sosial yaitu pengembangan keterampilan kelompok dan sosial.

## **12. Pola Asuh Orang Tua**

Berdasarkan tata bahasanya, pola asuh terdiri dari kata pola dan asuh. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata pola berarti model, sistem, cara kerja, bentuk (struktur yang tetap), sedangkan kata asuh mengandung arti menjaga, merawat, mendidik anak agar dapat berdiri sendiri. Orang tua adalah pendidik utama dan pertama sebelum anak memperoleh pendidikan di sekolah, karena dari keluargalah anak pertama kalinya belajar. Jadi keluarga tidak hanya berfungsi terbatas sebagai penerus keturunan saja, tetapi lebih dari itu adalah pembentuk kepribadian anak.

Hurlock (1992: 78), mengatakan bahwa interaksi sosial awal terjadi di dalam kelompok keluarga dalam hal ini anak belajar dari orangtua, saudara kandung dan anggota keluarga lain. Gunarsa (2002: 37) menuliskan bahwa pola asuh merupakan cara orang tua bertindak, berinteraksi, mendidik, dan membimbing anak sebagai suatu aktivitas yang melibatkan banyak perilaku tertentu secara individual maupun bersama-sama sebagai serangkaian usaha aktif untuk mengarahkan anak. Semua sikap dan perilaku anak dalam keluarga di pengaruhi

oleh pola asuh orang tua. Dengan kata lain pola asuh orang tua akan mempengaruhi perkembangan jiwa anak sehingga sudah sepatutnya orang tua memilih pola asuh yang ideal untuk anak, namun dalam pelaksanaannya masih saja ada orang tua yang masih kaku dan terbatas dalam menerapkan satu pola asuh satu saja dan tidak disesuaikan dengan konteks kebutuhan dan kemampuan yang di miliki anak.

Jenis-jenis pola asuh menurut Baumrind yang dikutip oleh Yusuf (2006: 51) yaitu.

**a. Pola Asuh Demokratis (*Authoritative*)**

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 (Desmita, 2007:144).

Menurut Jahja (2011: 451) pola asuh *Authoritative* adalah gaya pengasuhan dimana orang tua melakukan kontrol kepada anak, tetapi tidak terlalu ketat. Umumnya orang tua pada pola asuh ini bersikap tegas namun memberikan penjelasan mengenai aturan yang diterapkan dan memberi kesempatan untuk mendiskusikannya, orang tua paham akan keinginan dan kebutuhan anak. Mereka tanggap dan mengabulkannya bila hal itu masuk akal dan mungkin dilaksanakan.

Menurut Braumrind dalam Yusuf (2006: 52), pola asuh demokratis orang tua dan dampaknya terhadap perilaku anak yaitu.

1. Perilaku pola asuh demokratis orang tua terhadap anak, sebagai berikut.
  - a. Penerimaan dan kontrolnya terhadap anak tinggi
  - b. Bersikap *responsive* terhadap kebutuhan anak
  - c. Mendorong anak untuk menyatakan pendapat atau pertanyaan
  - d. Memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan yang baik dan yang buruk
  
2. Dampaknya terhadap perilaku anak, yaitu.
  - a. Bersikap bersahabat
  - b. Memiliki rasa percaya diri
  - c. Mampu mengendalikan diri (*high-self control*)
  - d. Bersikap sopan
  - e. Mau bekerjasama
  - f. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
  - g. Mempunyai tujuan/arah hidup yang jelas
  - h. Berorientasi kepada prestasi

Pada pola asuh orang tua yang demokratis, orang tua tidak memaksakan kehendaknya kepada anak. Anak diberi kebebasan dalam mengeluarkan pendapatnya. Jika anak melakukan kesalahan, orang tua tidak langsung menghukum tetapi terlebih dahulu menanyakan alasan mengapa anak melakukan hal tersebut lalu menasehati mereka. Sehingga pola asuh orang tua demokratis dapat memberikan dampak yang positif terhadap anak. Dampak tersebut sangat membantu anak dalam berinteraksi atau melakukan hubungan terhadap orang lain. Anak mudah bersosialisasi dalam kelompok kecil maupun besar. Sehingga pada pembelajaran menggunakan model bermain peran maupun model *Jigsaw*, anak yang pola asuh orang tuanya demokratis tidak memiliki hambatan dalam penerapannya.

