

**STUDI PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADU ANTARA SISWA
YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) DAN *ROLE
PLAYING* (RP) DENGAN MEMPERHATIKAN *SPIRITUAL
QUOTIENT* (SQ)
PADASISWA SMP NEGERI 3 PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN
2014/2015**

(Skripsi)

Oleh

BACHTIAR ADITYA PERBOWO



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRACT

**STUDI PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADU ANTARA SISWA YANG
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *VALUE
CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) DAN *ROLE PLAYING* (RP)
DENGAN MEMPERHATIKAN *SPIRITUAL QUOTIENT* (SQ)
PADA SISWA SMP NEGERI 3 PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN
2014/2015**

BY

BACHTIAR ADITYA PERBOWO

The purpose of this study to compare which one is more effective the learning model Value Clarification Technique and Role Playing to improve social skills as well as the influence of spiritual intelligence of the students in learning Integrated IPS. The method is used in a quasi-experimental method with a comparative approach. This study population 82 students with entirely made in the sample. This research technique is cluster random sampling. Hypothesis testing using two way analysis of variance formula and t-test of two independent samples. The results show that there are differences in social skills of students using the model value clarification technique and role playing and there are significant interaction between the learning model with spiritual quotient to social skills of students.

The research showed the following data:

1. There are differences in social skills among students whose learning using cooperative learning model type Value Clarification Technique (VCT) than learning using cooperative learning model Role Playing (RP). F_{count} 24,262 and F_{table} with $df = 1$ numerator and denominator df 38 obtained 4,105 means $F_{count} > F_{table}$ or $24,262 > 4,105$ and the significance level of $0,002 > 0,05$, thus H_0 refused and H_1 accepted.
2. Social skills of students in the Integrated IPS that learning to use the cooperative model of Value Clarification Technique (VCT) is higher than the learning that uses Role Playing (RP) for students who have Spiritual

Quotient (SQ) high. count equal to 13,381 with significance level was 0.000. Based on the list t_{tabel} with Sig. of 0.05 and $df = 10 + 11 - 2 = 19$, then the thus obtained 2.093 $t_{\text{count}} > t_{\text{tabel}}$ or $13,381 > 2.093$, and sig. 0,000 $< 0,05$ hence H_0 refused and H_1 accepted.

3. Social skills of students in the Integrated IPS that learning to use the cooperative model of Value Clarification Technique (VCT) is lower than the learning that uses Role Playing (RP) for students who have Spiritual Quotient (SQ) is low. t_{count} equal to 3.384 with a significance level obtained by 0,000. Based on the list t_{tabel} list with Sig. of 0.05 and $df = 10 + 11 - 2 = 19$, it obtained 2,093 thus $t_{\text{count}} > t_{\text{tabel}}$ or $3.384 > 2.093$, and sig. 0.000 < 0.05 then H_0 is rejected and accept H_1 .
4. There is the influence of the learning model with Spiritual Quotient (SQ) on social skills in class VIII SMP Negeri 3 Pekalongan East Lampung in academic year 2014/2015. F_{count} 143,616 and F_{table} with 1 df numerator and denominator df 38 4.105 thus obtained then $F_{\text{count}} > F_{\text{table}}$ or $143,616 > 4.105$ with 0.000 significance level of < 0.05 , thus H_0 refused and H_1 accepted.

Keyword : learning model, social skills, spiritual quotient, role playing and value clarification technique.

ABSTRAK

**STUDI PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADU ANTARA SISWA YANG
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *VALUE
CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) DAN *ROLE PLAYING* (RP)
DENGAN MEMPERHATIKAN *SPIRITUAL QUOTIENT* (SQ)
PADA SISWA SMP NEGERI 3 PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN
2014/2015**

OLEH

BACHTIAR ADITYA PERBOWO

Tujuan dari penelitian ini untuk membandingkan mana yang lebih efektif antara model pembelajaran *Value Clarification Technique* dan *Role Playing* untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan kecerdasan spiritual yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu. Metode yang digunakan dalam adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Populasi penelitian ini adalah siswa terdiri dari 4 rombongan belajar yaitu kelas VIII₁ dan VIII₄, seluruhnya di jadikan sampel. Teknik penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pengujian hipotesis menggunakan rumus Analisis Varian Dua Jalan dan T-Test Dua Sampel Independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Value Clarification Technique* dan *Role Playing* dan terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan *spiritual quotient* terhadap keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* (RP), dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3. Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah, maka H_0 ditolak dan menerima H_1 .
4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap Keterampilan sosial pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2014/2015, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: keterampilan sosial, model pembelajaran, *role playing*, *spiritual quotient* dan *value clarification technique*.

**STUDI PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIALDALAM
PEMBELAJARAN IPS TERPADUANTARA SISWA
YANGMENGUNAKANMODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIFVALUE CLARIFICATIONTECHNIQUE (VCT) DAN ROLE
PLAYING (RP) DENGANMEMPERHATIKAN SPIRITUAL QUOTIENT
(SQ)
PADASISWA SMP NEGERI 3 PEKALONGAN
LAMPUNGTIMUR TAHUN PELAJARAN
2014/2015**

Oleh

Bachtiar Aditya Perbowo

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERPADU ANTARA SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* (VCT) DAN *ROLE PLAYING* (RP) DENGAN MEMPERHATIKAN *SPIRITUAL QUOTIENT* (SQ) PADA SISWA SMP NEGERI 3 PEKALONGAN LAMPUNG TIMUR TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Nama Mahasiswa : **Bachtiar Aditya Perbowo**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013031026

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

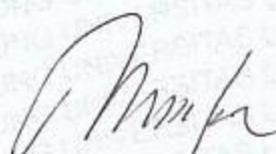
1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Edy Purnomo, M.Pd.
NIP 19530330 198303 1 001

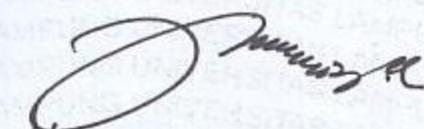
Pembimbing II,



Drs. Yon Rizal, M.Si.
NIP 19600818 198603 1 005

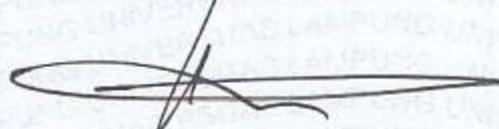
2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi,



Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

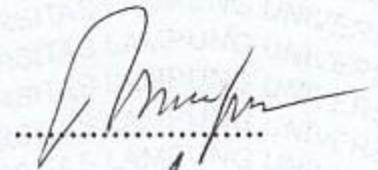
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

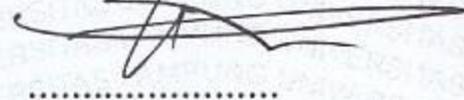
Ketua : **Dr. Edy Purnomo, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Yon Rizal, M.Si.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Hl. Muhammad Fuad, M.Hum.

19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **04 Agustus 2016**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jln. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandarlampung 35145
Telepon (0721)704624 faximille (0721)704624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Bachtiar Aditya Perbowo
2. NPM : 1013031026
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
4. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Alamat : Jln. Batanghari No. 57 Kecamatan
Pekalongan Lampung Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Agustus 2016



Bachtiar Aditya Perbowo
1013031026

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Sidodaadi, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur pada 27 Juli 1992. Anak kedua dari empat bersaudara, putra dari pasangan Bapak Ansyori dan Ibu Warsinem.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis diantaranya berikut.

1. TK Aisyah Muhammadiyah diselesaikan pada tahun 1998.
2. SD Negeri 1 Sidodadi diselesaikan pada tahun 2004.
3. SMP Negeri 3 Metro diselesaikan pada tahun 2007.
4. SMA Muhammadiyah 1 Metro diselesaikan pada tahun 2010

Pada tahun 2010, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur tertulis Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Pada Januari 2013, penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan di Jakarta-Solo-Bali-Yogyakarta-Bandung. Pada bulan Juli – September 2013, penulis mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di pekon Kampung Jawa, Kecamatan Pesisir Tengah, Kabupaten Pesisir Barat dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Aliyah Negeri 1 Krui. Penulis hingga saat ini masih aktif mengikuti kegiatan di luar kampus dan pernah aktif di organisasi internal kampus di Unit Kegiatan Mahasiswa. Tahun 2010 - 2012 penulis aktif di HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Sosial).

Pada tahun 2011 - 2013 aktif sebagai anggota Unit Kegiatan Mahasiswa di KOPMA (Koperasi Mahasiswa Unila). Kemudian pada tahun 2013 penulis tercatat sebagai anggota dari organisasi ekstra kampus di IKAM LAMTIM (Ikatan Mahasiswa Lampung Timur) .Aktivitas terakhir penulis hingga saat ini adalah aktif sebagai anggota organisasi kelas Bahasa Jepang Lampung MNN (*Minna No Nihongo*) sebagai staff *Volunteer* sejak tahun 2012 dan juga aktif di berbagai festival kebudayaan asing di Indonesia maupun forum kerjasama.

Motto

"Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar"
(Q.S Al-Baqarah: 153)

"学ぶのに遅すぎることはない"
(Bachtiar Aditya Perbowo)

"Suradira Jayaningrat Lebur Dening Pangastuti"
(Ungkapan Jawa)

"Aku pernah menangis karena Aku tak punya sepatu untuk bermain bola bersama teman-temanku, tetapi suatu hari Aku melihat seorang laki-laki yang tidak punya kaki, dan Aku menyadari betapa kayanya Aku"
(Zinedine Zidane)

"Tak ada yang lebih kuat dari kelembutan, tak ada yang lebih lembut dari kekuatan yang tenang"
(Jenderal Sudirman)

Persembahan



Alhamdulillah Hirobbil Alamín....Segala puji hanya kehadirat Allah SWT. Rabb semesta alam yang telah memberikan kekuatan, kesehatan dan kesabaran selama hidupku hingga di masa yang akan datang.

Kupersembahkan karya ini dengan tulus kepada:

Kedua orang tuaku yang paling kucinta serta penuh dengan kesabaran dalam menbesarkan dan mendidikku, do'a, serta semangat untukku meraih cita-cita dan ridho-Nya. Semoga Allah SWT. selalu memberikan kemuliaan di dunia dan di akhirat.

Kepada:

Kakakku yang kbanggakan (Anwar Hadi Irawan) dan adik kembarku yang kusayangi (Ramadhini Cahya Hartanti dan Ramadhina Cahya Hartanti) terima kasih atas semangat, do'a dan dukungannya serta harapan yang selalu ikhlas kudapatkan hingga menyelesaikan studi.

Kedua Kakekku tercinta, juga seluruh keluarga besarku terima kasih atas kasih sayang dan do'a yang tulus menyertaiiku hingga akhir nanti.

Para pendidik yang ku hormati

Almamater tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji hanya bagi Allah SWT, Rabb semesta alam yang tiada henti memberikan hidayah dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam tetap tersanjung agungkan kepada Uswatun Khasanah kita Rasulullah Muhammad *shallallahu 'alaihi wa sallam*. Ucapan terimakasih yang tulus penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membimbing dan membantu dalam penyelesaian tugas skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan kesabaran. Maka dengan ini perkenankanlah penulis untuk memberikan penghormatan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Unila.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M. Si, selaku Wakil Dekan I FKIP Unila.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II FKIP Unila.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III FKIP Unila.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi dan selaku Pembahas yang telah membantu mengarahkan serta memberikan masukan dan perbaikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas sebagai mahasiswa..
8. Bapak Drs. Yon Rizal, M. Si., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, memberikan saran serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
10. Ibu Aida Aini, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Pekalongan, terima kasih atas kesediaannya memberikan kesempatan kepada saya untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Pekalongan.
11. Ibu Sulastri, SE,,S.Pd., Sebagai guru mata pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 3 Pekalongan, terima kasih atas bantuan dan nasehat serta informasi yang sangat bermanfaat untuk kepentingan penelitian dalam skripsi ini.
12. Seluruh siswa SMP Negeri 3 Pekalongan, khususnya kelas VII yang telah menjadi subjek penelitian dalam skripsi ini.
13. Orang tuaku tercinta Bapak Drs. Ansyori dan Ibu Warsinem, terimakasih telah mendidikku, memberikan nasihat, doa, cinta dan kasih sayang sepenuhnya, dan semua pengorbananmu tiada pernah bisa dinilai dari segi apapun. Semoga kelak Allah SWT menyediakan jannah-Nya untuk Ayah dan Ibu. *Amin Ya Rabbal A'lamiin.*
14. Kakaku Anwar Hadi Irawan terima kasih atas semangat, do'a dan masuknya selama menyelesaikan skripsi. Serta adikku si kembar

Ramadhini dan Ramadhina yang selalu memberi do'a dan semangat paling istimewa tersendiri.

15. Keluarga besarku tercinta, terutama Mas Sigit Prasetyo, S.Pd., yang telah banyak berjasa dalam kebersamaan selama di kampus, Mas Aris Munandar, S.Pd., yang telah banyak memberi masukan dan nasehat kepada penulis.
16. Saudara-saudaraku tercinta, terima kasih atas *support*, do'a, perhatian, kasih sayang, motivasi, dan pengorbanannya selama ini, selalu menjagaku sepanjang umur ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya untuk kalian. *Amin Ya Rabbal A'lamiin*.
17. Terima kasih untuk seseorang yang selama ini telah memberikan do'a dan motivasi dalam menyelesaikan karya pertamaku ini.
18. Untuk sahabat seperjuangan skripsi, Wahyuni, Rosintha, Selvita, Astika, Vivien, Cindy, Anggi, Rizka, Vevy. Terima kasih semua,
19. Teman – teman futsal tim pendidikan ekonomi 2010 “EC2FC”; Joko, Hardian, Wirawan, Arif, Imam, Burhan, Rama, Eka, Ardi, Anggoro, Made, Rizky, Kusworo. Terima kasih atas kerja kerasnya meraih juara untuk pertama kali bagi prodi ekonomi.
20. Pembina kelas bahasa Jepang lampung “ *Minna No Nihongo Lampung* ” Sensei, Dr. Bainah Sari Dewi, S.Hut, M.P., serta Hideo Sensei, Ayumi san, Mai san,
21. Salam sahabat untuk teman – teman mahasiswa asing dari jepang, Yuya san, Sanako san, Misato san, Nagisa san, Yuzu san, Arana san, Akane san, yang telah banyak memberi semangat, motivasi dan ilmunya selama ini, arigatou gozaimashita semoga kelak dapat berkumpul lagi, Amiin.

22. Teman - teman kelas bahasa Jepang lampung saat ini yang menjadi *volunteer* bersama- sama, Andria, Desis, Leoni, Tety, Yuli, Herry, Harry, Heni, Afrian, Aftimar, Safira, Arif , Gamel, Maulana, Aji, Cyntia, Amanda, Sofa, Monica, Ami, Arih, Mawar, Atika, Birsye, Cecille, Dian, Syaiful, Andre, , Putu, Michella, Abdian, Irfan, Zazuli, Nurul, Nadya, Indah, Kahayun, Mb Mita, Senpai Eko dan semua yang belum sempat saya sebutkan, semoga silaturahmi selalu terjaga, Amiin.
23. Terimakasih teman-teman koperasi mahasiswa unila baik alumni, Kak Frians, Kak Kukuh, Kak Bayu, Kak Aan, Mbak Desti, Mbak Susi, Mbak Wirda, Mbak Yana, Agusni, Alan, Kafi, Kiki, Wulandari, Safitri, Triono, Sigit, Dheo, Hanif , Singgih, Rio dan lainnya.
24. Angkatan Economic Education 2010. Imam, Fitma, Sis, Hendra, Widi, Tendi, Ali, Ana, Anggoro, Ayu, Ditha, Dwi, Gabriela, Kiki, Leni, Lianti, Reda, Reni, Rienita, Rika, Arin, Eka s, Eka w, Fitri, Heni, Jeny, Levi, Luftia, Marissa, Mela, Nida, Mutiara, Novi, Novia, Nuning, Nuy, Nuhay, Pemi, Purwati, Putri, Rendi, Renita, Rika a, Popy, Riza, Shinta, Sofia, Sri, Sukma, Tety, Tria, Listi, Brian, Agtifa, Dwi r, Eva, Fadhila, Nurul, Ajeng, Swastika, Wulan, Vivien d. Serta yang mungkin belum disebut, Terima kasih sekali.
25. Teman-teman angkatan 2011, Rifa'i, Ilham, Irvan, Sholin, Edy, Suroto, Yuda, Zai, Rifqi, Agus, Sandi, Defriyana, Maretta, Isra, Ratna, Yayuk, Lisna, Herlina. Kemudian Kakak tingkat 2008, 2009 serta adik tingkat, 2012, 2013, 2014, 2015. Terimakasih atas kebersamannya selama ini.
26. Kak Dani dan Om Herdi terima kasih atas bantuan dan semangatnya selama ini.

27. Sahabat Kost PSP Kampung Baru Unila, Mas Rahman, Mas Arif, Yon, Bayu, Riawan, Kusuma, Ardi, Calex, Adi, Mb Nur, Imam, Tomy. Semoga kompak.
28. Teman-teman ketika KKN-KT di Pekon Kampung Jawa Krui, Edi, Luki, Sarah, Nani, Erni, Dwi, Dona, Galuh, Ani. Semoga sukses.
29. Keluarga Besar Pekon Kampung Jawa, Krui Pesisir Barat, dan Bapak Peratin Arif Mufti, dan Pak Effendy, terimakasih atas kekeluargaan yang telah terbangun selama ini, semoga silaturahmi kita tetap terjaga.
30. Keluarga besar Madrasah Aliyah Negeri 1 Krui yang telah memberikan banyak pelajaran dan pengalaman selama PPL.
31. Guru SMA ku, Pak Iwan, Pak Ubay, Pak Fikri, Pak Dion dan lainnya, serta sahabat kelasku Ginanjar, Yaner, Neni, Yani, Bastian, Wahyu, Rahmat, Ardian, Edwar, Amirul, Harso, Irpan, Selvi, Nadya dan yang belum tersebut, Terimakasih.
32. Dan terakhir terimakasih buat sahabat masa kecilku hingga kini, Imam, Aji, Angga, Yono, Arif, Mukhlis, Nita, Veni, Anis, Irsyad, Joko, Tika, Rima, Hendi, Putri.

