

**STUDI PERBANDINGAN *SOFT SKILL* ANTARA SISWA YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *GROUP TO GROUP
EXCHANGE* (GGE) DAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) DENGAN
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS VIII
SMP ISLAM TIAS BANGUN, PUBIAN, LAMPUNG TENGAH
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

(Skripsi)

**Oleh
Nurhidayani**



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

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN *SOFT SKILL* ANTARA SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *GROUP TO GROUP EXCHANGE (GGE)* DAN *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS VIII SMP ISLAM TIAS BANGUN, PUBIAN, LAMPUNG TENGAH LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Oleh

NURHIDAYANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange (GGE)* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* dengan memperhatikan motivasi berprestasi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *treatment by level*. Populasi penelitian ini sebanyak 4 kelas dan sampel yang digunakan adalah 2 kelas dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 32 siswa yang ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan rumus analisis varian dua jalan dan t-test dua sample independen. Hasil analisis data menunjukkan 1) Terdapat perbedaan *Soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Group to Group Exchange* dibandingkan dengan yang menggunakan model *Two Stay Two Stray*, 2) *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Group to Group Exchange* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi 3) *soft skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Group to Group Exchange* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah 4) terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *softskill*

Kata Kunci: *Soft Skill, Group to Group Exchange, Two Stay Two Stray, Motivasi Berprestasi*

**STUDI PERBANDINGAN *SOFT SKILL* ANTARA SISWA YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *GROUP TO GROUP
EXCHANGE* (GGE) DAN *TWO STAY TWO STRAY* (TSTS) DENGAN
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS VIII
SMP ISLAM TIAS BANGUN, PUBIAN, LAMPUNG TENGAH
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

**Oleh :
Nurhidayani**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



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

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN *SOFT SKILL* ANTARA SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *GROUP TO GROUP EXCHANGE (GGE)* DAN *TWO STAY TWO STRAY (TSTS)* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS VIII SMP ISLAM TIAS BANGUN, PUBIAN, LAMPUNG TENGAH LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa : **Nurhidayani**
No. Pokok Mahasiswa : **1313031062**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



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

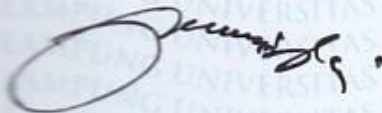
Pembimbing II,



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

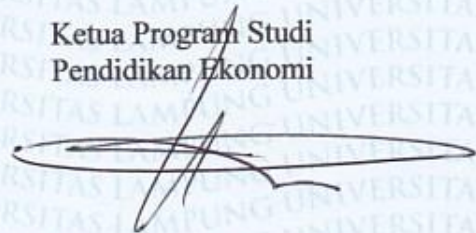
2. Mengetahui

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

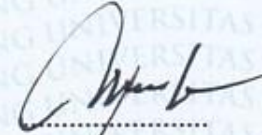
MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

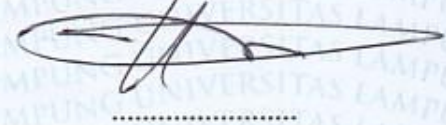
Ketua : Dr. Edy Purnomo, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Yon Rizal, M.Si.



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



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003





SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

1. Nama Mahasiswa : Nurhidayani
2. NPM : 1313031062
3. Jurusan/ Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
4. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Alamat : Karang Sari, Kecamatan Padang Ratu,
Kabupaten Lampung Tengah

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

Bandar Lampung, 21 November 2017



Nurhidayani
1313031062

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Karang Sari pada tanggal 12 April 1995 dengan nama lengkap Nurhidayani, anak kedua dari 3 bersaudara, putri dari pasangan Bapak Sunarto dan Ibu Wagirah.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis.