Idris dan Jamal (1992: 88), menyatakan bahwa ciri-ciri pola asuh demokrasi adalah.

1. Menentukan peraturan dan disiplin dengan memperhatikan dan mempertimbangkan alasan-alasan yang dapat di terima dan dipahami dan di mengerti oleh anak
2. Memberikan pengarahan tentang perbuatan baik yang harus di pertahankan oleh anak dan yang tidak baik agar di tinggalkan
3. Memberikan bimbingan dengan penuh perhatian
4. Dapat menciptakan keharmonisan dalam keluarga
5. Dapat menciptakan suasana komunikatif antara orang tua dan sesama keluarga.

Pada pola asuh demokratis, orang tua memprioritaskan kepentingan anak dan selalu mengawasi perkembangan mereka. Orang tua yang menerapkan pola asuh ini bersikap secara rasional, semua tindakan dilakukan berdasarkan pemikiran yang rasio. Orang tua bersikap realistis pada kemampuan anak, tidak berharap berlebihan dari kemampuan yang dimiliki anak dan selalu bersikap hangat terhadap anak.

#### **b. Pola asuh permisif (*Permissive*)**

Pola asuh permisif (*permissive*) memberikan pengawasan yang sangat longgar. Memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup. Orang tua cenderung tidak menegur atau memperingatkan apabila anak sedang melakukan kesalahan atau dalam masalah dan hanya sedikit melakukan bimbingan kepada anak. Karena orangtua yang *permissive* cenderung membiarkan anak-anak mereka melakukan apa yang mereka inginkan dan akibatnya anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu mengharapkan agar semua kemauannya dituruti (Desmita, 2007:145).

Menurut Jahja (2011: 451) orang tua yang pola asuhnya permisif memberikan kebebasan kepada anak, tidak teralu melarang anak dan tidak banyak menuntut. Orang tua mempunyai sifat hangat, suka merawat dan melibatkan diri dengan anak. Umumnya orang tua toleran terhadap perilaku anak dan jarang memberikan hukuman.

Menurut Braumrind dalam Yusuf (2006: 52), pola asuh permisif orang tua dan dampaknya terhadap perilaku anak yaitu:

1. Perilaku pola asuh permisif orang tua terhadap anak sebagai berikut:
  - a. Penerimaan terhadap anak tinggi, namun kontrolnya rendah
  - b. Memberikan kebebasan kepada anak untuk menyatakan dorongan/keinginannya.
2. Dampaknya terhadap perilaku anak
  - a. Bersikap *impulsive* dan agresif
  - b. Suka memberontak
  - c. Kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri
  - d. Suka mendominasi
  - e. Tidak jelas arah hidupnya
  - f. Prestasinya rendah.

Pada pola asuh orang tua yang permisif, orang tua membebaskan kepada anak untuk menyatakan keinginannya. Orang tua selalu memberikan apa yang anak minta. Sehingga anak menjadi tidak terkendali dan tidak bisa belajar mandiri sehingga anak selalu bergantung kepada orang tuanya. Anak menjadi lebih egois dan sangat manja. Dampak dari pola asuh orang tua permisif yaitu anak menjadi agresif, cenderung egois dan tidak terkendali serta suka mendominasi. Dampak tersebut membuat anak susah untuk berinteraksi atau melakukan hubungan

terhadap orang lain. Anak butuh waktu lama dalam bersosialisasi didalam kelompok sehingga dibutuhkan kesabaran dalam melatih keterampilan sosialnya.

Menurut Idris dan Jamal (1992: 89-90), yang termasuk pola asuh permisif adalah sebagai berikut:

1. Membiarkan anak bertindak sendiri tanpa memonitor dan membimbingnya
2. Mendidik anak acuh tak acuh , bersikap pasif dan masa bodoh
3. Mengutamakan kebutuhan material saja
4. Membiarkan saja apa yang dilakukan anak (terlalu memberikan kebebasan untuk mengatur diri sendiri tanpa ada peraturan-peraturan dan norma-norma yang digariskan orangtua)
5. Kurang sekali keakraban dan hubungan yang hangat dalam keluarga.