Semoga do'a yang diberikan kepada penulis mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis bersyukur dan menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kehendak Allah SWT dan pertolongan- Nya, walaupun pada akhirnya masih jauh dari kesempurnaan dan semoga bermanfaat bagi semua, Amiin.

Bandar Lampung, Juli 2017
Penulis,

Bachtiar Aditya Perbowo

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR GRAFIK

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
G. Ruang Lingkup Penelitian	15

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	16
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	16
2. Keterampilan Sosial Siswa	20
3. Pembelajaran Kooperatif	28
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe VCT	36
5. Model Pembelajaran Koperatif Tipe RP	43
6. Kecerdasan Spiritual (SQ)	48
7. Mata Pelajaran IPS Terpadu	59
B. Penelitian Yang Relevan	63
C. Kerangka Pikir	65
D. Anggapan Dasar Hipotesis	75
E. Hipotetsis	75

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian	77
1. Desain Eksperimen	78
2. Prosedur Penelitian	79
B. Populasi dan Sampel	82
1. Populasi	82
2. Sampel	83
C. Variabel Penelitian	84
D. Definisi Konseptual Variabel	85

E.	Definisi Operasional Variabel	86
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	88
	1. Observasi	88
	2. Dokumentasi	88
	3. Wawancara	88
	4. Skala Psikologi.....	89
	5. Angket	89
G.	Uji Persyaratan Instrumen Penelitian.....	89
	1. Uji Validitas	89
	2. Uji Reliabilitas	91
H.	Uji Persyaratan Analisis Data.....	92
	1. Uji Normalitas	92
	2. Uji Homogenitas	93
I.	Teknik Analisis Data.....	93
	1. T-test Dua Sampel Independen	93
	2. Analisis Varians Dua Jalan	95
J.	Pengujian Hipotesis	97.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	99
	1. Sejarah Berdirinya SMP Negeri 3 Pekalongan.....	99
	2. Visi dan Misi Sekolah.....	100
	3. Keadaan Guru dan Karyawan	102
	4. Kondisi Siswa	103
	5. Kegiatan Ekstrakurikuler.....	103
B.	Deskripsi Data.....	103
	1. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Siswa.....	104
	a. Deskripsi Data Keterampilan Sosial pada Kelas.....	104
	Eksperimen.....	104
	b. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Siswa pada Kelas Kontrol..	106
	c. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Untuk Kecerdasan Spiritual	
	Tinggi Siswa Kelas pada Eksperimen.....	109
	d. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan	
	Spiritual Tinggi pada Kelas Kontrol.....	111
	e. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Untuk Kecerdasan Spiritual	
	Rendah Siswa pada Kelas Eksperimen.....	114
	f. Deskripsi Data Keterampilan Sosial Untuk Kecerdasan Spiritual	
	Rendah Siswa pada Kelas Kontrol.....	117
C.	Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	119
	1. Uji Normalitas.....	120
	2. Uji Homogenitas.....	121
D.	Pengujian Hipotesis.....	122
	1. Pengujian Hipotesis 1	123
	2. Pengujian Hipotesis 2	124
	3. Pengujian Hipotesis 3	126
	4. Pengujian Hipotesis 4	128
E.	Pembahasan.....	131
F.	Keterbatasan Penelitian.....	137

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	139
B. Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

MANUAL HITUNG

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tingkat Kecerdasan Intelektual Siswa.....	54
2. Standar Kompetensi IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur	63
3. Penelitian Yang Relevan.....	63
4. Desain Penelitian	79
5. Jumlah Siswa kelas VIII TP 20013/2014.....	83
6. Definisi Operasional Variabel.....	86
7. Hasil Uji Validitas Angket dan Lembar Observasi.....	90
8. Tingkatan Besarnya Reliabilitas	92
9. Rumus Unsur Persiapan Tabel Anava Dua Jalan	95
10. Nama – Nama Kepala Sekolah	102
11. Fluktuasi Kondisi Siswa	103
12. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial Siswa pada Kelas Eksperimen	105
13. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial pada Kelas Kontrol	107
14. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Tinggi pada Kelas Eksperimen	109
15. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Tinggi pada Kelas Kontrol.....	112
16. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Rendah pada Kelas Eksprimen	114
17. Distribusi Frekuensi Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Rendah pada Kelas Kontrol	117
18. Uji Normalitas Data	119
19. Rekapitulasi Uji Normalitas.....	120
20. Uji Homogenitas Data.....	120
21. Hasil Pengujian Hipotesis 1	122
22. Hasil Pengujian Hipotesis 2.....	123
23. Hasil Pengujian Hipotesis 3	125
24. Hasil Pengujian Hipotesis 4	126
25. Hasil Variabel Moderator Model Pembelajaran... ..	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hirarki Kebutuhn Maslow	54
2. Distribusi Normal.....	55
3. Keterpaduan Cabang IPS Terpadu.....	62
4. Kerangka Pikir	74
5. Daerah Penolakan Ho.	128

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol
4. Format Observasi Keterampilan Sosial
5. Lembar Kerja Kelompok (LKK)
6. Kisi-kisi Kecerdasan Spiritual
7. Angket Kecerdasan Spiritual
8. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
9. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
10. Data Uji Coba Angket
11. Hasil Data
12. Uji Validitas
13. Uji Reliabilitas
14. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Spiritual Di Kelas Eksperimen
15. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Spiritual Rendah Di Kelas Eksperimen
16. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Spiritual Tinggi Di Kelas Kontrol
17. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Kecerdasan Spiritual Rendah Di Kelas Kontrol
18. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique*
19. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial di Kelas Kontrol dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*
20. Uji Normalitas
21. Uji Homogenitas
22. Hipotesis 1
23. Hipotesis 2
24. Hipotesis 3
25. Hipotesis 4
26. Visi Misi dan Profil
27. Tenaga Pendidik
28. Struktur
29. Denah
30. Manual Hitung

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil Keterampilan Sosial pada Kelas Eksperimen.....	106
2. Hasil Keterampilan Sosial pada Kelas Kontrol.....	108
3. Hasil Keterampilan Sosial Untuk Kecerdasan Spiritual Tinggi pada Kelas Eksperimen.	111
4. Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Tinggi pada Kelas Kontrol.	113
5. Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Rendah Pada Kelas Eksperimen.....	116
6. Hasil Keterampilan Sosial Siswa Untuk Kecerdasan Spiritual Rendah pada Kelas Kontrol.....	118

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia yang telah memasuki era globalisasi ini maka salah satu bidang yang sangat diperhatikan adalah sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan kualitas yang baik. Kualitas sumber daya sangat diperlukan dalam pembangunan bangsa dan juga meningkatkan kemampuan negara dalam persaingan dunia. Pembangunan di bidang pendidikan, karena akan menjadi pilar maju atau tidaknya sebuah bangsa dan negara. Oleh karena itu, untuk membentuk kualitas sumber daya manusia yang dapat diandalkan, pemerintah mendirikan sebuah instansi pendidikan yaitu sekolah.

Sekolah merupakan salah satu wadah pendidikan formal yang dapat ditempuh untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui sekolah, kemampuan individu dapat dikembangkan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Aktualisasi dari program pendidikan yang benar akan menghasilkan juga *output* yang bermutu dan berkarakter. Peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berorientasi kepada peningkatan ilmu pengetahuan, teknologi serta kemampuan profesionalitas, produktivitas dan sesuai dengan kebutuhan bangsa.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 3, telah digariskan bahwa: Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Salah satu mata pelajaran yang diberikan dalam dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu yang menjadi fondasi dalam proses pembelajaran sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mendekatkan ilmu dari aspek – aspek cabang ilmu.

Tujuan dari mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam diri peserta didik supaya dapat mempelajari serta merespon segala aspek permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat, sehingga mampu mengatasi problematika yang terjadi. Dalam pembelajaran Pendidikan IPS, manajemen sumber belajar sangat dibutuhkan, sehingga alternatif pemilihan materi ajar lebih bersifat strategis dan menghindari *text book*. Pendidikan IPS bermanfaat dalam mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan juga lingkungan sekitar mengenai hal-

hal yang paling dekat dengan kehidupan baik itu pengalaman atau fakta manusia dan tentu siswa itu sendiri.

Dalam pelaksanaannya di sekolah, tidak jarang juga ditemui berbagai kendala misalnya, menurunnya prestasi belajar siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru yang tercermin dari sikap tidak nyaman ataupun setidaknya menghiraukan mata pelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa itu sendiri, sehingga dari segi kognitif dan afektif juga terpegaruhi seperti kurangnya keterampilan sosial siswa dan spiritual siswa. Hal ini berhubungan dengan ranah afektif dalam pendidikan, pengembangan keterampilan sosial merupakan hal yang paling penting untuk diperhatikan karena pembentukan kemampuan bergiliran atau berbagi, menghormati, membantu, mengikuti petunjuk, mengontrol emosi, menyampaikan pendapat, dan juga menerima pendapat secara bersama dari berbagai siswa dalam kelas.

Menurut Mu'tadin (2006:2) mengemukakan bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. 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. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka ia akan mampu

menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Proses pengembangan keterampilan sosial siswa juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berbagai unsur afektif dalam pembelajaran sosial. Lebih lanjut menurut (Zins, Weissbert, Wang, dan Walberg, 2004: 209), *“Social skills can also be defined within the context of social and emotional learning - recognizing and managing our emotions, developing caring and concern for others, establishing positive relationships, making responsible decisions, and handling challenging situations constructively and ethically.”*

Artinya, Keterampilan sosial juga dapat didefinisikan dalam konteks pembelajaran sosial dan emosional - mengenali dan mengelola emosi kita, mengembangkan perhatian dan kepedulian terhadap orang lain, membangun hubungan yang positif, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan penanganan situasi yang baik dalam proses belajar mengajar.

Selama dalam pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih berfokus pada guru yang menjadi pusat pembelajaran dan juga masih rendahnya kesadaran sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ada di sekolah dan juga kerjasama dalam belajar dan hubungan sesama, sisi afektif ini diketahui setelah dilakukannya orientasi penelitian awal sebelumnya, sehingga tergambar sedikit proses pembelajaran di sekolah tersebut dari segi perilaku sehari – hari siswa dan juga kebiasaan yang di hadsapi oleh guru saat mengajar..Keterampilan sosial menjadi sebuah variabel yang diperhatikan dalam penelitian ini.

Sehingga keterampilan sosial yang selama ini menjadi sisi lain dari kemampuan afektif siswa akan menjadi variabel yang signifikan pengaruhnya, dalam konteks sosial dan emosional para peserta didik dan pengajar. dengan demikian maka suasana akan menjadi kondusif dari sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial itu memuat aspek-aspek keterampilan untuk hidup dan bekerjasama; keterampilan untuk mengontrol diri dan orang lain; keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya; saling bertukar pikiran dan pengalaman. Maka suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar dari siswa tersebut akan menimbulkan sebuah spesimen baru untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dari setiap kategori pertanyaan maupun pernyataan yang ditemui. Keterampilan juga akan otomatis terasah sedikit demi sedikit di setiap adanya interaksi dari siswa, kecerdasan dari segi inteligensi, emosional dan spiritual harus dapat di kuasai dengan benar dari siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur, Keterampilan sosial yang tampak pada siswa adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan Bergiliran/ berbagi

Masih banyak siswa belum mamapu untuk berbicara atau menyampaikan pendapat dengan tertib pada saat diskusi, mererka saling berebut untuk berbicara dan masih harus diatur secara ketat agar bias bergiliran dalam berbicara, sehingga mempengaruhi kondisi kelas yang terlihat kurang kondusif.

2. Kemampuan menghargai

Pada saat diskusi kelompok, persentasi, dan pendapat dari suatu kelompok masih belum adanya saling menghargai dari kelompok lain, sehingga sering timbul kegaduhan dalam diskusi, karena beberapa kelompok menganggap mereka paling benar. Hal ini yang menyebabkan kesadaran untuk menghargai masih tergolong rendah antar sesama siswa.

3. Membantu atau menolong orang lain

Pada saat belajar kelompok, masih terlihat adanya anggota kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas akan tetapi anggota kelompok lain belum mau membantu.

4. Kerjasama atau kooperatif

Berdasarkan observasi di kelas, siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur dalam mengerjakan tugas masih belum bersungguh-sungguh untuk belajar, ini disebabkan karena masih ada siswa yang bermalas – malasan dan tidak mau saling berinteraksi dalam pelajaran sehingga kerjasama yang terjalin masih rendah.

5. Kemampuan menyampaikan pendapat

Masih banyak siswa yang merasa tidak percaya diri dan takut salah untuk menyatakan pendapat, dan sering terjadi pada saat guru mengajar. Oleh karena itu, untuk menyampaikan pendapat siswa kelas SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur, masih tergolong kurang baik.

Berdasarkan data dan fakta yang tersebut, menunjukkan keterampilan sosial siswa di kelas VIII di SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur masih tergolong sangat rendah. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan penilaian keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu perlu dilakukan. Berhasil atau tidaknya pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam pendidikan, proses pembelajaran merupakan faktor yang cukup penting. Proses pembelajaran yang baik akan memperoleh hasil yang baik pula. Masih banyaknya para siswa yang belum dapat menuntaskan KKM mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Pekalongan sudah berjalan dengan baik tetapi masih ada beberapa elemen penting yang perlu di garis bawahi seperti, psikomotor, kognitif, afektif, konatif dan juga keterampilan siswa dalam menangani pokok mata pelajaran.

Pembelajaran yang kompleks dan terarah memerlukan suatu keahlian dan keterampilan tertentu agar berjalan efektif, jika dilihat dari sudut pandang yang lain, sebenarnya peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda, baik itu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Amri dan Ahmadi (2011 : 1) “ Tujuan pendidikan pada hakikatnya adalah proses perubahan kepribadian meliputi kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. Perubahan itu bersifat menetap dalam tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Menurut (Adella 2007: 7) dalam Asosiasi Pendidikan Psikologi Indonesia bahwa keterampilan sosial mencakup kecakapan komunikasi dengan empati, kecakapan bekerja sama, empati sikap penuh pengertian dan seni

berkomunikasi dua arah. Maka dalam pembelajaran saat belajar, siswa akan mudah mengerti dalam sebuah pokok bahasan apabila adanya komunikasi, kemudian salah satu hal yang perlu diperhatikan agar siswa dapat belajar dengan aktif adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yang telah di uji oleh para ahli di bidang pendidikan, refleksi dari kooperatif dari sini adalah mengenai bagaimana siswa dapat mengatur, berdiskusi, memecahkan masalah dan saling bertukar ide dalam persoalan yang mereka hadapi dan dapat menghindari terjadinya suasana monoton dan kebosanan selama berlangsungnya pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang konstruktif dengan kata lain pendekatan dan pengetahuan yang dimiliki siswa dapat dikembangkan oleh mereka untuk mencari solusi pemecahan masalah dan dimaksudkan agar sering terjadi interaksi dengan individu lainnya.

Mengenai beberapa model pembelajaran kooperatif dapat diketahui modelnya yang paling sering digunakan selama proses penelitian dan penerapan di sekolah, antara lain menurut Slavin (2009 : 11) :

Student Team Achievement Decision (STAD), Jigsaw, Group Investigation (GI), Think Pair Share (TPS), Numbered Head Together (NHT), Mind Mapping, Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Team Assisted Individualization (TAI), Value Clarification Technique (VCT) serta Role Playing (RP). Dalam pembelajaran ini siswa akan mendapatkan *assist* dari temannya sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Siswa yang kurang menguasai materi pelajaran dapat dibantu dari teman yang memiliki pengetahuan tinggi dalam ilmu pelajaran, dalam prakteknya maka

pembelajaran kooperatif akan memberikan sejumlah stimulasi kepada siswa untuk saling meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran dan belajar untuk saling menghormati hasil kerja sama tim.

Peneliti sendiri untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) serta *Role Playing* (RP) untuk eksperimen dalam penelitian kali ini, disebabkan karena banyak faktor yang perlu dibenahi dan peningkatan keterampilan siswa dalam pembelajaran.

Model ini dipilih karena untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Baroro (2011) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dalam *role playing* peserta didik dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Dalam kaitannya, kooperatif tipe VCT merupakan sistem yang dibuat untuk mempengaruhi interaksi siswa dan mengembangkan penguasaan akademik bagi siswa. Menurut Adisusilo (2012:141) VCT merupakan teknik pengungkapan nilai di mana peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang diperjuangkannya. Dan siswa dibantu menjernihkan, memperjelas atau mengklarifikasi nilai-nilai hidupnya. Mengenai metode pelaksanaannya, pembelajaran VCT ini siswa diberikan kebebasan untuk memilih, menghargai, dan *action* atau berbuat dalam proses diskusi maupun pembelajaran yang sedang dilakukan bersama – sama dengan guru di dalam kelas atau di luar.