1. Taman Kanak-kanak (TK) IKI PTPN VII unit Padangratu 2001
2. SD Negeri 1 Karang Sari diselesaikan pada tahun 2007
3. SMP Islam Tias Bangun diselesaikan pada tahun 2010
4. SMK KH. Ghalib Pringsewu diselesaikan pada tahun 2013

Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada Juni 2015, penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bandung-Yogyakarta-Surabaya-Kediri-Bali. Pada bulan Juli hingga September 2016 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di desa Beringin Jaya Kecamatan Bandar Surabaya, Kabupaten Lampung Tengah dan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 2 Bandar Surabaya.

Motto

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya,
Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya”

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Hanya mereka yang berani gagal dapat meraih keberhasilan”

(Robert F. Kennedy)

“lakukanlah hal positif apapun itu lebih dari biasanya maka akan ada perubahan

(do more positive things than usual then there will be changes)”

(Nurhidayani)

*Faster graduation does not mean more success. However, too late will not
guarantee success* (kelulusan yang lebih cepat bukan berarti lebih sukses. Akan

tetapi, terlambatpun tidak menjamin akan sukses)

(Nurhidayani)



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' alamin. Dengan izin Allah SWT dan segala kemudahan, limpahan rahmat serta karunia-Nya.
Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayangku kepada:

Kedua Orang Tuaku (Bapak Sunarto dan Ibu Wagirah)

Terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, usaha dan kesabaran serta doa yang tak henti untuk menantikan kelulusan dan kesuksesanku.

Kakakku (Slamet riyanto dan Mbak Ningsih)

Terimakasih atas semua semangat yang diberi, fasilitas, materi doa dan dukungan yang tak henti untukku

Keluarga Besar nenek dari Ibu dan Bapak

Terimakasih atas dukungan, motivasi, dan keceriaan yang selalu kalian beriakan kepadaku

Para Pendidikku

Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini, semoga kelak aku mampu melihat dunia dengan ilmu yang telah diberikan

Sahabat-sahabatku dan Keluarga Organisasiku

Menemaniku saat suka dan dukaku, memberi pengalaman serta menjadikan hari-hari yang ku lalui lebih berwarna dengan kebersamaan

Kamu

Seseorang yang kelak akan mendampingi hidupku

Almamater Tercinta
Universitas Lampung

SANWACANA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, petunjuk dan kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Studi Perbandingan *Soft Skill* Antara Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Group To Group Exchange* (GGE) Dan *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII Smp Islam Tias Bangun, Pubian, Lampung Tengah, Tahun Pelajaran 2016/2017”**. Shalawat beserta salam tetap tersanjung agungkan kepada Nabi kita Rasulullah Muhammad *shallallahu'alaihiwasalam*.

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan dan saran dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M. Pd. selaku Wakil Dekan III Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Falkutas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan terimakasih bapak atas kesediannya menjadi pembahas penulis selama ini dengan tulus ikhlas memberi arahan, masukan, kritik, ilmu, serta nasehat yang diberikan..
7. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik terimakasih sebesar-besarnya yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan motivasi, arahan, dan nasehat bapak untuk penyelesaian skripsi ini, serta segala ilmu yang telah bapak berikan selama perkuliahan.
8. Bapak Drs. Yon Rizal M. Si. selaku dosen pembimbing II, terimakasih banyak atas kesediaan waktu luang yang bapak berikan untuk membantu menyelesaikan skripsi ini, terimakasih atas arahan, nasehat dan semangat yang bapak berikan, terimakasih juga ilmu yang sudah diberikan selama perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi terimakasih atas bantuan dan bimbingannya. Terimakasih atas segala jasa, ilmu dan pengetahuan yang telah bapak ibu berikan selama masa perkulihan.
10. Bapak dan Ibu guru serta keluarga SMP Islam Tias Bangun terima kasih atas kesediannya memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadikan SMP

Islam sebagai tempat penelitian skripsi ini, terimakasih telah memberikan ilmu untukku sewaktu menempuh jenjang pendidikan di SMP