Pada pola asuh permisif, orang tua mengutamakan kebutuhan material anak saja.

Biasanya orang tua memberikan apa saja yang mereka inginkan. Hal ini dikarenakan orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan mereka sendiri.

Selain ciri dan dampak dari pola asuh orang tua, Markum (1985: 41) mengemukakan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi orang tua dalam memilih pola asuh, yaitu :

a. Jenis kelamin

Orangtua cenderung lebih keras terhadap anak wanita dibanding terhadap anak laki-laki.

b. Kebudayaan

Latar belakang budaya menciptakan perbedaan dalam pola pengasuhan anak. Hal ini terkait dengan perbedaan peran antara wanita dan laki-laki di dalam suatu kebudayaan masyarakat.

c. Status sosial

Orang tua yang berlatar belakang pendidikan rendah, tingkat ekonomi kelas menengah dan rendah cenderung lebih keras, memaksa dan kurang toleransi di banding mereka yang dari kelas atas, tetapi mereka lebih konsisten. Sedangkan menurut Hurlock (1999:202) menyatakan bahwa sikap orang tua mempengaruhi cara orang tua dalam pola asuh anak, dan sebaliknya perlakuan cara orang tua juga mempengaruhi sikap anak terhadap orang tua. Pada dasarnya hubungan orang tua dengan anak tergantung pada sikap orang tua.

Pola Asuh orang tua tanpa disadari memberikan pengaruh dalam perkembangan anak. Proses-proses perkembangan tersebut dipandang memiliki keterkaitan langsung dengan kegiatan belajar siswa. Proses-proses perkembangan tersebut menurut Syah (2006: 60) meliputi.

1. Perkembangan motor (*motor development*), yakni proses perkembangan yang progresif dan berhubungan dengan perolehan aneka ragam keterampilan fisik anak (*motor skills*)
2. Perkembangan kognitif (*cognitive development*), yakni perkembangan fungsi intelektual atau proses perkembangan kemampuan/kecerdasan otak anak
3. Perkembangan sosial dan moral (*social and moral development*), yakni proses perkembangan mental yang berhubungan dengan perubahan-perubahan cara anak berkomunikasi dengan orang lain baik sebagai individu maupun kelompok.

Selain proses perkembangan yang mempengaruhi kegiatan belajar, ada teori yang mendasari pola asuh orang tua dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak salah satunya teori psikososial yang dinyatakan oleh Erikson (1902-1994) yang dikutip Desmita (2007: 213) adalah salah seorang teoritis ternama dalam bidang perkembangan rentang hidup. Salah satu sumbangannya yang terbesar adalah psikososial yang berkaitan dengan perkembangan manusia. Tahap-tahap perkembangan psikososial Erikson dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Tahap-tahap perkembangan psikososial Erikson**

| Tahap Psikososial  | Usia Kira-Kira                       |
|--|--------------------------------------|
| Kepercayaan vs ketidakpercayaan<br>( <i>trust vs mistrust</i> )                | Lahir – 1 Tahun<br>(masa bayi)       |
| Otonomi vs. rasa malu dan ragu-ragu<br>( <i>autonomy vs. shame and doubt</i> ) | 1 – 3 Tahun<br>(masa kanak-kanak)    |
| Inisiatif vs. rasa bersalah<br>( <i>initiative vs. guilt</i> )                 | 4 – 5 Tahun<br>(masa pra-sekolah)    |
| Ketekunan vs. rasa rendah diri<br>( <i>industry vs. inferiority</i> )          | 6 – 11 Tahun<br>(masa sekolah dasar) |
| Identitas vs. kebingungan peran<br>( <i>ego identity vs. role confusion</i> )  | 12 – 20 Tahun<br>(masa remaja)       |

Sumber: diadaptasi dari Jerry & Phares (1987) dalam Desmita (2007:213).