Kemudian model pembelajaran RP atau *Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur kesenangan, menurut Jill Hadfield dalam Syamsu (2007:6). Sebuah metode yang menggunakan kerja sama secara menyeluruh dan menghayati suatu peran sangat perlu dan juga ada sudut pandang yang berbeda. Dalam *role playing* siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain dan terlibat secara nyata.

Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik. Dalam kaitannya dengan variabel penelitian kecerdasan juga bermacam-macam meliputi, Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Adversitas, Kecerdasan Spiritual dan lainnya, akan tetapi dalam penelitian kali ini penulis membahas dari segi Kecerdasan Spiritual yang letak elemennya kepada unsur afektif dan psikologis, Seperti dijelaskan, menurut Sinetar dalam Ngermanto (2005:117), kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang mendapat inspirasi, dorongan, dan efektivitas yang terinspirasi, *theis-ness* atau penghayatan ketuhanan yang di dalamnya kita semua menjadi bagian. Dalam pembelajaran, aktor individu juga diduga berpengaruh terhadap keterampilan sosial, yaitu kecerdasan spiritual yang artinya kecerdasan ini yang membuat seseorang ingin

merasakan hal yang baru dan juga mengambil keputusan dan mendorong untuk meningkatkan ketajaman dalam berfikir dan juga di amati dari sisi kecerdasan spritualnya dan keterampilan sosial siswa, diharapkan siswa akan mampu meningkatkan kreativitas para siswa dan kerjasama dari kedua model pembelajaran itu. Maka dengan bahasan latar belakang masalah tersebut dan dengan adanya dua model tadi, peneliti menyimpulkan untuk melaksanakan penelitian pada siswa dengan judul **“Studi Perbandingan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Antara Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) dan *Role Playing* (RP) Dengan Memperhatikan *Spiritual Quotient* (SQ) Pada Siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2014/2015.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat didefinisikan masalahnya sebagai berikut :

1. Dalam belajar masih banyak perilaku siswa yang belum mencerminkan kerjasama dan kemampuan interaksi dalam pelajaran belum optimal, sehingga dapat disimpulkan keterampilan sosial masih rendah
2. Penyampaian materi masih didominasi oleh guru sehingga menghambat aktivitas belajar siswa yang memungkinkan berkembangnya keterampilan sosial rendah pada siswa.
3. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang bervariasi memungkinkan berkembangnya keterampilan sosial rendah pada siswa.

4. Guru kurang memperhatikan pembelajaran dalam pengembangan keterampilan sosial siswa .
5. Guru cukup sering menggunakan metode pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar namun siswa belum cukup aktif, karena selama ini SQ kurang diperhatikan.
6. Segi afektif dan hubungan sosial siswa dalam KBM masih perlu ditingkatkan lagi agar terciptanya potensi dalam siswa.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dibatasi pada kajian membandingkan perbedaan keterampilan sosial siswa dalam IPS Terpadu antara siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dengan *Role Playing* (RP) pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan memperhatikan variabel moderator yaitu *Spiritual Quotient* (SQ).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada bagian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model tipe *Role Playing* (RP) ?
2. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi

dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan tipe *Role Playing* (RP) bagi yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi ?

3. Apakah keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan tipe *Role Playing* (RP) bagi yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah ?
4. Apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model tipe *Role Playing* (RP).
2. Untuk mengetahui efektivitas keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan tipe tipe *Role Playing* (RP) bagi yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi.
3. Untuk Mengetahui efektivitas keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan pembelajaran yang menggunakan tipe *Role Playing* (RP) bagi yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah.

4. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang sehubungan dengan masalah yang diteliti.
- b. Sebagai rancangan dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- c. Sebagai bentuk penelitian awal bagi peneliti dan referensi peneliti lain.
- d. Dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi Teknologi Pendidikan dalam kawasan pemanfaatan.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai acuan bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru IPS Terpadu tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif yang tepat pada mata pelajaran IPS Terpadu.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang relevan.
- c. Dapat membantu siswa dalam penguasaan saat pembelajaran serafat meningkatkan segi afektif dan kognitif belajar siswa.
- d. Sebagai sumber informasi bagi peneliti lain dalam bidang pembelajaran yang diteliti.

- e. Bagi sekolah diharapkan dapat bermanfaat bagi *output* (lulusan) yang dihasilkan, sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas sekolah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Subjek penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2014/2015.

2 . Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif VCT dan RP dengan memperhatikan SQ.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2014/2015.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2014/2015.

5. Disiplin Ilmu

Disiplin yang berhubungan dengan penelitian ini adalah manajemen sumber daya dan *Spiritual Quotient* (SQ).

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Setiap individu dalam kehidupan sehari-hari terjadi proses belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari proses belajar ini akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut sebagai hasil belajar. Agar memperoleh hasil yang optimal, maka proses belajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir dengan baik. Banyak definisi yang diberikan tentang belajar. Gagne dalam Latif (2007: 22), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Diperkuat dengan pendapat Hamalik (2008: 27), yang mengatakan bahwa:

“Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan bersifat pendidikan yang bersifat kontinyu dan interaktif. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan

dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu.

Menurut Latif (2007: 23), gagasan yang menyatakan bahwa:

“Belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme, berarti juga bahwa belajar membutuhkan waktu. Belajar terjadi bila perilaku manusia telah berubah yaitu perilaku yang menyangkut aksi atau tindakan. Komponen terakhir dalam definisi belajar ialah sebagai suatu hasil pengalaman. Istilah pengalaman membatasi macam-macam perubahan perilaku yang dapat dianggap mewakili belajar”.

Dalam memperoleh pengalaman, adakalanya mereka mendapat pengalaman-pengalaman langsung melalui hal-hal yang dipelajari dengan tak sengaja sehingga pengalaman yang melekat pada diri individu akan menjadikan belajar lebih menarik dan menyenangkan seperti pendapat Slameto (2010: 2), bahwa:

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri, karena lebih menarik, lebih memuaskan, lebih menyenangkan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungannya”.

Proses belajar yang dialami oleh siswa ditandai dengan terjadinya perubahan perilaku dalam diri siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor yang tercermin dalam hasil belajar siswa. Melalui belajar orang akan memperoleh berbagai keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang diperoleh dari interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Dimiyati dan

Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar dalam artian konstruktif ini adalah cara bagaimana membentuk sebuah kemampuan pengetahuan dalam hal pengalaman dalam memahami suatu pengertian yang dimaksimalkan dan dapat dikembangkan. Kemudian ada beberapa pendapat dari para pakar ilmu pendidikan seperti halnya, Piaget juga berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna; sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan (Sanjaya, 2009:124).

b. Teori Belajar Kognitif

Pendapat dari John Dewey yaitu, bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum seharusnya terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain (Sugihartono dkk, 2007 :108), jika diamati maka hasil belajar dan juga kemampuan siswa dalam menyerap segala bentuk informasi dari

pembelajaran memang memiliki interaksi dalam hal pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa tersebut sehingga minat siswa akan meningkat dan terdorong untuk menemukan ide yang brilian dalam setiap pembelajaran di luar atau di dalam ruangan, kemudian adanya kurikulum yang terintegrasi juga mempengaruhi kemampuan siswa dan hasil yang dicapai pada proses belajar akan lebih kompetitif dan maksimal.

Teori belajar kognitif John Dewey dapat digunakan dalam pembelajaran siswa khususnya pada pembelajaran kognitif. Pembelajaran kognitif menekankan pada keaktifan siswa dalam berpikir untuk memecahkan masalah dengan cara merekonstruksi masalah dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

c. Teori Belajar Behavioristik

Ketika akan membahas mengenai teori yang berhubungan dengan pendidikan maka teori yang paling tepat dan yang berpengaruh dalam dunia pendidikan adalah teori dari Skinner yang melihat dari sudut pandang teori behavioristik. Menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang dikemukakan oleh para ahli sebelumnya. Menurutnya respon yang diterima seseorang tidak sesederhana itu, karena stimulus-stimulus yang diberikan akan saling berinteraksi dan interaksi antara stimulus itu akan mempengaruhi respon yang dihasilkan. Respon ini memiliki konsekuensi-konsekuensi. Konsekuensi inilah yang nantinya mempengaruhi munculnya

perilaku (Slavin, 2008:143). Dapat dikatakan bahwa stimulus dan respon merupakan bentuk persamaan pemahaman dalam siswa yang nantinya akan membentuk jaringan pemikiran pada kemampuan belajar siswa.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik menekankan bahwa proses belajar harus dimulai dan ditunjukkan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Menurut Dalyono (2012: 46) belajar yang paling berguna serta sosial di dalam dunia modern ini adalah belajar mengenai proses belajar, suatu keterbukaan yang secara terus menerus terhadap pengalaman dan penyatuannya ke dalam dirinya sendiri mengenai proses perubahan itu

2. Keterampilan Sosial Siswa

Dalam kehidupan sehari-hari bentuk komunikasi dan juga bentuk proses belajar yang telah dibangun oleh para siswa tidak lain adalah sebuah interaksi sosial dalam lingkungan sekitarnya yang menjadi modal utama untuk membangun pengetahuan tentang bagaimana menangani sebuah hal yang dihadapi sebelumnya, dan juga mampu memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan situasi yang dihadapinya.

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Ketika kita akan membicarakan masalah keterampilan sosial maka tidak lain itu adalah sebuah tingkah laku yang dipelajari dan bisa diterima secara sosial yang memungkinkan seseorang di saat bertemu dengan orang lainya untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain

dan memungkinkan orang tersebut menghindari atau terlepas dari interaksi sosial negatif dengan orang, karena pada dasarnya keterampilan tersebut memiliki peranan yang cukup tinggi dalam konteks pembicaraan dari sudut pandang si pelaku. Akan tetapi perlu digaris bawahi, walaupun keterampilan ini memegang peran yang penting, bukan berarti jika seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi akan cenderung baik, tetapi juga faktor kognitif dan afektifnya. Dengan demikian jelas bahwa yang dimaksud keterampilan sosial adalah kemampuan kita untuk bermasyarakat, bergaul dengan orang lain dan berkomunikasi secara baik dengan orang lain.

Kemudian kemampuan memecahkan masalah dalam setiap situasi memang diperlukanya sebuah interaksi sosial sehari-hari. Selanjutnya, Merrel (2008:7) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Sehingga, perilaku pada seseorang terlihat dari aktivitas yang ia jalani saat berinteraksi satu sama lain akan terjadi sebuah gambaran umum dari proses keterampilan sosial dalam diri siswa. Bagi seseorang memang ada kalanya dari segi keterampilan sosial tidak terlihat secara kasat mata, karena hal ini hanya dapat dirasakan dari segi psikologis seseorang.

Hal ini sungguh memainkan peranan penting dalam memperbaiki *social ability* (kemampuan sosial) dari siswa sendiri, karena tidak

mungkin seorang siswa akan memiliki inisiatif tanpa adanya dorongan secara psikologis dan teoritis ketika menggunakan kemampuan sosialnya. Seperti pada jenis keterampilan lainnya, keterampilan sosial ini juga berkaitan dengan proses belajar siswa, yang konsekuensinya adalah, apabila kualitas hasil keterampilan sosial siswa berbanding dengan kualitas hasil proses belajar siswa tersebut, dapat diartikan perwujudan dari keterampilan sosial juga dilihat dari sisi perilaku belajar siswa. Menurut Syah (2007:119), keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. Sebagaimana mestinya dari pendapat tadi, siswa yang melakukan dengan gerakan motorik dengan koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil.

Sementara itu Darajat (1985) dalam Syah (2007:121), mengemukakan bahwa, tingkah laku afektif adalah tingkah laku yang menyangkut keanekaragaman perasaan seperti: takut, marah sedih, gembira, kecewa, senang, benci, was-was, dan sebagainya. Tingkah laku seperti ini tidak terlepas dari pengaruh pengalaman belajar. Oleh karenanya, ia juga dapat dianggap sebagai perwujudan perilaku belajar. Seorang siswa misalnya, misalnya, dapat dianggap sukses secara afektif dalam belajar agama apabila ia telah menyenangi dan menyadari dengan ikhlas

kebenaran ajaran agama yang ia pelajari, lalu menjadikannya sebagai “sistem nilai diri”. Kemudian, pada gilirannya ia menjadikan sistem nilai ini sebagai penuntun hidup, baik di kala suka maupun duka.

Keterampilan memang dengan kata lain secara afektif siswa akan menggunakan keterampilannya dalam pelajaran tersebut seperti yang terjadi dalam pelajaran agama islam, apabila ia telah menyenangi dan suka dengan pelajaran tersebut tidak menutup kemungkinan jalannya proses belajar pada siswa tersebut akan terasa mudah bagi siswa sendiri, dorongan emosional dan tingkat efisiensi dari konsep pemahaman yang dimiliki siswa itu akan muncul secara sendiri karena dirinya sudah mampu menguasai penuh dari sikap dan segala tindakan yang diambilnya dalam proses pembelajaran, respon dari siswa akan terlihat berbeda ketika adanya sebuah stimulus.

Secara lebih spesifik, Elksnin & Elksnin (dalam Adiyanti, 2014:4) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, yaitu:

1) Perilaku interpersonal

Merupakan perilaku yang menyangkut keterampilan yang dipergunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut juga keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

2) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Merupakan keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sejenisnya. Dengan

kemampuan ini, anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis

Merupakan perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas.

4) *Peer acceptance*

Merupakan perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

5) Keterampilan komunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Secara garis besar terlihat bahwa bentuk keterampilan sosial yang dimiliki siswa memiliki berbagai macam hal yang menonjol seperti dari segi perilaku yang terjadi pada siswa. Adanya sejumlah responsif dari proses interaksi baik menggunakan perasaan atau tindakan yang terlihat saling bersahabat. Lalu terbentuklah sebuah cara untuk pengendalian diri atau yang sering kita ketahui yaitu, *self control* untuk mengendalikan secara pribadi bagi dirinya sendiri sebagai bentuk penguasaan diri dalam mengawasi tindakan perilaku pribadinya sendiri, untuk mengatasi berbagai kerumitan di waktu yang akan datang.

Untuk itu keterampilan dalam menempatkan diri juga sangat penting, sebuah komunikasi akan membangun rasa aman kepada sesama siswa atau seseorang dalam kehidupannya. Selanjutnya Beaty (Afiati, 2005:14) memberikan keterangan mengenai keterampilan sosial yang disebut juga *prosocial behavior* yaitu mencakup perilaku – perilaku di bawah ini:

- a) empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain.
- b) kemurahan hati atau kedermawanan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang.
- c) kerjasama yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara suka rela tanpa menimbulkan pertengkaran.
- d) memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu untuk seseorang.

Kejelasan dari keterampilan sosial memang dapat dilihat dari berbagai pendapat dan sudut pandang yang berbeda, dari sikap yang ditunjukkan dari seseorang yang telah menjalin komunikasi maka akan timbulnya rasa saling menghormati antara sesama, dan inilah yang dimaksud dari kontrol diri sebagai cara mengendalikan lingkungan sosial nya kepada setiap individu dalam lingkungan yang heterogen yang dilalui setiap hari baik bagi siswa, guru dan juga orang lain dalam sekolah. Menurut taksonomi Bloom dalam (Sudjana, 2004:3) maka ranah psikomotorik yang mencakup keterampilan ,yaitu Ranah psikomotoris berkenaan

dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari sini dapat diketahui bahwa keterampilan sangat dibutuhkan dalam belajar, karena aspek dalam keterampilan sangatlah mendukung siswa dalam menguasai materi dan juga kemampuan kecerdasan dalam mengatasi permasalahan dalam soal. Pengetahuan yang dikembangkan oleh peserta didik atau siswa saat pembelajaran baik itu persepsi, interpretatif dan juga ekspresif akan terlihat saat proses penilaian akhir terkait juga dengan hasil belajar siswa itu sendiri. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Maryani (2011:18).

Setidaknya juga ada juga pernyataan dari ahli yang menggambarkan secara rinci dari belajar psikomotor. Ryan dalam (Rosintha, 2014:24) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui:

- 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung.
- 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Cara mengukur dari ketrampilan sosial siswa seperti pendapat di atas memang sudah menjadi poin penting tersendiri, dikarenakan adanya kesempatan atau *timing* yang disesuaikan untuk mencari tingkat kemampuan keterampilan sosial siswa, setelah mengikuti proses pembelajaran yang ada, maka psikomotorik akan terlihat karena diberikan tes kepada siswa, dan juga disinilah letak karakter yang telah terbentuk dalam kesehariannya yang berguna untuk menguasai segala permasalahan dari pokok masalah yang dihadapi, di dalam kelas juga akan terjadi komunikasi secara langsung antar siswa, maka inilah yang menjadi tempat menampilkan karakter pribadi tiap siswa dalam segi psikomotorik dan afektif serta kognitif. Salls (Lickona 2012:152) ruang kelas adalah tempat untuk mempraktekan semua kebiasaan. Kebiasaan yang terjadi di dalam kelas baik itu perilaku secara positif atau negatif memang telah menjadi gambaran secara umum yang harus dipahami, tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan, baik secara fiksi ataupun fakta dapat diamati dengan penilaian psikomotorik dengan menggunakan teknik observasi.

Menurut Natawijaya (Handayani, 2004: 11) faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak adalah sebagai berikut:

a) Faktor dalam, ialah faktor yang dimiliki oleh manusia semenjak kelahirannya. Di dalamnya termasuk kecerdasan, bakat khusus, jenis

- kelamin, sifat-sifat dan kepribadian.
- b) Faktor luar, ialah faktor-faktor yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah dilahirkan, terdapat dalam lingkungan meliputi: keluarga, sekolah, masyarakat, kelompok sebaya dan lingkungan fisik.
 - c) Faktor-faktor yang diperoleh apabila faktor endogen terpadu dengan faktor eksogen, meliputi : sikap, kebiasaan, emosi, dan kepribadian.

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai bentuk informasi yang di dapatkan dari lingkungan sekitar maupun pendidikan sekolah, dan juga dari berbagai sumber, seperti dunia maya internet. Ketika pembelajaran terjadi tidak semua berasal dari pemahaman dan juga eksplorasi suatu permasalahan, akan tetapi juga dari pembelajaran sikap dan pengalaman perilaku manusia. Istilah model pembelajaran dibedakan dari istilah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan prinsip pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting, tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer dan lain-lain.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut Suyitno (2004:35) suatu kegiatan pembelajaran di kelas disebut model pembelajaran jika:

- a. Ada kajian ilmiah dari penemunya;
- b. Ada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;

- c. Ada tingkah laku yang spesifik agar model tersebut dapat berhasil dilaksanakan; dan
- d. Ada kondisi spesifik yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk pembentukan kelompok. Model ini menunjukkan efektifitas untuk berfikir secara kritis, dan juga pemecahan masalah dan komunikasi antar individu. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Komalasari, 2011: 62). Pendapat yang hampir setara juga dikemukakan oleh Huda (2011: 32) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai *small groups of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai satu tujuan bersama).

Seperti yang dikatakan Slavin dalam Isjoni (2011: 15) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 - 6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pencapaian pengajaran menjadi faktor penting dalam menunjang peningkatan keterampilan siswa. Model pembelajaran siswa memang harus melibatkan siswa secara aktif dalam suatu kerja kelompok.

Pembelajaran kooperatif, merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Kemampuan siswa yang telah terbentuk pada setiap proses pembelajaran akan menciptakan ikatan yang kuat antar siswa, membangun kecerdasan social, emosional dan spiritual, dengan hal maka siswa mampu mengembangkan potensi diri nya.

Menurut Ibrahim dkk. (2004: 7) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang terdiri dari:

- a) Hasil belajar akademik.
- b) Penerimaan terhadap keragaman.
- c) Pengembangan keterampilan sosial.

Senada dengan Widyantini (2006: 4), tujuan pembelajaran kooperatif adalah “hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta pengembangan keterampilan sosial”.

Di dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan suatu karya tergantung pada usaha setiap anggotanya. Setiap anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya masing-masing, sehingga tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilakukan dan interaksi yang terjadi antar siswa akan lebih intensif. Interaksi yang intensif tersebut dapat dipastikan komunikasi antar siswa berjalan dengan baik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dan *Role Playing* (RP), siswa mampu mengoptimalkan segi afektifitas dengan memanfaatkan kelebihan yang dimiliki, maka siswa mampu mengisi kekurangan yang dimiliki satu sama lain.

Huda (2011:59) mengatakan pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana ruang kelas yang terbuka (*inclusive*). Hal ini disebabkan pembelajaran ini mampu membangun keberagaman dan mendorong koneksi antar siswa. Elemen terpenting dari pendapat di atas adalah menciptakan suasana yang terbuka bagi ruang kelas, agar memacu para siswa untuk lebih menyukai suasana yang nyaman dan rileks dalam proses pembelajaran.

Kemudian dalam pembelajarn kooperatif ada semacam pengertian dasar atau sebuah prinsip yang perlu di gunakan dalam melaksanankanya, prinsip ini seperti dalam pemikiran (Nico: 2011) sebagai berikut.

1. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya dan berfikir bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama.
2. Dalam kelompok terdapat pembagian tugas secara merata dan dilakukan evaluasi setelahnya.

3. Saling membagi kepemimpinan antar anggota kelompok untuk belajar bersama selama pembelajaran
4. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas semua pekerjaan kelompok.

Selanjutnya, berangkat dari prinsip yang telah diketahui tadi ada beberapa elemen dasar juga yang harus perlu dicatat yaitu, tentang pembelajaran kooperatif yang lebih produktif dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif.

Ada beberapa elemen dasar yang membuat pembelajarn kooperatif terlihat lebih meningkatkan dari segi kreativitas dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif dan individual. Elemen – elemen tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Interpedensi positif (*positive interpendence*)
2. Interaksi promotif (*promotive interaction*)
3. Akuntabilitas individu (*individu accountability*)
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil (*interpersonal and small-group skill*)
5. Pemrosesan kelompok (*group processing*). (Huda, 2011:46)

Mengenai kelebihan dari metode pembelajaran kooperatif, dalam pendapatnya sendiri Solihatin (2007:5) menyatakan bahwa “*Cooperative Learning is more effective in increasing motive and performance students*”.

Model ini mendorong peningkatan kemampuan peserta didik untk memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran.

Terlihat dari sekian pendapat pra ahli dari bidang pembelajaran, maka dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dapat digunakan ke semua siswa dan

meningkatkan rasa tanggung jawab, komunikasi dalam kerjasama tim yang bisa dilakukan oleh 2-6 orang per kelompok dengan sistem heterogen (kemampuan kognitif, suku, agama, ras) dalam memecahkan pokok permasalahan dalam pembelajaran di lingkungan kelas maupun di luar kelas secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang penting yang dirangkum oleh Ibrahim dalam Yusuf (2011: 11).

a. Hasil belajar akademik

Efek penting yang pertama pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah, jadi memperoleh bantuan khusus dari teman sebaya, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Pelaksanaan tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuannya karena memberi pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Berikut ini merupakan garis besar premis yang diajukan oleh Gordon Allport (1954). Telah diketahui bahwa hanya kontak fisik saja di antara orang-orang yang berbeda ras atau kelompok etnik tidak cukup untuk mengurangi kecurigaan dan perbedaan ide. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas

bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Efek penting yang ketiga dari model pembelajaran kooperatif ialah ketrampilan sosial, salah satunya mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak aktivitas sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam.

Keuntungan menggunakan pembelajaran kooperatif antara lain adalah:

1. Membiasakan supaya terampil dalam berpikir kritis;
2. Meningkatkan hasil kelas;
3. Model menyesuaikan siswa dalam teknik *problem solving*;
4. Menampilkan pembelajaran sesuai selera personal;
5. Memotivasi siswa dalam kurikulum tertentu;
6. Membangun sistem pendukung sosial dalam diri siswa;
7. Membangun variasi pemahaman diantara siswa dan guru;
8. Menetapkan lingkungan yang baik dalam memberi contoh dan menerapkan kerjasama;
9. Membangun komunitas belajar;
10. Membangun kepercayaan diri siswa;
11. Menambah ketertarikan;
12. Mengembangkan sikap positif dalam diri seorang guru; dan

13. Dapat menggunakan berbagai teknik penilaian.

Pembelajaran kooperatif memerlukan tugas perencanaan, misalnya menentukan pendekatan yang tepat, memilih topik yang sesuai dengan model ini, pembentukan kelompok siswa, menyiapkan LKS atau panduan belajar siswa, mengenalkan siswa kepada tugas dan perannya dalam kelompok, merencanakan waktu dan tempat duduk yang akan digunakan.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa suatu kerangka teoritis dan empirik yang kuat untuk pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar keterampilan sosial yang penting sementara itu secara bersamaan mengembangkan sikap demokratis dan keterampilan berfikir logis. Seperti telah dikemukakan di atas, salah satu tugas guru pada model ini adalah memilih pendekatan yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pendekatan-pendekatan pada model kooperatif yaitu: tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), tipe Jigsaw, tipe TPS (*Think Pair and share*) tipe TGT (*Teams Games Tournament*), tipe TAI (*Teams Assisted Individualization*), tipe CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), tipe NHT (*Value Clarification Technique*), tipe GI (*Group Investigation*), tipe SDM (*Structured Dyadic Methods*), tipe RP (*Role Playing*).

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa untuk dapat meningkatkan kemampuannya serta dapat menunjang keterampilan belajar siswa. Motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tersebut tidak lain timbul karena siswa ingin meraih hasil yang belum dicapainya secara nyata sehingga mereka terdorong rasa untuk saling bekerja sama dalam setiap pembelajaran, dan kemudian dari segi kemampuan sosial dan akademik akan meningkat.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Value Clarification Technique* (VCT)

Mengenai sistem pembelajaran VCT ini memang sedikit berbeda pada umumnya dengan pembelajaran yang berbasis kognitif karena ditekankan pada segia afektif siswa, pendidikan afektif memang berbeda dengan strategi pembelajaran kognitif dan keterampilan (psikomotor). Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang sulit diukur, oleh karena berkaitan erat dengan kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam dirinya. Pembelajaran VCT menurut A. Kosasih Djahiri (2004:74), dianggap unggul untuk pembelajaran afektif karena; pertama, mampu membina dan mempribadikan nilai dan moral; kedua, mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan; ketiga mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa dan nilai moral dalam kehidupan nyata; keempat, mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama potensi

afektualnya; kelima, mampu memberikan pengalaman belajar dalam berbagai kehidupan; keenam, mampu menangkal, meniadakan mengintervensi dan menyubversi berbagai nilai moral naif yang ada dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang; ketujuh, menuntun dan memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

VCT diterapkan dalam penelitian ini digunakan dalam pembelajaran sosiologi yang mengutamakan pembinaan aspek afektif. Pola pembelajaran VCT dianggap unggul untuk pembelajaran afektif karena pertama, mampu membina dan mempribadikan (personalisasi) nilai-moral dan hubungan sosial. Kedua, mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan nilai-moral yang disampaikan. Menurut Adisusilo (2012:141) VCT merupakan teknik pengungkapan nilai di mana peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang diperjuangkannya. Dan siswa dibantu menjernikan, memperjelas atau mengklarifikasi nilai-nilai hidupnya.

a. Langkah Pembelajaran Model VCT

Langkah yang perlu dilakukan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif VCT adalah:

1. Teknik evaluasi diri (*self evaluation*) dan evaluasi kelompok (*group evaluation*)

Dalam teknik evaluasi diri dan evaluasi kelompok peserta didik diajak berdiskusi atau tanya-jawab tentang apa yang dilakukannya serta

diarakan kepada keinginan untuk perbaikan dan penyempurnaan oleh dirinya sendiri:

- 1.1 Menentukan tema, dari persoalan yang ada atau yang ditemukan peserta didik.
- 1.2. Guru bertanya berkenaan yang dialami peserta didik
- 1.3. Peserta didik merespon pernyataan guru

Tanya jawab guru dengan peserta didik berlangsung terus hingga sampai pada tujuan yang diharapkan untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut.

2. Teknik *Lecturing*

Teknik *lecturing*, dilakukan guru dengan bercerita dan mengangkat apa yang menjadi topik bahasannya. Langkah-langkahnya antara lain:

- 2.1. Memilih satu masalah / kasus / kejadian yang diambil dari buku atau yang dibuat oleh guru.
- 2.2. Siswa dipersilahkan memberikan tanda - tanda penilaiannya dengan menggunakan kode, misalnya: baik-buruk, salah benar, adil tidak adil.
- 3.3. Hasil kerja kemudian dibahas bersama-sama atau kelompok kalau di dibagi kelompok untuk memberikan kesempatan alasan dan argumentasi terhadap penilaian tersebut.

3. Teknik menarik dan memberikan percontohan

Dalam teknik menarik dan memberi percontohan (*example of axamplary behavior*), guru membarikan dan meminta contoh-contoh baik dari diri peserta didik ataupun kehidupan masyarakat luas, kemudian dianalisis, dinilai dan didiskusikan.

4. Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan

Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan, dalam teknik ini peserta didik dituntut untuk menerima atau melakukan sesuatu yang oleh guru dinyatakan baik, harus, dilarang, dan sebagainya.

5. Teknik tanya-jawab

Teknik tanya-jawab guru mengangkat suatu masalah, lalu mengemukakan pertanyaan-pertanyaan sedangkan peserta didik aktif menjawab atau mengemukakan pendapat pikirannya.

6. Teknik menilai suatu bahan tulisan

Teknik menilai suatu bahan tulisan, baik dari buku atau khusus dibuat guru. Dalam hal ini peserta didik diminta memberikan tanda-tanda penilaiannya dengan kode (misal: baik - buruk, benar – tidak-benar, adil – tidak-adil dll). Cara ini dapat dibalik, siswa membuat tulisan sedangkan guru membuat catatan kode penilaiannya. Selanjutnya hasil kerja itu dibahas bersama atau kelompok untuk memberikan tanggapan terhadap penilaian.

Disamping itu, VCT adalah model pembelajaran menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut

anggapannya baik, yang pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Dalam praktik pembelajaran, VCT dikembangkan melalui proses dialog antara guru dan siswa. Proses tersebut hendaknya berlangsung dalam suasana santai dan terbuka, sehingga setiap siswa dapat mengungkapkan pemikirannya yang telah dikembangkan pada materi sebelumnya secara bebas dan juga terstruktur dalam setiap inisiatif pada perasaannya. Beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam mengimplementasikan VCT melalui proses dialog dalam pembelajaran ini dengan waktu yang efisien .

2. Pendekatan yang digunakan pada model pembelajaran VCT

Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dalam Model Pembelajaran VCT adalah pendekatan kualitatif.

Pendekatan Kualitatif adalah pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan *konstruktivist* (pengalaman individu atau pandangan advokasi). Ada tiga strategi yang digunakan dalam pendekatan ini yakni:

- a. Penelitian *etnografi* adalah suatu bentuk penelitian yang berfokus pada makna sosiologis melalui observasi lapangan tertutup dari

fenomena sosiokultural Emzir (2007:143). Prinsip dalam penelitian entografi adalah *naturalism*, pemahaman, dan penemuan.

b. Penelitian *grounded theory* (teori dasar) adalah teori umum dari metode ilmiah yang berurusan dengan generalisasi, elaborasi, dan validasi dari teori ilmu sosial Glaser dan Strauss dalam Emzir (2007:193). Prinsip dalam *grounded theory* sebagai metode ilmiah sebagai berikut: perumusan masalah, deteksi fenomena, penurunan teori, pengembangan teori, penilaian teori. Proses analisis data juga terdiri dari 4 jenis yaitu:

1. data pengkodean terbuka, peneliti membentuk kategori awal.
2. data pengkodean poros, peneliti merakit data dalam cara baru.
3. data pengkodean selektif, peneliti mengidentifikasi garis cerita.
4. peneliti mengembangkan dan menggambarkan secara visual suatu penjelasan kondisi sosial, historis dan ekonomis yang mempengaruhi fenomena sentral.

b. Penelitian tindakan (*action research*) adalah suatu penelitian informal, kualitatif, formatif, subjektif, interpretif, reflektif dan suatu model penelitian pengalaman, di mana semua individu diibaratkan dalam studi sebagai peserta yang mengetahui dan menyokong Hopkin dalam Emzir (2007:233).

Prinsip penelitian tindakan meliputi kritik reflektif, kritik dialektif, sumber daya kolaboratif, ambil resiko, struktur jamak, teori, praktis dan transformasi.

Jenis penelitian tindakan ada 4 metode atau cara, yaitu:

Tindakan tradisional, tindakan kontekstural, tindakan radikal, tindakan bidang pendidikan.

d. Metode penelitian tindakan

1. Mempertimbangkan pergantian paradigma.
2. Menetapkan suatu kesepakatan penelitian formal.
3. Menyiapkan suatu pernyataan masalah teoritis.
4. Merencanakan metode pengumpulan data.
5. Memelihara kolaborasi dan pembelajaran subjek.
6. Mengulangi peningkatan.
7. Membuat generalisasi yang mendasar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran VCT

3.1 Kelebihan

Menurut A. Kosasih Djahiri (2004: 80) Model ini dianggap unggul karena:

- a. Mampu membina dan memprioritaskan nilai dan moral
- b. Mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan.
- c. Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri.
- d. Moral dalam kehidupan nyata.

- e. Mampu mengundang, melibatkan, membina, dan mengembangkan potensi diri siswa terutama potensi afektualnya.
- f. Mampu memberikan pengalaman belajar dalam berbagai kehidupan.
- g. Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi dan dapat menyubversi berbagai nilai moral naif yang ada dalam system nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang.
- h. Menuntun dan memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

3.2. Kelemahan

Proses pembelajaran dilakukan secara langsung oleh guru, yang artinya guru yang menanamkan nilai-nilai yang dianggapnya baik tanpa memerhatikan nilai yang sudah ada tertanam dalam diri siswa. Akibatnya, sering terjadi benturan atau konflik dalam diri siswa. Karena ketidakcocokan antar nilai lama yang sudah ada terbentuk dengan nilai baru yang ditanamkan oleh guru.