Tahap kepercayaan dan tidak kepercayaan (*trust versus mistrust*), yaitu tahap psikososial yang terjadi selama satu tahun-tahun pertama kehidupan. Menurut Desmita (2007:43) pada tahap ini, bayi mengalami konflik antara percaya dan tidak percaya. Rasa percaya menuntut perasaan nyaman secara fisik dan sejumlah kecil ketakutan serta kekhawatiran akan masa depan. Pada saat itu, hubungan bayi dengan ibu menjadi sangat penting. Kalau ibu memberi bayi makan, membuatnya hangat, memeluk dan mengajaknya berbicara, maka bayi tersebut akan memperoleh kesan bahwa lingkungannya dapat menerima kehadirannya. Inilah

yang menjadi landasan pertama bagi rasa percaya. Sebaliknya, kalau ibu tidak dapat memenuhi kebutuhan bayi, maka dalam diri bayi akan timbul rasa ketidakpercayaan terhadap lingkungannya.

Tahap otonomi dan rasa malu dan ragu-ragu (*autonomy versus. shame and doubt*), yaitu tahap kedua perkembangan psikososial yang berlangsung pada akhir masa bayi dan masa baru pandai berjalan. Setelah memperoleh kepercayaan dari pengasuh mereka, bayi mulai menemukan bahwa perilaku mereka adalah milik mereka sendiri dan mulai menyadari kemauan mereka. Mereka mulai menyatakan rasa mandiri atau otonomi mereka. Pada tahap ini, bila orang tua selalu memberikan dorongan kepada anak agar dapat berdiri di atas kedua kaki mereka sendiri, sambil melatih kemampuan mereka, maka anak akan mampu mengembangkan pengendalian atas otot, dorongan, lingkungan, dan diri sendiri (otonom). Sebaliknya, jika orang tua cenderung menuntut terlalu banyak atau terlalu membatasi anak untuk menyelidiki lingkungannya, maka anak akan mengalami rasa malu dan ragu-ragu.

Tahap inisiatif dan rasa bersalah (*initiative vs. guilt*), pada tahap ini anak terlihat sangat aktif, suka berlari, berkelahi, memanjat-manjat, dan suka menantang lingkungannya. Dengan menggunakan bahasa, fantasi dan permainan khayalan, dia memperoleh perasaan harga diri. Bila orangtua berusaha memahami, menjawab pertanyaan anak dan menerima keaktifan anak dalam bermain, maka anak akan belajar untuk mendekati apa yang diinginkan dan perasaan inisiatif menjadi semakin kuat. Sebaliknya bila orang tua kurang memahami, kurang

sabar, suka memberikan hukuman dan menganggap bahwa pengajuan pertanyaan, bermain dan kegiatan yang dilakukan anak tidak bermanfaat, maka anak akan merasa bersalah dan menjadi enggan untuk mengambil inisiatif untuk mendekati apa yang diinginkannya.

Tahap ketekunan dan rasa rendah diri (*industry versus inferiority*), pada tahap ini anak mulai memasuki dunia sekolah dengan segala aturan dan tujuan. Anak mulai mengarahkan energi mereka menuju penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Apabila anak tidak berhasil menguasai keterampilan dan tugas-tugas yang dipilihnya atau yang diberikan oleh guru dan orangtuanya, maka anak akan mengembangkan perasaan rendah diri.

Tahap identitas dan kebingungan peran (*ego identity versus role confusion*), pada tahap ini, anak di hadapkan dengan pencarian jati diri. Ia mulai merasakan suatu perasaan tentang identitasnya sendiri, perasaan yang berarti di tengah masyarakat, baik peran yang bersifat menyesuaikan diri maupun yang bersifat memperbarui. Karena peralihan yang sulit dari masa kanak-kanak ke masa dewasa maka anak kan mengalami krisis identitas. Bila krisis ini tidak di atasi, maka anak akan mengalami kebingungan peran atau kekacauan identitas yang dapat menyebabkan anak merasa terisolasi, cemas, hampa dan bimbang.

Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa perkembangan anak sangat membutuhkan peran orang tua dalam pembentukan karakter atau kepribadian. Di mana 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. Hal seperti yang diungkapkan oleh Hurlock (1992: 207) bahwa metode atau pola asuh yang dipilih orangtua sebagai metode pendidikan anak, yaitu yang otoriter, permisif atau demokratis, akan menghasilkan hasil yang diinginkannya untuk anaknya kelak.

## **B. Kerangka Pikir**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model bermain peran dan *Jigsaw*. Variabel terikatnya adalah keterampilan sosial siswa melalui kedua model pembelajaran kooperatif tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah pola asuh orangtua siswa dalam matapelajaran IPS, pada Tema empat dengan pokok bahasan “Dinamika Interaksi Manusia”.

### **1. Ada Perbedaan Antara Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Bermain Peran dengan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw*.**

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. Peserta didik yang tidak bermain peran, berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran. Dalam bermain peran, terjadi suatu penghayatan oleh siswa sehingga pemahaman konsep semakin jelas. Siswa belajar secara mandiri dan melatih siswa dalam berkomunikasi, bekerjasama, memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan

kurang motivasi, melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Langkah terakhir pada metode pembelajaran ini, yaitu guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dibahas. Pembelajaran model *Jigsaw*, setiap siswa terhadap anggota tim memberikan informasi yang diperlukan. Artinya para siswa harus memiliki tanggungjawab dan kerjasama yang positif dalam memecahkan masalah. Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

## **2. Keterampilan Sosial Siswa yang Pola Asuh Orang Tuanya Demokratis Lebih Baik dibandingkan dengan Pola Asuh Orang Tuanya Permisif**

Pola asuh demokratis (*Authoritative*) adalah pola asuh yang memperlihatkan pengawasan 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*) di asosiasikan dengan rasa harga diri yang tinggi (*high self-esteem*), memiliki moral standar, kematangan psikososial, kemandirian, sukses dalam belajar dan bertanggung jawab secara sosial

(Desmita, 2007:144). Dampak perilaku anak dengan menerapkan pola asuh demokratis antara lain, bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*), bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arah hidup yang jelas, dan berorientasi kepada prestasi

Pola asuh permisif cenderung membiarkan anak-anak mereka melakukan apa yang mereka inginkan dan akibatnya anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu mengharapkan agar semua kemauannya dituruti. Anak-anak yang dibesarkan oleh pola asuh seperti ini cenderung kurang percaya diri, pengendalian diri yang buruk, dan rasa harga diri yang rendah (Desmita, 2007:145). Dampak perilaku anak dengan menerapkan pola asuh permisif antara lain, bersikap impulsive dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah. Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa 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**

Model pembelajaran bermain peran pada pola asuh orangtua demokratis dan permisif akan membantu siswa dalam berinteraksi dengan sesama teman didalam kelompok, saling berkomunikasi, melakukan diskusi, berbagi ide, saling bergiliran mengeluarkan pendapat dalam pemecahan masalah untuk

bagaimana sebaiknya mementaskan drama dengan baik dan bagaimana memerankan peran agar sesuai dengan tokoh yang diberikan kepada mereka.

Siswa yang kurang percaya diri termotivasi untuk untuk memainkan suatu peran. Disini guru dan teman dalam kelompok memegang peranan penting dengan menyakinkan siswa yang kurang percaya diri, bahwa mereka pasti bisa memerankan peran tersebut. Pada siswa yang kurang dalam mengendalikan diri, metode ini mengembangkan interaksi siswa dan kerjasama. Jadi, seiring proses yang terjadi, terlihat adanya peningkatan keterampilan sosial melalui model pembelajaran bermain peran dengan memperhatikan pola asuh orang tua siswa yang demokratis dan permisif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Setiap siswa terhadap anggota tim memberikan informasi yang diperlukan. Artinya pada model *Jigsaw* untuk siswa yang pola asuh orangtuanya demokratis maupun permisif, siswa dilatih untuk saling berkomunikasi, bertanggung jawab terhadap materi yang ditugaskan, saling bekerjasama, bergiliran memberikan pendapat, dan saling berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi, penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dapat membantu anak yang pola asuh orangtua demokratis maupun permisif menjadi percaya diri, mau bekerjasama, mengeluarkan pendapat, berkomunikasi, melatih siswa untuk memecahkan masalah dan melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas sehingga terjadi interaksi antara model pembelajaran bermain peran dan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap pola asuh orangtua yang demokratis dan permisif.