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* (RP)

Suasana ruang belajar yang kondusif dalam beberapa menit memang sudah menjadi hal wajar ketika terjadi proses belajar, akan tetapi letak kesulitannya adalah bagaimana mendesain pembelajaran yang aktif, kondusif dan menyenangkan, dan juga strategi pembelajaran yang sesuai bagi para peserta didik. Membuat sebuah pemanfaatan waktu dalam proses KBM adalah dengan cara menguasai metode pembelajaran itu sendiri, maka dari hal ini penulis akan menggunakan metode yang dikembangkan secara afektif yaitu model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran

melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Berdasarkan jenisnya, pembelajaran ini termasuk dalam grup kooperatif atau kerjasama secara bersama dengan membentuk sebuah grup belajar baik di dalam maupun di luar kelas siswa. Menurut salah satu ahli dalam bidangnya Sudjana (2009:7) mengemukakan bahwa, *role playing* suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Dari pendapat tersebut terlihat bahwasanya metode ini lebih mengutamakan hubungan sebuah interaksi antara para individu yang menjalani proses belajar tersebut, persepsinya adalah afektif dari model diskusi kelompok tersebut secara terstruktur. Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Adapun Uno (2008:25) menyatakan bahwa : Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) 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. Keterlibatan siswa dalam analisis dan juga proses pembelajaran juga dapat menimbulkan rasa psikologis yang mendalam, ini ditandai dengan rasa sosial yang nampak pada para peserta didik, dimana mereka akan saling bertukar pikiran pada materi yang telah diberikan oleh guru.

a. Kelebihan Metode Role Playing

Kelebihan metode Role Palying adalah melibatkan seluruh siswa berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kelebihan metode ini adalah:

- 1).Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksprei secara utuh.
- 2). Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3). Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4). Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- 5). Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi

dinamis dan penuh antusias

- 6). Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7). Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8). Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

b. Kelemahan Metode *Role Playing*

Hakekatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurangan. Jika kita melihat metode *Role Playing* dalam dalam cakupan cara dalam proses mengajar dan belajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan terdapat kelemahan.

Kelemahan metode *role palying* antara lain:

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif lama
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa akan malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran dalam hal

ini mengalami kegagalan, bukan saja dapat member kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Selain itu dalam pembelajaran *metode role playing* juga perlu diperhatikan langkah – langkah yang akan diambil yaitu seperti dibawah ini:

c. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

Sehubungan dengan itu, Santoso (2011:2) mengatakan bahwa model *role playing* adalah adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dalam hal ini tersirat bahawa model pembelajaran *role playing* adalah model yang unsur didalamnya menghayati suatu peran dan juga ada hal kesenangan dan kekompakan dalam setiap penerapannya, karena inovatif dalam belajar

sangat dibutuhkan untuk mengurangi kebosanan pada setiap peserta didik. Sejalan dengan itu ada manfaat yang dapat di ambil yaitu. Dalam pendapatnya, ia mengatakan manfaat yang dapat diambil dari role playing adalah: 1) *role playing* dapat memberikan semacam *hidden practice* yaitu murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari; 2) *role playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar; 3) *role playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *role playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

6. Spiritual Quotient (SQ)

Pada dasarnya setiap manusia itu memiliki keyakinan dan juga rasa ingin tahu dari berbagai refleksi dinamika kehidupan, sehingga menimbulkan suatu kemampuan yang spesial di dalam setiap bentuk keputusannya dalam mengambil suatu tindakan, sehingga kecerdasan secara spiritual sebenarnya adalah kecerdasan yang menyangkut imajinasi dan juga keputusan.

Istilah *spiritual* berasal dari bahasa latin yang berarti sesuatu yang memberikan kehidupan atau vitalitas pada sebuah sistem.

Spiritual yang akan dibahas kali ini memang erat kaitanya dengan hal yang abstrak bagi seseorang, pola pemikiran ini telah menjadi hal yang paling penting dalam menuntun seseorang untuk bertindak, menurut pendapat Suharsono (2005:160) ketika manusia belajar atau meningkatkan

kecerdasan, yang didorong oleh hal-hal yang murni, manusiawi dan rasa ingin tahu untuk sampai pada kebenaran dan berdasarkan fitrah sendiri, maka kecerdasan akan aktual secara optimum dan murni. Inilah yang kita sebut sebagai kecerdasan spiritual. Artinya segala sesuatu yang membuat seseorang ingin merasakan hal yang baru dan juga mengambil keputusan dan mendorong untuk meningkatkan ketajaman dalam berfikir dalam menyikapi sesuatu kehidupan secara manusiawi dan kecerdasan seperti tidak dibentuk dari memori- memori fenomenal tetapi dari aktualisasi itu sendiri, yang juga pada sisi lain manusia harus menjalani hidup spiritual secara intensif. Kecerdasan spiritual adalah gabungan hakikat itu dengan kekuatan daya mental anda. Kecerdasan adalah ukuran keterrampilan intelek anda atau kecerdasan mental anda, beserta daya penalaran anda (Levin 2005: 2). Konteks kecerdasan spiritual sebenarnya adalah perspektif dari segi mentalitas dan kemampuan manusia untuk mencapai apa yang di inginkanya secara naluri.

Spiritualitas juga dipandang sebagai peningkatan kualitas hidup, baik dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat dan berorganisasi.

Menurut Zohar dan Marshall, penerjemah Helmy Mustofa (2005:25): (1) Kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang kita gunakan untuk membuat kebaikan, kebenaran,keindahan, dan kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari, keluarga, organisasi, dan institusi. (2) Kecerdasan spiritual adalah cara kita menggunakan makna, nilai, tujuan, dan motivasi itu dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan. Petikan kalimat dari pendapat Zohar

dan Marshall adalah semua yang berhubungan dengan hal-hal kebaikan dan juga pentingnya bersikap baik kepada sesama dan tujuan yang baik dari setiap langkah pengambilan keputusan, pemikiran yang tepat dan benar akan menjadikan manusia itu sendiri berbuat baik dan tenang dalam menghadapi unsur keburukan pada setiap kehidupannya maka seseorang dikatakan bisa mengontrol kecerdasan spiritualnya jika mampu memilih dan menyelesaikan dengan cara kebaikan yang dia miliki untuk mengurangi tindakan yang tidak diinginkan selama dia bergaul dengan seseorang dalam ruang lingkup yang lebih luas.

Menurut Danah Zohar dalam Nggermanto (2005:115) kecerdasan spriritual (SQ) adalah kecerdasan yang bertumpu pada bagian dalam diri kita yang berhubungan dengan kearifan di luar ego, atau jiwa sadar. Kesimpulan nya dalam kecerdasan spiritual ini terletak pada pola pikir yang di hadapi pada setiap orang mengenai kesadaran dalam melakukan perbuatan dan berhubungan dengan kearifan dan bertumpu pada setiap individu atau seseorang masing-masing, maka dari perbedaan dari cara pandang baik kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan intelektual memang terpusat dari bagaimana tingkatan kecerdasan tetapi berbeda dari segi penilaiannya, kehidupan juga memerlukan pengambilan sebuah keputusan secara baik dan benar tetapi juga respon dari tindakan pemikiran dalam diri manusia untuk menyelesaikan segala sesuatu. Secara garis besar adanya sebuah pilihan dalam memutuskan hal mana yang akan dikerjakan

dan mana yang di prioritaskan dan manusialah yang menentukan dari segi mana ia berhasil dan tentunya kehendak Yang Maha Kuasa.

Sementara itu pendapat Jack Canfield dalam bukunya *The Power of Focus* dalam (Susetya 2008:67) menyatakan bahwa kehidupan tidak terjadi begitu saja kepada manusia. Kehidupan adalah serangkaian pilihan dan bagaimana kita merespons setiap situasi yang terjadi pada diri kita. Kemungkinan terbesar menurut Jack adalah potensi diri yang dimiliki dari diri seseorang untuk bagaimana menentukan pilihan yang tepat dalam hidup.

a. Ciri-Ciri Spiritual Quotient

Ciri-ciri kecerdasan spiritual (SQ) secara umum menurut Zohar dan Marshall (2005:137):

1. *Kesadaran Diri*. Kesadaran bahwa saya, atau organisasi tempat saya bergabung, pertama-tama mempunyai pusat internal, memberi makna dan autentisitas pada proyek dan kegiatan saya.
2. *Spontanitas*. Istilah *spontaneity* berasal dari akar kata bahasa Latin yang sama dengan istilah *response dan responsibility*. Menjadi sangat spontan berarti sangat responsive terhadap momen, dan kemudian rela dan sanggup untuk bertanggung jawab terhadapnya.
3. *Terbimbing oleh visi dan nilai*. Terbimbing oleh visi dan nilai berarti bersikap idealistis, tidak egoistis, dan berdedikasi.
4. *Holistik*. Holistik adalah satu kemampuan untuk melihat satu permasalahan dari setiap sisi dan melihat bahwa setiap persoalan punya setidaknya dua sisi, dan biasanya lebih.
5. *Kepedulian*. Kepedulian merupakan sebuah kualitas dari empati yang mendalam, bukan hanya mengetahui perasaan orang lain, tetapi juga ikut merasakan apa yang mereka rasakan.
6. *Merayakan Keberagaman*. Menghargai orang lain dan pendapat-pendapat yang bertentangan atas dasar perbedaan bukannya meremehkan perbedaan-perbedaan itu.

7. *Independensi Terhadap Lingkungan.* Independensi terhadap lingkungan berarti teguh, terfokus, tabah, berpikiran independent, kritis terhadap diri sendiri, berdedikasi, dan berkomitmen.
8. *Bertanya “Mengapa”* Keingintahuan yang aktif dan kecenderungan untuk mengajukan pertanyaan “mengapa” yang fundamental sangat penting bagi segala macam kegiatan ilmiah, yang merupakan semangat dan motivasi untuk meneliti secara terus menerus.
9. *Membangkit Ulang.* Orang atau organisasi yang bisa membangkit ulang akan lebih visioner, sanggup merealisasikan masa depan yang belum ada. Mereka terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan.
10. *Pemanfaatan Positif atas Kemalangan.* Orang yang mengambil manfaat atas kemalangan, mereka setia pada proyek atau sebuah ide dan memperjuangkannya, tidak peduli betapa sulit dan menderitanya perjuangan itu.
11. *Rendah Hati.* Orang yang rendah hati tidak mementingkan ego, mereka menyadari keberhasilan yang dicapai banyak bersandar pada prestasi orang lain dan pada anugerah dan keberuntungan yang telah dicurahkan.
12. *Rasa Keterpanggilan.* Rasa keterpanggilan adalah pasangan aktif dari memiliki visi dan mewujudkan visi tersebut.

Lebih lanjut, menurut Zohar dan Marshall (Hanis 2006:104) cara meningkatkan SQ dapat dilakukan dengan meningkatkan penggunaan tersier psikologis kita, yaitu :

1. Kecenderungan kita bertanya mengapa
2. Mencari keterkaitan antara segala sesuatu
3. Untuk membawa ke permukaan asumsi-asumsi mengenai makna di balik atau di dalam sesuatu
4. Menjadi lebih suka merenung
5. Sedikit menjangkau diluar diri kita
6. Bertanggung jawab
7. Lebih sadar diri
8. Lebih jujur terhadap diri sendiri
9. Lebih pemberani

Dalam mengelola SQ maka diperlukanya sebuah kebutuhan yang memacu diri seseorang untuk merasa ingin tahu dan mencoba mencapai apa yang diinginkan. Memiliki pengalaman spiritual yang disebut *Peak experience*.

Peak experience atau sering disebut juga pengalaman mistik adalah suatu kondisi saat seseorang (secara mental) merasa keluar dari dirinya sendiri, terbebas dari kungkungan tubuh kasarnya. Pengalaman ini membuat kita merasa sangat kecil atau sangat besar, dan seolah-olah menyatu dengan semesta atau keabadian (*the infinite and the eternal*). *Peak experience* bisa jadi merupakan argumen ilmiah yang valid untuk menjelaskan fenomena para rasul yang menerima wahyu dari Allah, atau pengalaman sufistik yang merasa telah memiliki sifat-sifat ketuhanan. Menurut Maslow, setiap individu memiliki kebutuhan-kebutuhan yang tersusun secara hirarki dari tingkat yang paling mendasar sampai pada tingkat yang paling tinggi. Setiap kali kebutuhan pada tingkatan paling bawah terpenuhi maka akan muncul kebutuhan lain yang lebih tinggi. Pada tingkatan paling bawah, dicantumkan berbagai kebutuhan fisiologis (*physiological needs*). Kemudian pada tingkatan lebih tinggi dicantumkan kebutuhan akan rasa aman dan kepastian (*safety and security needs*). Lalu pada tingkatan berikutnya adalah berbagai kebutuhan akan cinta dan hubungan antar manusia (*love and belonging needs*). Kemudian kebutuhan akan penghargaan dan pengakuan (*esteem needs*). Dan pada tingkatan yang paling tinggi dicantumkan kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri (*self actualization needs*).

Maka dari itu Maslow pun membuat sebuah hirarki dalam tingkat kepuasan berikut ini :



Gambar. 1 Hirarki Kebutuhan Maslow

<https://www.triwidodo.wordpress.com>

c. Skala Kecerdasan

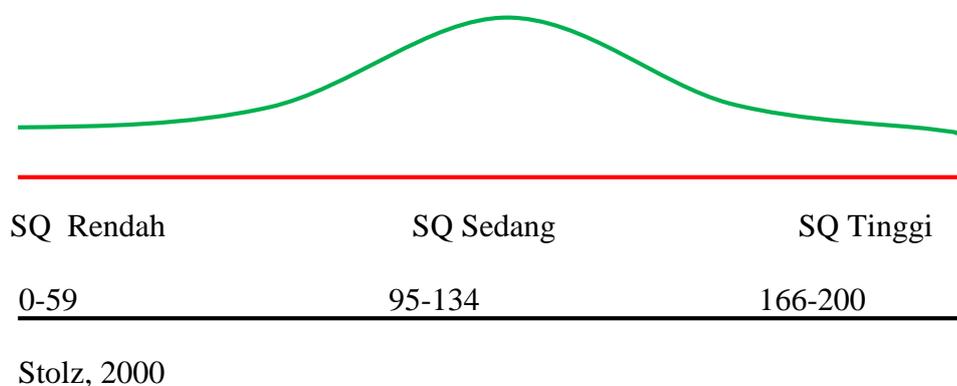
Bagaimana IQ diinterpretasikan? Distribusi IQ kira-kira membentuk kurva yang ditemukan pada banyak perbedaan individual, seperti perbedaan tingi badan, berbentuk lonceng.

Tabel. 1 Tingkat Kecerdasan intelektual siswa

TINGKAT KECERDASAN	IQ
Genius	Di atas 140
Sangat Super	120 - 140
Super	110 - 120
Normal	90 - 110
Bodoh	80 - 90
Perbatasan	70 - 80
Moron / Dunggu	50 - 70
Imbecile	25-50
Idiot	0 - 25

(<https://www.google.com/search?q=kecerdasan+intelektual&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-US>)

Dari sini bisa kita simpulkan, bahwasanya kesamaan dari inteligensi dan spiritual jika mengacu pada kemampuan tingkatan distribusi IQ maka SQ memiliki hubungan yang hampir sama, kurva berbentuk lonceng ini dinamakan dengan kurva distribusi normal . Sehingga bisa dibuat distribusinya sebagai berikut:



Gambar. 2 Distribusi Normal

Ketika IQ dianalisis, seperti yang Stolz gambarkan dalam kecerdasan adversitas (AQ) yaitu kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau ketahanan seseorang terhadap situasi yang menekan untuk selanjutnya mengubahnya menjadi peluang (Stolz: 2000). Dan juga membagi 5 kelompok distribusi yaitu :

- a. 166-200 b.135-165 c.95-134 d.60-94 e.59>

Konsep EQ memberikan ruang terhadap dimensi lain dalam diri manusia yang unik yaitu emosional. Disamping itu Golman mempopulerkan pendapat para pakar teori kecerdasan bahwa ada aspek

lain dalam diri manusia yang berinteraksi secara aktif dengan aspek kecerdasan IQ dalam menentukan efektivitas penggunaan kecerdasan yang konvensional tersebut dalam Danah Zohar dan Ian Marshal (2005: 100) . Komponen utama dari kecerdasan sosial ini adalah kesadaran diri, motivasi pribadi, pengaturan diri, empati dan keahlian sosial. letak dari kecerdasan emosional ini adalah rasa, Jika kita tidak mampu mengelola aspek rasa kita dengan baik, maka kita tidak akan mampu untuk menggunakan aspek kecerdasan konvensional kita (IQ) secara efektif, karena IQ menentukan sukses hanya 20% dan EQ 80%.

Kecerdasan spiritual mampu mengoptimalkan kerja kecerdasan yang lain. Individu yang mempunyai kebermaknaan (SQ) yang tinggi, mampu menyandarkan jiwa sepenuhnya berdasarkan makna yang ia peroleh, dari sana ketenangan hati akan muncul. Jika hati telah tenang (EQ) akan memberi sinyal untuk menurunkan kerja simpatis menjadi para simpatis. Bila ia telah tenang karena aliran darah telah teratur maka individu akan dapat berfikir secara optimal (IQ), sehingga ia lebih tepat dalam mengambil keputusan. Manajemen diri untuk mengolah hati dan potensi kemanusiaan tidak cukup hanya dengan IQ dan EQ, kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang sangat berperan dalam diri manusia sebagai pembimbing kecerdasan lain. Kini tidak cukup orang dapat sukses berkarya hanya dengan kecerdasan rasional (yang bekerja dengan rumus dan logika kerja).

d. Manfaat Kecerdasan Spiritual

Menurut Sukidi (2004:28-29) manfaat kecerdasan spiritual ditin dari dua sisi:

1. Kecerdasan spiritual mengambil metode vertikal, bagaimana kecerdasan spiritual bisa mendidik hati kita untuk menjalin hubungna atas kehadiran Tuhan. Dengan berzikir atau berdoa menjadikan diri lebih tenang.
2. Kecerdasan spiritual mengambil metode horizontal, dimana kecerdasan spiritual mendidik hati kita di dalam budi pekerti yang baik. Di tengah arus demoralisasi perilaku manusia akhir-akhir ini, seperti sikap destruktif dan masifikasi kekerasan secara kolektif.

e. Menerapkan Spiritual Quotient (SQ) dalam Manajemen Sekolah

Menerapkan SQ dalam manajemen pendidikan (sekolah) adalah menerapkan kecerdasan spiritual dalam komunitas agar seluruh civitas akademika dalam melakukan aktivitasnya baik beribadah, bekerja, belajar, dan lain sebagainya memiliki makna, tidak pernah lepas dari nilai illahiah. Kemudian dalam pendapatnya (Abdul Wahab, dkk : 2011: 203) Pada tataran ini manajemen pendidikan difungsikan sebagai adalah manajemen berbasis SQ. Yaitu seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya alam (SDM) dan sumber daya lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan tersebut dicapai dengan menempatkan perilaku dan hidup sumber daya manusia

(SDM) dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya serta ikhlas dalam menjalankan aturan dalam organisasi serta mengembangkan Manajemen Mutu Pendidikan. Dengan demikian *output* yang dihasilkan adalah *output* yang sudah terasah aspek IQ, EQ, dan SQ dengan baik. Pendidikan merupakan bentuk system yang sudah terkoordinasi dengan baik sejak kebangkitan nasional dan juga sebagai pencetak generasi penerus untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, ketiganya juga menjadi sebuah hubungan yang tidak terpisahkan secara teori dalam setiap pembahasan intelegensi.