#### **4. Keterampilan Sosial Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Bermain Peran Lebih Baik dari Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Pola Asuh Orang Tua Demokratis.**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal kemudian tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Pada metode ini tidak ada penghayatan hanya mengandalkan diskusi dan tutor sebaya sehingga siswa terkadang merasa jenuh dengan diskusi kelompok yang monoton. Apalagi jika ada siswa yang hanya mengandalkan informasi temannya saja.

Model pembelajaran bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memerankan drama dalam kelompok, dimana guru

menyusun naskah skenario dan membentuk kelompok yang ditindak lanjuti dengan diskusi. Siswa pada model ini dituntut untuk mandiri, bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan, saling berkomunikasi dalam kelompok, bertukar pendapat dalam memecahkan masalah tentang bagaimana sebaiknya peran itu dimainkan dan apakah peran yang mereka perankan sudah sesuai dengan tokoh yang diberikan.

Siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis, mereka cenderung lebih bertanggung jawab, mandiri, bersikap bersahabat dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mampu mengendalikan diri dan mau bekerjasama, sehingga tidak ada kendala bagi mereka dalam penerapan model ini. Model pembelajaran bermain peran pada siswa yang pola asuhnya demokratis, mendukung siswa yang telah mempunyai bekal keterampilan sosial yang baik untuk lebih diasah kembali supaya keterampilan sosial yang sudah ada menjadi karakter yang melekat pada siswa tersebut. Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih baik dari model pembelajaran 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**

Dampak dari pola asuh orang tua permisif terhadap perilaku anak di antaranya bersikap *impulsive* dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah

hidupnya dan prestasinya rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam penerapannya terdapat beberapa kelebihan diantaranya, siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dalam kelompok, siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi, penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Namun untuk siswa yang malas atau lamban, siswa tersebut mengandalkan teman kelompok yang dianggapnya pintar. Siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri akan mengandalkan teman untuk maju mempresentasikan hasil kelompok maupun dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, diskusi akan menjadi monoton dan terasa menjenuhkan jika kelompok yang maju untuk mempresentasikan hasil diskusi tidak menguasai materi, sehingga mereka kurang berani mengemukakan pendapat ataupun dalam menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran bermain peran dalam menghadapi siswa yang pola asuh orang tuanya permisif adalah menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi. Siswa yang kurang percaya diri termotivasi untuk memainkan suatu peran karena mau tidak mau mereka harus memerankan peran yang diberikan sehingga melatih mereka untuk mandiri. Siswa yang kurang dalam mengendalikan diri, model pembelajaran ini dapat mengembangkan interaksi siswa dan kerjasama. Seiring proses, siswa dapat memiliki rasa tanggung jawab, dapat memecahkan masalah, berkomunikasi, dapat mengeluarkan pendapatnya dan bisa bekerjasama dengan baik terhadap

siswa yang lain. Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih baik dari model pembelajaran 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**

Model pembelajaran bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk memerankan drama dalam kelompok, dimana guru menyusun naskah skenario dan membentuk kelompok yang ditindak lanjuti dengan diskusi. Siswa pada model ini dituntut untuk mandiri, bertanggung jawab terhadap peran yang diberikan, saling berkomunikasi dalam kelompok, bertukar pendapat dalam memecahkan masalah tentang bagaimana sebaiknya peran itu dimainkan dan apakah peran yang mereka perankan sudah sesuai dengan tokoh yang diberikan.

Siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis, mereka cenderung lebih bertanggung jawab, mandiri, bersikap bersahabat dan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mampu mengendalikan diri dan mau bekerjasama, sehingga tidak ada kendala bagi mereka dalam penerapan model ini. Sedangkan dampak dari pola asuh orang tua permisif terhadap perilaku anak di antaranya bersikap *impulsive* dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah sehingga butuh proses bagi siswa tersebut

untuk beradaptasi terhadap kelompoknya. Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran 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***

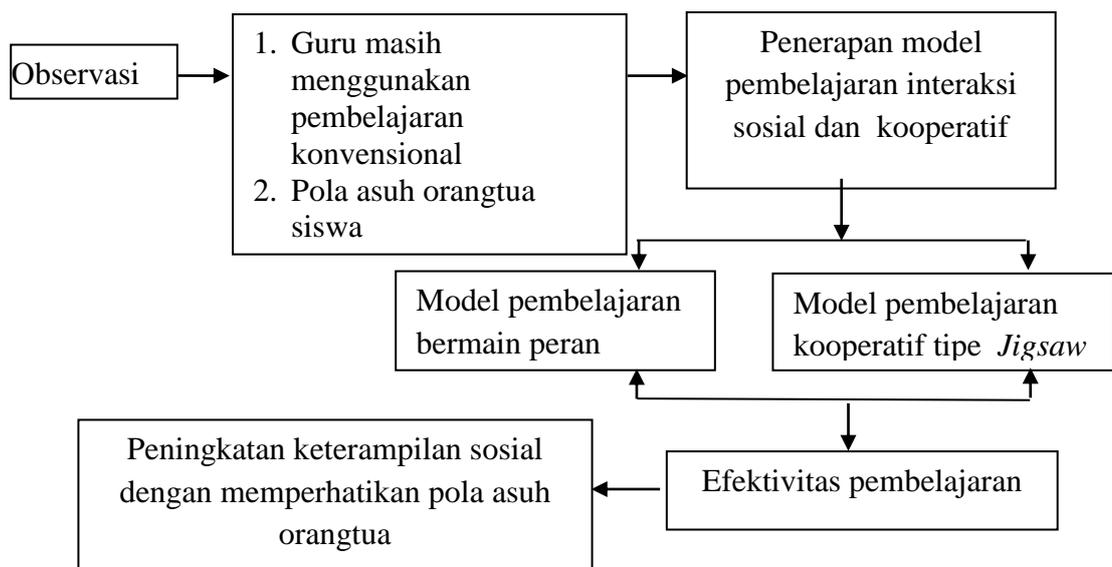
Dampak pola asuh orang tua terhadap perilaku anak dengan menerapkan pola asuh demokratis antara lain, bersikap bersahabat, memiliki rasa percaya diri, mampu mengendalikan diri (*self control*), bersikap sopan, mau bekerjasama, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mempunyai tujuan/arrah hidup yang jelas, dan berorientasi kepada prestasi. Sedangkan dampak pola asuh orang tua permisif terhadap perilaku anak di antaranya: bersikap *impulsive* dan agresif, suka memberontak, kurang memiliki rasa percaya diri dan pengendalian diri, suka mendominasi, tidak jelas arah hidupnya dan prestasinya rendah.

Pada siswa yang pola asuh orang tuanya demokratis, akan dengan mudah beradaptasi dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Sehingga siswa akan dengan mudah mengembangkan rasa tanggung jawab, saling berkomunikasi, saling bekerjasama, bergiliran mengeluarkan pendapat, berbagi informasi dan bersama-sama memecahkan masalah tugas yang diberikan oleh guru. Sedangkan untuk siswa yang pola asuh orang tuanya permisif, butuh proses dan waktu untuk bisa lebih percaya

diri lagi dalam berkomunikasi, bekerjasama, mengeluarkan pendapat, tidak mendominasi dan mampu mengendalikan diri didalam kelompok.

Sejalan dengan poses pembelajaran, penerapan model *Jigsaw* dapat 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, kerjasama, memberikan pendapat, pemecahan masalah dan keterampilan berkomunikasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial siswa pada pola asuh orang tua demokratis lebih baik dari pola asuh orang tua permisif pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajarankooperatif tipe *Jigsaw*.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. Skema Kerangka Berpikir Penerapan Model pembelajaran bermain peran dan Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan memperhatikan pola asuh orangtua dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa.

### **Anggapan Dasar**

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu.