Kecerdasan spiritual merepresentasikan motif dasar individu dalam pencarian makna sebagai makhluk. Stephen Covey (2004: 53) mengungkapkan bahwa “*Spiritual Intelligence is the central and most fundamental of all the intelligence because it becomes the source of guidance of the other three. Spiritual intelligence represents our drive for meaning and connection with infinite*”. Pendapat tersebut menegaskan bahwa kecerdasan spiritual merupakan jembatan yang menghubungkan, menyeimbangkan perkembangan dimensi-dimensi kecerdasan lain yang secara fitrah telah diberikan oleh Yang Maha Pencipta. Selain itu Danah Zohar dan Ian Marshall mendefinisikan kecerdasan spiritual sebagai kecerdasan untuk menghadapi persoalan makna atau value, yaitu kecerdasan untuk menempatkan perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan

untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan dengan yang lain.

7. Mata Pelajaran IPS Terpadu

Ketika dimulainya suatu pembelajaran terpadu, akan dalam gambaran umum kita akan tertuju pada mata pelajaran IPA ataupun IPS di sekolah menengah pertama dan juga sekolah menengah atas, bidang studinya pun beragam dari pelajaran, Sejarah, Ekonomi, Geografi, Pkn, Biologi dan sebagainya, akan tetapi yang akan dibahas kali ini adalah mata pelajaran IPS Terpadu pada jenjang sekolah menengah pertama.

Menurut Hidayati (2004: 9), IPS pada awalnya berasal dari literature pendidikan Amerika Serikat dengan nama *social studies*. IPS merupakan mata pelajaran yang didalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (Arnie Fajar, 2004:110). Pada umumnya sejumlah anggapan yang terjadi pada kalangan ahli adalah adanya penyesuaian terlebih dahulu dalam pembelajaran IPS karena kesamaan dalam penyerapan ilmu dari *social studies* itu sendiri perlu di terapkan dan diteliti pada masyarakat pada umumnya.

Kemudian menurut Rizal (2010: 25) Bagi beberapa disiplin ilmu sosial pengertian terpadu sebetulnya tidak merupakan sesuatu yang baru. Di dalam disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, antropologi, dan ilmu politik lainnya, banyak sekali aspek-aspek kehidupan masyarakat dalam

keadaan kait berkait sehingga tidak mungkin dapat dibahas secara tersendiri atau terpisah. Karena itu seringkali terdapat konsep – konsep tertentu dimiliki oleh berbagai disiplin ilmu sosial. Konsep dasar “interaksi” misalnya menjadi milik ilmu-ilmu sosiologi, antropologi, geografi, sejarah, politik. Dari pengertian tersebut ada beberapa hal yang ditekankan dalam kehidupan bermasyarakat untuk menanggapi penggunaan ilmu pengetahuan sosial yaitu konsep yang harus disesuaikan dan juga kaitanya yang lebih banyak dalam kehidupan, dimana kompetensi yang diajarkan akan berjalan dengan baik apabila konsep yang tertanam dalam pembelajaran sudah digunakan secara benar.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan dan juga mata pelajaran pokok pada pendidikan. Keberadaan siswa dengan status kondisional yang berbeda beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam rentang waktunya. Sebenarnya mata pelajaran ini sangatlah penting juga untuk dipelajari karena penuh dengan penjabaran sikap dan kehidupan dalam masyarakat baik di lingkungan masyarakat waktu ini dan juga di masa yang akan datang bagi para siswa dan juga guru dalam penggunaan ilmu sosial.

Mata pelajaran IPS sebenarnya digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dan juga keterampilan yang sudah dimiliki oleh setiap individu terhadap berbagai masalah, sehingga diharapkan mampu memecahkan solusi secara logis dan kritis dalam setiap pengambilan keputusan. Karena keadaan pada lingkungan masyarakat yang beragam

akan membawa seseorang dalam posisi yang lebih rumit jika dibandingkan pada suatu ruang lingkup yang lebih kecil yaitu sekolah atau lembaga lain.

Selanjutnya, menurut Depdiknas (2006:3), Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara *holistik* dan *otentik*. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Pola dalam pembelajaran IPS memang menekankan pembelajaran pada konsep pembelajaran yang akan dikembangkan secara benar dan sesuai dengan potensi siswa yang telah ia miliki.

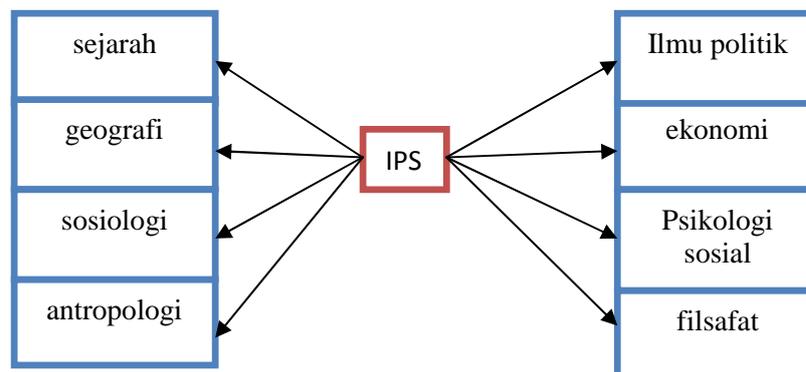
Pada jenjang tingkatan SMP/MTS ada beberapa karakteristik yang menjadi konsistensi yaitu menurut Trianto (2012: 138) antara lain :

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, pendidikan dan agama.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah social yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut berbagai peristiwa dan perubahan kehidupan berbagai masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* sepperti pemenuhan kebutuhana, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

Ilmu pengetahuan juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat Kosasih (Trianto: 2012: 171).

Gambar 3. Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu



Sumber : Trianto, 2012:172

Kemudian, Standar Kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu adalah mengenai pokok bahasan yang akan diajarkan kepada para siswa yang disusun secara sistematis.

Tabel 2. Standar Kompetensi IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur.

Standar Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Menyajikan hasil pengamatan tentang bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.	Menyajikan hasil pengamatan tentang bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

Sumber: Model Pembelajaran Terpadu 2013

B. Penelitian yang relevan

Tabel 3. Penelitian yang relevan

No.	Nama	Judul Skripsi	Kesimpulan
1	Bayu Pramono (2013)	Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap <i>Organizational Citizenship Behavior</i> (Studi pada Bank Syariah di Bandar Lampung)	<p>Pada setiap siklusnya dapat ditingkatkan melalui optimalisasi peran individu dalam kelompok untuk melakukan sejumlah penyelidikan (investigasi).</p> <p>Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 46,29 dengan kategori tidak tuntas, kemudian pada siklus II meningkat sebesar 15,14 menjadi 61,43 dengan kategori Tidak Tuntas dan pada siklus III rata-rata hasil belajar kembali meningkat sebesar 9,28 menjadi 70,71 dengan kategori tuntas.</p>

Tabel Lanjutan

2	Andi Wibowo (2011)	Pengaruh Pendidikan Akhlaq Terhadap Pembentukan Kecerdasan Spiritual Siswa MTS NU Salatiga Tahun Ajaran 2010/2011.	Dapat disimpulkan terdapat pengaruh bahwa kecerdasan spiritual siswa di MTS NU Salatiga adalah tinggi. Dari hasil analisis dengan menggunakan rumus product moment di peroleh nilai r_o (product moment hasil hitung) sebesar 0,512. tersebut kemudian dikonsultasikan dengan table r product moment ($N = 35$) taraf signifikansi 5% ($r_{5\%} = 0,334$ maka diketahui bahwa r_o lebih besar dari $r_{5\%}$. Hasil perbandingan nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, antara pendidikan akhlak dan pembentukan kecerdasan spiritual siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan antara pendidikan akhlak terhadap pembentukan kecerdasan spiritual siswa di MTS NU Salatiga.
3.	Umi Ulfah Utami (2012)	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation GI) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar (PTK di kelas VII C SMPN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012)	Terjadipeningkatan keterampilan sosial siswa pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata keterampilan sosial siswa selama pembelajaran pada siklus I adalah 61,43 dengan kategori sedang, pada siklus II meningkat sebesar 6,65 menjadi 68,04 dengankategori sedang, dan pada siklus III keterampilan sosial siswa kembali meningkat sebesar 7,5 menjadji 75,54 dengan kategori sedang.

Lanjutan Tabel

4.	Desi Fatmawati (2015)	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>time Token</i> dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> (Ts-Ts) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dengan Memperhatikan Kecerdasan Spiritual Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015	Terdapat perbedaan keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Time Token</i> dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model TS-TS pada mata pelajaran IPS Terpadu, dari hasil pengujian diperoleh koeffisien F_{hitung} sebesar 25,134 dengan Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.
----	-----------------------	---	--

C. Kerangka Pikir

Pada penelitian kali ini digunakanya 3 variabel dalam pelaksanaanya yang terdiri dari variable independen (bebas), variabel dependen (terikat) dan variabel moderator. Variabel bebas dalam penelitian kali ini adalah penerapan model pembelajaran tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dan tipe *Role Playing* (RP). Keterampilan Sosial Siswa menjadi variabel terikat, dan *Spiritual Quotient* (SQ) merupakan variabel moderator.

a) Terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dan tipe *Role Playing* (RP) terhadap keterampilan sosial siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Banyaknya model pembelajaran yang digunakan dalam media pendidikan terlihat dari efektifitas yang terjadi dalam system pengajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan

suatu cara atau sistem belajar yang mendorong siswa untuk mengerjakan tugas belajar secara terstruktur dan membangun rasa kerja sama dalam tim. Kemampuan siswa dalam pembelajaran kooperatif memang perlu dituntut secara aktif dalam setiap pembelajaran untuk mengeluarkan berbagai alasan.

Penelitian dari berbagai ahli dan juga taraf pendidikan yang telah dilakukan sebelumnya juga menjadi bukti otentik yang sangat penting bagi perkembangan dunia pendidikan di dunia, salah satunya adalah pendidikan pembelajaran metode kooperatif.

Mengenai model pembelajaran sendiri, ada berbagai jenis model dan tipe akan tetapi yang hendak dibahas kali ini adalah tipe *Value Clarification Technique* (VCT) dan tipe *Role Playing* (RP). Model pembelajaran tersebut memiliki tingkat keberhasilan dan juga metode yang berbeda dalam penerapannya sehingga diperlukan simulasi terlebih dahulu sebelum melakukannya. Kesamaan dalam model ini adalah fungsi guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pusat pengembangan pemikiran atau diberi keleluasaan untuk mengeksplorasi. Seluruh model pembelajaran tentunya memiliki kapasitas yang baik jika digunakan dalam mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya IPS Terpadu. Mata pelajaran ini terdiri dari berbagai macam disiplin ilmu yaitu sosiologi, ekonomi, geografi dan sejarah dengan tujuan Kurikulum 2013 dengan mengarahkan ke nilai konsep masyarakat dan lingkungannya yang berdasarkan sikap, keterampilan, spiritual dan pengetahuan. Kemampuan siswa dalam berfikir juga

ditentukan oleh sistem pengajaran yang baik dan konsep yang memberikan kemampuan berfikir logis dan kritis, bekerjasama dan kemampuan keterampilan siswa dalam taraf nasional atau global.

Model pembelajaran tipe *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan sebuah model pembelajaran yang Teknik ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, pengalaman dan pengetahuan juga merupakan bagian dari teori konstruksi belajar dan juga teori lainnya, maka kemampuan siswa dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif. Seperti tipe VCT. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa atau lebih. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Penomoran adalah hal yang utama di dalam VCT, dalam tahap ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan tiga sampai lima orang dan memberi siswa lembar kerja atau media sehingga setiap siswa dalam tim mempunyai nomor berbeda-beda, sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelompok. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok. Setiap kelompok memaksimalkan segala media yang kemudian dan sarana yang dibutuhkan, kemudian kelompok akan memberikan jawaban yang terbaik dari hasil diskusi

mereka dalam persentasi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan penilaian. Selanjutnya pada model pembelajaran *Role Playing* (RP), sebenarnya guru menjelaskan mengenai bagaimana sebuah cara untuk menyelesaikan pokok permasalahan dan juga indicator dalam belajar. Model *Role Playing* seringkali disebut sebagai metode pembelajaran kooperatif yang paling kompleks. Hal ini disebabkan oleh metode ini memadukan beberapa landasan pemikiran, yaitu berdasarkan pandangan konstruktivistik, penghayatan, dan kelompok belajar kooperatif. Berdasarkan pandangan konstruktivistik dan kognitif, proses pembelajaran dengan model ini memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses interaksi pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui peran.

Role Playing melatih siswa untuk bekerja secara kooperatif dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan tersebut, siswa dibekali keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga dalam kehidupan bermasyarakat dalam ruang lingkup yang luas, lalu guru menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat mencapai beberapa hal, yaitu dapat belajar dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerjasama secara kooperatif dan kreatif. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa dengan tingkat kemampuan dan keterampilan yang berbeda beda. Fasilitator dalam sistem pembelajaran ini terletak pada guru dan siswa sebagai subyek pembelajaran. Peran guru adalah memberikan gambaran stimulasi kepada siswa atau

orientasi pokok bahasan, kemudian siswa mengembangkan secara kolektif dan bekerjasama untuk menjawab pertanyaan dan kemudian memaksimalkan media yang kemudian di persentasikan jawabannya dan diberi penilaian.

Pada metode pembelajaran tipe VCT terlihat adanya interaksi secara baik, ditunjukkan dari proses pemahaman dan juga aktivitas dalam berdiskusi, pada model RP siswa diarahkan untuk menganalisis dan menghayati peran secara kelompok dari tema bahasan yang telah di dapatkan dari kelompok siswa tersebut. Sehingga partisipan yang memberikan *support* dari materi tersebut belum optimal. Sedangkan pada model pembelajaran VCT anggota kelompok memiliki jumlah yang lebih kompleks hanya 3 orang, dan juga sistem nya adalah menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut anggapannya baik, yang pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. dengan tanggung jawab yang dimiliki secara bersama.

Model pembelajaran RP cukup baik dari segi kelompok dalam menghayati suatu peran, analisis dan juga pemecahan masalah dengan cara bersama memang sangat dibutuhkan dan juga cara menarik penyelesaian dari pokok permasalahan yang diolah oleh siswa. Tetapi dalam prakteknya metode RP ini, siswa sudah cukup baik dan kreatif dalam menjalankan tugasnya, di lain sisi adalah pemahaman masih perlu ditingkatkan sedemikian rupa karena anggota atau siswa belum tentu memahami secara mendetail. Bentuk perbandingan dan perbedaan ini sewajarnya akan memperlihatkan pada

perbedaan keterampilan sosial siswa yang bersangkutan, pada penggunaan model pembelajaran VCT dan RP di sekolah ataupun diluar.

b) Rata-rata perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi daripada *Role Playing* (RP) pada siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur tahun pelajaran 2014/2015.

Dalam pengertiannya *Spiritual Quotient* (SQ) merupakan salah satu elemen dan juga faktor yang dapat mempengaruhi kualitas dan proses pembelajaran, yang dilakukan oleh siswa khususnya dalam hal afektif siswa, dan juga berpengaruh pada perbedaan keterampilan sosial siswa yang dimilikinya. Kemampuan dalam bekerja sama dalam tim pada model pembelajaran kooperatif memungkinkan peran siswa dalam memecahkan masalah akan lebih mudah. Pada setiap siswa jelas memiliki perbedaan tingkat kemampuan SQ, sehingga diperukanya kolaborasi antara siswa yang memiliki kemampuan SQ tinggi maupun rendah.

Model pembelajaran kooperatif VCT memang membuat siswa agar lebih aktif dalam menyikapi materi dan juga mampu dimaksudkan untuk melatih dan membina siswa tentang bagaimana cara menilai, mengambil keputusan terhadap suatu nilai umum pada hubungannya dengan SQ. Pada sistem metode VCT ini maka siswa dapat memberikan kesempatan pada anggotanya untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka. Metod juga memiliki

kaitanya dengan teori belajar behavioristik yang mengedepankan hubungan antara stimulasi untuk mencapai pemecahan hambatan dalam setiap masalah. Dan setiap kelompok ajakan bersemangat menghadapi berbagai pertanyaan yang dihadapi dalam setiap pelajaran. Sedangkan pada RP siswa berdiskusi, menganalisis, mengolah, menarik kesimpulan dan bermain peran dapat mendorong murid mengekspresikan perasaannya. Kelompok lain akan memberikan tanggapan atas hasil pembelajaran peran dan ditampilkan dan guru memberikan perbaikan. Pembelajaran kooperatif tipe RP memberikan sebuah kesempatan dalam menanggapi sebuah pertanyaan yang dibuat oleh kelompok maupun dari guru dan dipersentasikan secara kelompok. Maka dari hal ini kemampuan sikap kerjasama dari setiap anggota siswa akan cukup rendah pada model ini dibandingkan model pembelajaran VCT pada siswa yang memiliki SQ yang lebih tinggi.

- c) **Rata-rata perbedaan keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi daripada *Role Playing* (RP) pada siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur tahun pelajaran 2014/2015.**

Pembelajaran kooperatif tipe VCT menuntut siswa untuk selalu siap dalam pembelajaran dan merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola afektif siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan diri dan akademik. Tetapi pada siswa yang memiliki tingkat kemampuan SQ yang rendah memang belum memiliki kemampuan yang setara dari siswa yang memiliki kemampuan siswa SQ tinggi sehingga timbul stigma malas

untuk belajar. Meskipun dalam model pembelajaran VCT sistem kerjasama ini memungkinkan pembagian *reward* yang menstimulasi siswa untuk bersemangat dalam bagaimana cara menilai, menerima. Tetapi bagi siswa yang memiliki tingkat SQ rendah mungkin akan lebih pasif, sehingga secara humanistik siswa belum terlalu mamapu terbuka dan cenderung menyimpan beberapa potensi alasan yang belum tersampaikan.

Selanjutnya dalam pembelajaran menggunakan tipe kooperatif RP, pada sekelompok atau beberapa siswa yang memiliki tingkat SQ lebih rendah cenderung siap dan mampu berdiskusi dengan tim, sehingga dalam pengerjaan materi soal, dengan catatan bahwa hasil dari pemikirannya belum seoptimal semestinya. Pada hal ini siswa yang memiliki SQ rendah akan terbantu oleh anggota lainnya dan semakin meningkatkan keterampilannya.

Letak perbedaanya adalah dimana ketika menggunakan model pembelajaran VCT siswa yang memiliki SQ rendah merasa kurang berkompetisi dikarenakan tidak adanya *assist* (bantuan) dari anggota yang lebih memahami karena harus lebih memahami keputusan dalam sudut pandang siswa sendiri. Sehingga siswa yang memiliki SQ rendah tingkat keterampilan sosialnya lebih rendah bila menggunakan VCT, sebaliknya apabila menggunakan model pembelajaran kooperatif RP maka keterampilan sosialnya akan lebih baik bagi siswa yang memiliki SQ rendah.

d) Terdapat interaksi keterampilan sosial antara model pembelajaran dengan tingkat *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS Terpadu pada siswa SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur tahun pelajaran 2014/2015.

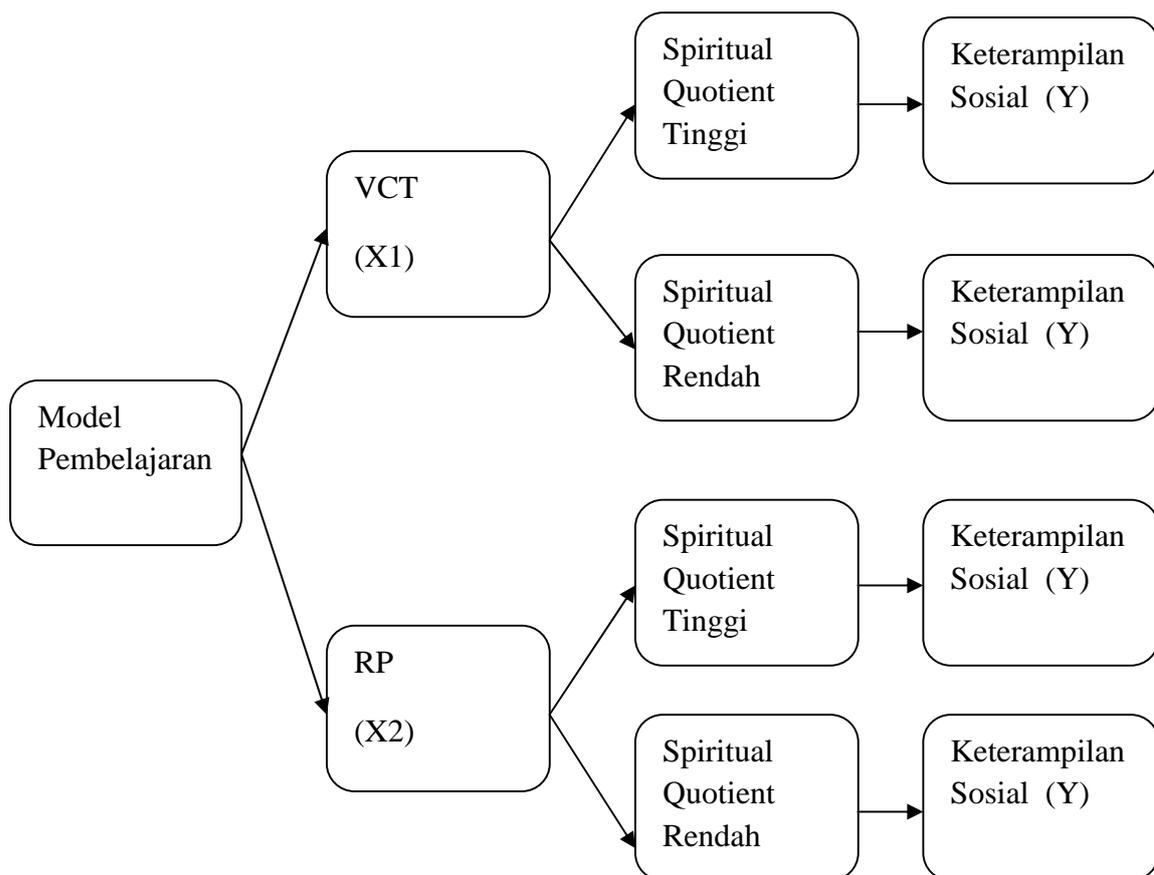
Pada saat mengevaluasi dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah maupun tempat pendidikan lainnya, keterampilan merupakan hal yang sangat dipertimbangkan dan menjadi perbandingan. Dalam hal ini keterampilan, biasa diartikan sebagai sebuah keahlian secara pribadi dan dapat dikembangkan secara lebih baik.

Saat pembelajaran dimulai memang pada dasarnya hasil adalah hal yang paling dicermati, tapi terlepas dari itu semua, keterampilan juga menjadi hal yang sangat penting, karena pada dasarnya tidak selalu nilai yang baik didapat dari proses yang baik pula dan juga keterampilan siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hal memang membuktikan ditemukan berbagai model pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan kemampuan siswa dan juga menjadikan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan. Keterampilan yang dimiliki siswa lebih diperhatikan seperti kemampuan pada saat mulainya belajar, karena pada dasarnya tingkat IQ, EQ, SQ, serta AQ juga menjadi pertimbangan. Pada saat pembelajaran dimulai maka siswa yang memiliki kemampuan SQ yang baik akan mudah menerima pelajaran dan juga termotivasi, dibandingkan siswa yang memiliki kemampuan SQ rendah akan merasa kurang percaya diri dan juga cukup pasif. Sehingga jika saja model VCT digunakan maka siswa yang optimis dan memiliki keinginan kuat akan mencapai nilai keberhasilan

dalam belajar. Namun jika siswa yang memiliki AQ rendah diterapkan model ini maka mereka akan merasa kurang tertantang. Dalam teori belajar telah dijelaskan bahwasanya pengalaman dari dalam diri siswa juga berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri dan juga perubahan tingkah laku dapat mengubah pola pikir, sehingga siswa memiliki tingkatan interaksi yang berbeda.

Maka bentuk kerangkanya :

Gambar 4. Kerangka Pikir



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki beberapa anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

- a. Seluruh siswa SMP kelas VIII semester ganjil 2014/2015 yang menjadi subjek penelitian memiliki kemampuan akademik yang hampir setara atau sama dalam pelajaran IPS Terpadu.
- b. Pada ruang kelas yang diberi pembelajaran model kooperatif tipe VCT dan kelas yang diberi pembelajaran model kooperatif tipe RP, mendapat pengajaran dari guru yang sama.
- c. Terdapat faktor lain yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu selain memahami konsep IPS Terpadu dan juga model pembelajaran kooperatif tipe VCT dan RP, bisa diabaikan.

E. Hipotesis

Dilhat berdasarkan analisis tinjauan pustaka, hasil penelitin yang relevan, kerangka pikir dan anggapan dasar yang telah dijelaskan pada lembaran sebelumnya, maka dengan ini rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

- a. Terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) dan model *Role Playing* (RP) pada siswa kelas VIII SMPN 3 Pekalongan Lampung Timur.

- b. Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi.
- c. Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah.
- d. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada bagian bab ini, metode penelitian dapat diartikan sebagai cara untuk meneliti populasi, sampel, variabel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, uji persyaratan instrumen, pengukuran data, uji persyaratan analisis data, uji keberartian, analisis data, dan pengujian hipotesis. Penelitian yang akan digunakan berikut ini adalah dengan cara komparatif dan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2012: 57). Komparatif yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah eksperimen dua kelas berbeda.

Menurut Arikunto (2005:77) eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Metode Penelitian secara eksperimen memang sangat dibutuhkan dalam penelitian kali ini dikarenakan sistem dalam penelitian ini untuk mengetahui letak perbedaan sebuah variabel, mengenai tingkat keterampilan sosial terhadap perlakuan variabel

yang berbeda seperti, VCT pada kelas eksperimen dan RP pada kelas kontrol. Analisis perbandingan dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian yang lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, atau mereduksi (mengurangi) bila dipandang bila terlalu luas (Sugiyono, 2010:93). Penelitian ini sangat erat kaitanya dengan metode eksperimen, karna dapat digunakan secara menyeluruh dan menurut Arikunto (2005:77) metode eksperimen dibedakan menjadi dua, yaitu eksperimen murni (*true experiment*) dan eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Metode eksperimen yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode eksperimental semu (*quasi eksperimental design*). Eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu objek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya. Penelitian ini memang banyak digunakan dalam bidang ilmu pendidikan.

1. Desain Eksperimen

Dalam penelitian eksperimen kali ini adalah eksperimental semu (*quasi eksperimen*) dengan pola *treatment by analysis* desain faktorial paling sederhana yaitu 2 kali 2 (2x2), dengan variabel moderatonya adalah SQ. Eksperimental semu ini dapat dikatakan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia (Sukardi, 2006:16). Karena dalam penelitian ini *Spiritual Quotient* (SQ) karena terletak pada perlakuan terhadap keterampilan

sosial siswa. Penelitian ini kelompok sampelnya ditentukan secara random yaitu kelas VIII. Berdasarkan rancangan penelitian menggunakan desain faktorial maka, desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel. 4 Desain Penelitian

Model Pembelajaran Spiritual Quotient	Kooperatif Tipe <i>Value Clarification and Technique</i>	Kooperatif Tipe <i>Role Playing</i>
<i>Spiritual Quotient</i> (SQ) Tinggi	Keterampilan Sosial Siswa >	Keterampilan Sosial Siswa
<i>Spiritual Quotient</i> (SQ) Rendah	Keterampilan Sosial Siswa <	Keterampilan Sosial Siswa

Penelitian ini tujuan sebenarnya adalah untuk mengetahui keefektifan dari dua model pembelajaran yaitu *Value Clarification and Technique* dan *Role Playing* terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di kelas eksperimen VIII.1 dan kelas kontrol yakni kelas VIII.4 dengan keyakinan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan kedua model pembelajaran tersebut terhadap keterampilan sosial dan tingkat kecerdasan spiritual siswa pada kelas tersebut.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini memang ditujukan untuk mengetahui secara rinci dari *background* dan juga keadaan siswa dan lainnya, maka prosedurnya adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan penelitian pendahuluan ke sekolah untuk mengetahui mana yang akan digunakan sebagai populasi dan pengambilan sampel dalam penelitian di sekolah. Menentukan sampel penelitian dengan teknik *cluster*

random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok-kelompok yang sudah ada, bukan secara individu.

- b. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran VCT adalah sebagai berikut:
- 1) Guru menyiapkan materi bahan ajar yang akan diselesaikan oleh kelompok siswa dan memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi tersebut.
 - 2) Mengkaji dan menganalisis kejelasan nilai yang diinginkan pada mata pelajaran kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menentukan topik permasalahan yang akan dibahas.
 - 3) Selanjutnya guru bersama siswa baik secara perorangan maupun kelompok melakukan pembahasan secara mendalam atas topik yang didapat masing-masing kelompok tersebut dengan menggunakan sistem pendukung berupa media stimulus.
 - 4) Selanjutnya setiap kelompok mempersentasikan laporannya secara menarik, di depan.
 - 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa baik secara perorangan maupun kelompok untuk mengemukakan atau menanggapi hasil persentasi setiap kelompok tersebut.
 - 6) Pada akhir kegiatan pembelajaran diadakan penarikan kesimpulan dan tindak lanjut (jika diperlukan) oleh guru bersama siswa.
 - 7) Penetapan rating dalam kelompok yang memiliki poin tertinggi dan terendah, kuantitas jawaban dirasa benar maka ada *reward* bagi

kelompok tersebut dan bila jawaban kurang tepat maka ada *punishment* bagi kelompok.

8) Penutup.

c. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Group Investigation* adalah sebagai berikut.

- 1) Mengawali proses belajar dengan menyampaikan materi.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen yang berada di sekitarnya.
- 3) Guru mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari agar tertarik pada masalah.
- 4) Peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.
- 5) Menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan.
- 6) Mempersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya.
- 7) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing.
- 8) Diskusi dan evaluasi. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

- 9) Pemeranan ulang, mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah.
 - 10) Menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas.
 - 11) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan Evaluasi pembelajaran, baik yang benar dan salah akan mendapatkan *reward*.
 - 12) Penutup.
- d. Lama pertemuan di dua kelas yang sama, menggunakan waktu dua jam pelajaran 2 x 45 menit selama 6 kali pertemuan.
 - e. Melakukan tes akhir atau post test pada dua kelompok kelas dengan menggunakan tes tertulis untuk mengetahui kondisi subyek terkait dengan *variabel dependen*, setelah data di dapatkan maka dilakukan pengujian hipotesis dan langkah yang terakhir adalah menarik hasil kesimpulan.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut pendapat dari Sugiyono (2011:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian kali ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa

Tabel 5 . Jumlah Siswa kelas VIII TP 2014/2015

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	VIII 1	8	12	20
2.	VIII 2	13	7	20
3.	VIII 3	16	5	20
4.	VIII 4	12	9	22
Jumlah Siswa		49	33	82

Sumber : Guru ekonomi kelas VIII SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2012:118). Pada tahap pertama sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok atau subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sukardi, 2009:61). Sampel penelitian ini diambil dari kelas VIII sebanyak 4 kelas sebanyak 82 siswa. Hasil penelitian uji coba dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh dari kelas VIII₂ dan VIII₃, kemudian ketika penelitian diterapkan model pembelajaran VCT pada kelas eksperimen yaitu kelas VIII₁ dan kelas kontrol diterapkan model pembelajaran RP pada kelas VIII₄. Pada penelitian tersebut dapat diambil SQ siswa dari hasil tes SQ siswa dengan cara penentuan responden ditentukan menjadi dua buah kelompok yang terdiri atas siswa SQ tinggi dan juga siswa SQ rendah. Adapun perhitungan klasifikasinya menggunakan 3 kategori dalam kelas, yaitu tinggi, sedang dan

rendah, akan tetapi sedang diabaikan sebagai interval. Sampel dari semua populasi kelas dijadikan sampel karena cukup sedikit, dengan menggunakan *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Arikunto, 2010:134).

C. Variabel Penelitian

Dalam bukunya (Sugiyono, 2012: 60) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini sebenarnya menggunakan 3 variabel yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*) dan variabel moderator.

1. Variabel independen atau Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) yang dilambangkan dengan (X) adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran VCT sebagai kelas eksperimen VIII₁ dilambangkan (X₁), dan model pembelajaran RP sebagai kelas kontrol VIII₄ dilambangkan (X₂).

2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat

Variabel terikat dengan lambang (Y) adalah variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas, sehingga sifatnya bergantung

pada variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah keterampilan sosial siswa kelas eksperimen (Y_1) dan keterampilan sosial kelas kontrol (Y_2). Kemudian (Y_1) dan (Y_2) dibandingkan.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang diperkirakan atau di duga akan mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, yang pengaruhnya ini akan nyata dengan angka korelasi apabila variabel moderator diperhitungkan. Diduga SQ mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran kooperatif dengan hasil belajar ekonomi yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe VCT dan RP.

D. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual menurut (Basrowi dan Kasinu, 2007:179) adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dan konstrak dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur.

a. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial menurut Merrel (2008) memberikan pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang.

b. Spiritual Quotient

Menurut Danah Zohar (Nggermanto 2005:115) kecerdasan spriritual (SQ) adalah kecerdasan yang bertumpu pada bagian dalam diri kita yang berhubungan dengan kearifan di luar ego, atau jiwa sadar.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditujukan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur.