1. Siswa kelas VII. A dan siswa kelas VII. C mempunyai kemampuan yang dianggap sama pada mata pelajaran IPS.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model bermain peran dan kelas yang diberi pembelajaran model *Jigsaw*, diajar oleh guru yang sama
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial selain pola asuh orangtua dan model pembelajaran bermain peran dan model kooperatif tipe *Jigsaw*, diabaikan.

### **C. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah.

1. Andrusyk, D & Andrusyk, S (2003) dengan jurnal ilmiahnya yang berjudul *Improving Student Social Skills through the Use of Cooperative Learning Strategies*. Chicago: Saint Xavier University. Andrusyk mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk dalam sebuah tim atau kelompok. Pembentukan kelompok bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi, bekerjasama, berbagi ide dan mengeluarkan pendapat.
2. Enok Maryani dan Helius Syamsudin (2009) dengan judul Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatkan Keterampilan Sosial. Hasil

pengembangan menyimpulkan bahwa keterampilan sosial tidak hanya dapat dikembangkan melalui materi saja tetapi juga melalui metode, media, dan model pembelajaran. Metode dan model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterampilan sosial adalah model pembelajaran kooperatif.

3. Indang Maryati, Asrori dan Donatianus (2012) dengan judul Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perilaku Sosial anak Remaja Di Desa Arang Limbung Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pola asuh yang demokratis ini membuat anak dapat mengembangkan potensi dirinya, mampu mengendalikan diri, mampu menerima kritik dan tidak mudah frustrasi. Pola asuh orang tua yang dilakukan selama ini dengan menggunakan pola asuh otoriter dianggap kurang efektif, karena anak remaja merasa diabaikan hak-haknya oleh orang tua. Selain pola asuh otoriter, pola asuh penelantar atau lepas kasih yang selama ini digunakan orang tua juga belum dianggap efektif, karena anak remaja merasa diberikan batasan dalam menentukan pilihan mereka.
4. Nurkhayati (2012:01) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Bermain Sosial dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak di Kelas VII MTsN Karangampel. Hasil penelitian diperoleh  $t$  hitung sebesar 1 sehingga  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $1 >$  0,304. Maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Artinya ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran bermain sosial terhadap perkembangan kecerdasan emosi anak. Kecerdasan emosi mempengaruhi perilaku seseorang. Siswa yang mempunyai

kecerdasan emosi yang baik maka siswa tersebut juga akan memiliki perilaku yang baik.

5. Ni Ketut Sri Ekawati, Wayan Lasmawan dan Nyoman Dantes (2013) dengan judul Implementasi Metode Bermain Peran Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kumara Bhwana II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak. Pada awal penelitian, ketuntasan kemampuan sosial anak yaitu 53% dengan klasifikasi sangat baik, akhir siklus I yaitu 20% dengan klasifikasi baik, dan 27% dengan klasifikasi cukup, sedangkan akhir siklus II 100% dengan klasifikasi sangat baik. Dari prosentasi kondisi awal dari 30 anak, 23% meningkat menjadi 100% di akhir siklus II, dan tidak ada yang memiliki kemampuan sosial dengan kemampuan kurang.
6. Winarti (2011) dengan judul Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembentukan Akhlak Anak Usia 7-12 Tahun di Ketapang Tangerang. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil uji-t (parsial) menunjukkan bahwa pola asuh orang tua berpengaruh positif terhadap pembentukan akhlak. Kontribusi variabel pola asuh orang tua terhadap pembentukan akhlak ditunjukkan oleh koefisien determinasi yang sudah disesuaikan sebesar 0,365 artinya bahwa pola asuh orang tua berpengaruh terhadap pembentukan akhlak sebesar 38,5% sedangkan  $R=0,621$  menunjukkan R hampir mendekati angka 1, artinya antara variabel pola asuh orang tua mempunyai pengaruh terhadap pembentukan akhlak.

7. Sugiarti & Pribadi (2013) dengan judul penelitian Perbedaan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* dan *Jigsaw* terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Siswa SMA. Universitas Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perolehan data  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $10,22 < 8,78$  sehingga  $H_a$  diterima.

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada 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. Ada 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*.