Tabel 6. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
Keterampilan Sosial	Ketrampilan sosial adalah keterampilan untuk berrinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok (Maryani 2011:17).	a. Kerjasama b. Komunikasi c. Interaksi d. Partisipasi	Interval
Model Pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i>	<i>VCT</i> merupakan teknik pengungkapan nilai di mana peserta didik dilatih untuk menemukan, memilih, menganalisis, memutuskan, mengambil sikap sendiri nilai-nilai hidup yang diperjuangkannya. Dan siswa dibantu menjernikan, memperjelas atau mengklarifikasi nilai-nilai hidupnya.		Interval

<p>Model Pembelajaran <i>Role playing</i></p>	<p>Model pembelajaran <i>role playing</i> suatu penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa.</p>		Interval
<p>Kecerdasan Spiritual</p>	<p>Kecerdasan Spiritual adalah kemampuan untuk memberikan makna spiritual terhadap pemikiran, perilaku dan kegiatan, serta mampu menyinergikan dan mengoptimalkan IQ, EQ, dan SQ dengan komprehensif. Oleh karena itu, setiap individu perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas kecerdasan spiritual sebagai salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki.</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Kemampuan bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif). b. Bersikap sopan c. Mempunyai tanggung jawab d. Menjaga lingkungan hidup di manapun baik disekolah, dimasyarakat maupun lingkungan keluarga e. Selalu berkata Jujur f. Selalu Bersyukur g. Tingkat kesadaran diri yang tinggi 	Interval

F. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Hadi dalam Sugiyono (2012: 203), mengemukakan bahwa, observasi merupakan sesuatu yang sangat kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dalam observasi ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai jumlah siswa, latar belakang masalah dalam penelitian serta sejarah atau gambaran sekolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data yang bersifat sekunder mengenai jumlah guru, siswa dan, keadaan umum di SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit kecil

atau kecil (Sugiyono, 2012:194). Wawancara dilakukan melalui dewan guru dan juga kepala sekolah SMP Negeri 3 Pekalongan Lampung Timur.

4. Skala Psikologi

Skala Psikologi adalah instrumen pengukuran untuk mengidentifikasi skala psikoogi. Seringkali dinamakan dengan tes, namun dalam hal ini skala psikologi digunakan sebagai istilah sebagai atribut afektif, sedangkan kata tes digunakan sebagai atribut kognitif. Skala psikologi ini digunakan untuk mendapatkan skala kecerdasan.

5. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2008:199). Angket ini berbentuk sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya dalam mengukur SQ.

G. Uji Persyaratan Instrumen Penelitian

Instrument dalam penelitian ini berupa tes. Instrumen tes diberikan pada akhir sesudah eksperimen dilakukan (*post test*) yang bertujuan untuk mengukur keterampilan dan kecerdasan siswa.

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validan atau kesahihan suatu instrument. Untuk menguji tingkat validitas digunakan rumus *correlation product moment* yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2008:72)

Keterangan:

rx _y	= koefesien korelasi antara variabel x dan y
N	= jumlah responden
\bar{xy}	= skor rata-rata dari X dan Y
X	= jumlah skor item X
Y	= jumlah skor total (item) Y

Kreteria pengujian, jika harga $r_{hitung} > r_{table}$ maka berarti valid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{table}$ maka alat ukur tersebut tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan dk = n

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Angket dan Lembar Observasi

No.	Instrumen	Valid	Tidak Valid	Total
1.	Angket	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31	1, 7, 9, 12, 27	26
2.	Lembar Observasi	1, 2, 3, 4, 5, 7		0

Sumber: Data diolah Tahun 2015

Berdasarkan data di atas yang telah diteliti dan dikaji, menunjukkan bahwa semua item baik pernyataan atau pertanyaan yang diujikan terdapat 4 (empat) yang tidak valid, hal ini diketahui dari nilai r_{hitung} dari pertanyaan nomor 1, 7, 9, 12, dan 27 dengan nilai berturut – turut 0,404 , 0,032 , 0,205

0,191, dan 0,248 yang lebih kecil dari r_{tabel} yaitu 0,433. Pertanyaan yang tidak valid, maka peneliti tidak menggunakan item tersebut atau dihapus, karena dapat diwakili dari pertanyaan yang valid sebelumnya. Data dapat dilihat di lampiran 12. Sedangkan pada lembar observasi semuanya valid, karena memang merupakan pernyataan yang sudah baku dari buku.

2. Uji Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika tes tersebut dapat memberi hasil yang tetap. Reliabilitas adalah ketepatan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama. Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari *Kuder* dan *Richardson* untuk menguji tingkat reliabilitas soal pilihan angket, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{Mt(n-Mt)}{(n)(S_t^2)} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas internal seluruh instrumen

n = jumlah item dalam instrumen

M_t = means skor total

S_t^2 = varians total

(Arikunto, 2009: 103)

Sedangkan untuk reliabilitas bentuk soal esai peneliti menggunakan rumus

Alpha Cronbach.

Teknik penghitungan reliabilitas dengan koefisien *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum t_b^2}{t_t^2} \right] \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\sum t_b^2$ = Jumlah varians butir

t_t^2 = Varians total (Arikunto, 2009: 109)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut :

Tabel 8. Tingkatan Besarnya Reliabilitas

Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,199	Sangat rendah

(Arikunto, 2009: 276)

Perhitungan uji reliabilitas terdapat pada lampiran 13.

H. Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

(Sudjana, 2005: 466)

Keterangan:

L_o = harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = peluang angka baku

$S(Z_i)$ = proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan rumus uji *Levene (Levene Test)*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. ~~rumus uji Levene~~ rumus uji Levene sebagai berikut.

$$W = \frac{(n-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{ij})^2} =$$

$$Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$$

Keterangan:

- n : jumlah sampel
- k : banyaknya kelompok
- \bar{Y}_i : Rata – rata dari kelompok ke-i
- \bar{Z}_i : Rata-rata kelompok dari z
- \bar{Z}_{ij} : Rata – rata keseluruhan

I. Teknik Analisis Data

1. T-test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (\textit{separated varian})$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (\text{polled varian})$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen

X_2 = rata-rata keterampilan sosial siswa pada kelas kontrol

S_1^2 = varian total kelompok 1

S_2^2 = varian total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- 1) Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- 2) Apakah varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini berikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- c. Bila $n_1 = n_2$ varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$

- d. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t tabel hitung dariselisih harga t tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = n_2 - 1$, dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t terkecil (Sugiono, 2005: 134-135).

2. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain. Arikunto (2005: 244-245).

Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kemampuan awal pada mata pelajaran ekonomi.

Tabel 9. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	db	MK	F _o	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A - 1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B - 1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} -$				

Antara AB (Interaksi)	$JK_A - JK_B$ $JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$db_{A \times d}$ b_B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$ $\frac{JK_d}{db_d}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)		db_T db_A db_B db_{AB}			
Total (T)	$JK_T = X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$N - 1$ (49)			

Keterangan:

JK_T = jumlah kuadrat total

JK_A = jumlah kuadrat variabel A

JK_B = jumlah kuadrat variabel B

JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

$JK_{(d)}$ = jumlah kuadrat dalam

MK_A = mean kuadrat variabel A

MK_B = mean kuadrat variabel B

MK_{AB} = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

$MK_{(d)}$ = mean kuadrat dalam

F_A = harga F_o untuk variabel A

F_B = harga F_o untuk variabel B

F_{AB} = harga F_o untuk variabel interaksi antara variabel A dengan variabel B

(Arikunto 2007: 409)

J. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

Rumusan hipotesis 1

Ho : Tidak terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model VCT dan model RP pada siswa kelas VIII SMPN 3 Pekalongan Lampung Timur.

Ha : Terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model VCT dan model RP pada siswa kelas VIII SMPN 3 Pekalongan Lampung Timur.

Rumusan Hipotesis 2

Ho : Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi.

Ha: Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) tinggi.

Rumusan hipotesis 3

Ho : Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah.

Ha: Keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif *Value Clarification Technique* (VCT) lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan *Role Playing* (RP) bagi siswa yang memiliki *Spiritual Quotient* (SQ) rendah.

Rumusan hipotesis 4

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial.

Ha : Terdapat pengaruh antara model pembelajaran dengan *Spiritual Quotient* (SQ) terhadap keterampilan sosial.

Hipotesis 1 dan 4 diuji dengan menggunakan rumus analisis varian dua jalan.

Hipotesis 2 dan 3 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*separated varian*). Dalam pengujian hipotesis kedua rumus tersebut peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu dengan *SPSS 16.0*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Value Clarification Technique* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Keterampilan sosial tersebut diperoleh berbeda karena kedua model ini diterapkan di dua kelas yang berbeda. Model *Value Clarification Technique* diterapkan di kelas eksperimen sedangkan model *Role Playing* diterapkan di kelas kontrol.
2. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing*. Hal ini dikarenakan pada siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* mereka akan berusaha lebih aktif dalam diskusi dan tidak ingin kelompoknya mendapat hasil analisis yang buruk, dan mereka cenderung

memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pola turnamen baru yang diberikan oleh guru.

3. Keterampilan sosial pada siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing*. Hal ini dikarenakan siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Value Clarification Technique* merasa sudah mempersiapkan diri secara optimal dan percaya dengan kemampuannya dibandingkan dengan rekan yang cenderung memiliki minat rendah. Sedangkan siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing* akan berusaha membantu dengan cara paling optimal agar kelompoknya dapat melakukan presentasi dengan baik didepan kelas. Sehingga siswa tersebut dapat memperoleh level keterampilan sosial yang tinggi.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kecerdasan spiritual siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini berarti terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara kedua model pembelajaran terhadap keterampilan sosial siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian tentang keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* dan model *Role Playing* dengan memperhatikan kecerdasan spiritual siswa, maka penulis menyarankan :

1. Hendaknya untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran, sebaiknya guru dapat memilih model pembelajaran *Value Clarification Technique* untuk pokok bahasan Sistem ekonomi karena dapat menumbuhkan antusias siswa dalam pembelajaran sehingga siswa lebih efektif dan keterampilan sosial siswa dapat meningkat lebih baik.
2. Sebaiknya, jika siswa dalam kelas memiliki kecerdasan spiritual rendah dalam pembelajaran bisa menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* untuk pokok bahasan Sistem Ekonomi karena dapat menggali potensi berpikir siswa dan sisi afektif.
3. Sebaiknya, siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi dalam pembelajaran dapat menerapkan *Role Playing* untuk pokok bahasan sistem ekonomi karena dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar dan termotivasi untuk membantu rekan yang berkemampuan tidak lebih baik dari dirinya.
4. Model pembelajaran *Value Clarification Technique* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa baik untuk yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi maupun rendah untuk pokok bahasan Sistem ekonomi, sehingga model ini dapat digunakan dalam pembelajaran. Tetapi, pada dasarnya setiap model pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran bergantung bagaimana dalam pelaksanaan dan pengaplikasian model itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adella, V. 2007. "Social Skills for Living" Makalah pada seminar nasional dengan mendidik hati. Jakarta: Tidak diterbitkan.
- Adisusilo, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai – Karakter. Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Adiyanti, M.G. 2014. *Skala Keterampilan Sosial*. Laporan Penelitian (Tidak Diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. (Diakses 7 April 2014).
- Afiati, E . 2005. *Program Pengembangan Keterampilan Sosial Usia Taman Kanak- Kanak*. Tesis (Tidak Diterbitkan) Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia. (Diunduh 5 April 2014).
- Amri dan Ahmadi. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran Ips Terpadu*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Anni, Tri Chatarina. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnie .F. 2004. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosdkarya
- Baroroh, Kiromim. 2011. "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*
- Basri S. 2003. "Teaching Speaking Role Playing". Bandar Lampung: Digilib.unila.ac.id (Diakses 1 September 2014)
- Basrowi, Sudjarwo. 2007. *Manajemen Penelitian Sosial*. Bandung: Mondar Maju
- Dalyono, M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dkk. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djahiri, A. Kosasih. (2014). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Game dalam VCT*. Bandung: Granesia.
<http://www.sekolahdasar.net/2011/04/pembelajaran-value-clarification.html> (Diakses 10 September 2014)
- Djumingin .2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Emzir. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fatmawati, Desi. 2015. *Efektivitas Model Kooperatif Tipe Time Token dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (Ts-Ts) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dengan Memperhatikan Kecerdasan Spiritual Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Hadfield, J. 2014. *Harap's Communication Games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd. [www.http://google.com](http://www.google.com). (Diakses tanggal 27 Agustus 2014).
- Herpratiwi 2009. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Handayani, Sri.2004. Jurnal Pendidikan, Vol.5, No. 1. *Pengembangan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional*.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
_____. 2008. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanis, Yunus. 2006. *Quranic Quotient*. Yogyakarta: Progresif Books
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur Dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, M, dkk. 2004. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Isjoni, H. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jarolimek, J.(1993). *Social Studies in Elementary Education*. New York: Mc Millan Publishing.

- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Latif, Syaifudin. 2007. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Levin, Michael. 2005. *Spiritual Intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lickona, Thomas. 2012. *Character Matters*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Merrel, Kenneth.W. 2008. *Helping Students Overcome Depression and Anxiety*. New York: Guildford Press.
- Mitra, Eka. L. 2015. *Studi Perbandingan Kecerdasan Moral Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Script dan Model Pembelajaran Rolle Playing Dengan Memperhatikan Kecerdasan Spiritual Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Sejahtera Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014 / 2015*. (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Mulyana. Rochmat, Dr. 2004. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, H. 2005. *Spiritual Capital Memberdayakan SQ di Dunia Bisnis*. Bandung : Mizan
- Mu'tadin, 2006. *Definisi Keterampilan Sosial Siswa*. <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-keterampilan-sosial.html>. (Diakses 2 April 2014).
- Nggermanto, Agus. 2005. *Quantum Quotient*. Jakarta: Nuansa Cendekia.
- Nico. 2011. Welcome-to-my-blog. <http://elnicovengeance.wordpress.com>. (Diakses 1 Mei 2014).
- Pramono, Bayu. 2013. *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Organizational Citizenship Behavior (Studi Pada Bank Syariah di Bandar Lampung)*. (Skripsi). Universitas Lampung Bandar Lampung.

- Puspasari, Retno Tri. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran VCT pada Siswa Kelas V SDN Kademangan 05 Kec. Kademangan Kab. Blitar.*
- Rizal, Yon. 2010. *Dasar-Dasar Pendidikan IPS.* Bandar Lampung : FKIP Universitas Lampung.
- Rosintha, H. 2014. *Studi Komparatif Hasil Belajar IPS Terpadu Yang Pembelajarannya Menggunakan Model SDM Dan GI Dengan Memperhatikan AQ Siswa.* Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Safaria, Triantoro. 2007. *Spiritual Intelligence. Metode Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media Group.
- Saidani. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: CV. Alfabeta
- Santoso. 2011. *Penerapan Metode Role Playing.* Denpasar : Universitas Pendidikan Ganesha. E-journal (Diakses 17 November 2014).
- Santoso, Ras Budi Eko. 2011. *Model Pembelajaran Role Playing.* <http://ras-eko.blogspot.com> (Diakses 25 Juni 2015)
- Siti Maesaroh. 2005. *Efektivitas Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.* Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi,* Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert. E. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik.* Jakarta : PT. Indeks.
- _____. 2009. *Cooperative learning: teori, riset, dan praktik.* Bandung: Nusa Media.
- Stephen. 2005. *Melampaui Efektivitas, Menggapai Keagungan.* <http://www.belbuk.com> (Diakses 10 Desember 2014).
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- _____. 2009. *Dasar-dasar proses belajar mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono. Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Pres.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsono. 2005. *Melejitkan IQ, IE & SQ*. Depok: Inisiasi Press.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukidi. 2004. *Kecerdasan Spiritual*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Sukmadinata, N.S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Stolz, Paul G.2000. *Adversity Quotient*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Suherman, E. 2009. Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid. *Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x, (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>, (diakses tanggal 12 januari 2015).
- Suriansyah, Ahmad dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Banjarmasin : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Susetya. W. 2008. *Kisah Ramayana*. Yogyakarta : Republika.
- Suyitno, Amin. 2004. *Pemilihan Model-Model Pembelajaran Dan Penerapannya Di Sekolah Semarang*: FMIPA UNNES.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif ,Konsep Landasan dan Implementasinya pada KTSP*.Jakarta: Kencana Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Triantoro 2007. *Optimistic Quotient*. Yogyakarta: Pyramid Publisher.
- Udin S, Winaputra. 2004. *Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang – Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional, <http://www.depdiknas.go.id>. (Diakses 20 Oktober 2014).
- Universitas Lampung. 2010. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Universitas Lampung. 2010. *Peraturan Akademik dan Kode Etik Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar*

yang Kreatif dan Efektif. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Utami, Ulfah. 2012. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar (PTK di kelas VII C SMPN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012).(Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Wahab, Abd. Dkk. 2011. *Kepemimpinan Pendidikan dan Kecerdasan Spiritual*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media.

Wibowo, Andi. 2011. *Pengaruh Pendidikan Akhlak Terhadap Pembentukan Kecerdasan Spiritual Siswa MTS NU Salatiga Tahun Pelajaran 2010/2011*.(Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Wiglesworth, Cindy. 2012. *The Twenty One Skills of Spiritual Intteligence*. New York : Select Books.

Yusuf , H.Samsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Zins, Weissbert, Wang dan Walberg. 2004. *Building academic success on social and emotional learning*. New York: Teachers College Press.

Zohar, Danah dan Ian Mashall. 2005. *Spiritual Capital: Memberdayakan SQ di Dunia Bisnis*, terj. Helmi Mustofa. Bandung: Mizan.

<http://www.e-psikologi.com> (Diakses 16 Agustus 2014).

<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-role-playing.html> (Diakses 11 September 2014).