11. Bapak dan Ibu guru serta keluarga SMP N 2 Bandar Surabaya, dan keluarga Bapak Wagiman terima kasih atas kesediaannya memberikan kesempatan dan kesediannya kepada saya untuk melaksanakan KKN dan PPL
12. Kedua Orang Tuaku, Bapak Sunarto dan Ibu Wagirah yang sangat amat aku sayangi terimakasih atas segalanya yang telah kalian berikan kepadaku. Tetes keringat, air mata, pengorbanan, pikiran, kesabaran di setiap perjuangan dan doamu menjadi kunci kesuksesanku di kemudian hari. Terimakasih atas doa yang tak pernah henti dihaturkan disetiap sujudmu.
13. Kepada mamasku dan istri, mas Slamet Riyanto dan mbak Ningsih terimakasih telah mendoakan, menjaga, membimbing dan memberikan pengorbanan, bantuan baik berupa materi maupun non materi serta motivasi yang tak ternilai hingga sekarang. Terimakasih atas doa yang tak pernah henti dihaturkan disetiap sujudmu.
14. Kepada nenek-nenekku, mbah Darpini dan mbah satini terimakasih atas doa dan dukungan yang tak hentinya untukku, kesabaran menanti kesuksesanku.
15. Kepada sepupuku dewi, septi, yuli, aris, rista, mbak tari, lia, yuk siti, bagus, dimas, andri, dek syifa, kang heri, kang maryanto, terimakasih telah memberikanku dukungan dan doa motivasi serta hiburan canda tawa kalian.
16. Kepada paman, bibik, pakde, bude, terimakasih atas dukungan dan doa restunya, motivasi, arahan serta uang saku dari mulai menempuh pendidikan hingga sekarang semoga yang kalian harapkan kelak bisa menjadi contoh sepupu dan keponakanku yang baik sesuai harapan kalian

17. Keluarga besarku, organisasi tercinta KOPMA Unila, dan KMNU Unila terimakasih telah memberikanku kesempatan untuk mengenal, mencari kawan, berburu pengalaman hingga sebagian besar dari mereka sudah seperti saudaraku.
18. Kepada Eka susanti c. S. Pd, Santi Mulyani S. Pd, Nurma c.S. Si terimakasih kalian mengisi hariku dengan motivasi tawa, gila, maksus seperti ibu dikala ku membutuhkan saran, santi sebagai adik yang lebih tegar dariku dan guru dalam motivasi usaha, nurma sister gila yang membuat hariku tertawa lepas walau banyak ujian dari-NYA untukmu.
19. Keluarga besar Kopma Unila, rumah keduaku di kampus, Fatin, okvita, qonita, Kakak senior Kopma Kak Ono, Kak Novanda, Kak Rio, Kak Alimi, Kak Kiki, Mba Safitri, Kak Hanif, Kak Ian jems, Kak Ian Agusmi, Kak Kukuh, Mba Novi, Mba Rima, Rekan Usahaku mbak syerly, ipung, adi kopdig, kukuh, teman seperjuangan Deo, Andika Eko, Andika W., Hamzah, Fajar, adik-adik tercinta, Gugun, Erin, Ulvi, Elen, Dek Tami, Eko, Tyas, Sepni, melani, adi, ikhwan, toni, Iqbal hanifah, windu dll. Rekan kerjaku sewaktu itu ipung, mbak syerly, adi, kukuh terimakasih telah menyediakan lokasi kerjanya buatku untuk beristirahat.
20. Kepada Hijah, Apsari, Gadis, Agustin, Lisa, Yuo, Yunita, terima kasih banyak atas bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini dan sahabat seperjuangan yang duluan Apriliani Damayanti S.Pd terimakasih telah menemani selama studi.

21. Rekan Satu Pembimbing (*Edylicious*) Gadis, Apsari, Nunung, Rudi, Rossi, Sylvi, Adil, Hesti, Defika, Arif, Yola, Elsa, Tasya, Erzal, Ana, Ketrin, Ely, Desni, Rizki, Agustin, terima kasih atas kekompakkan dan kebersamaan.
22. Teman seperjuangan KKN oji, marim cilik, pamong, selay, rara, nurul, nita alip, mayang, dan teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2013 terima kasih atas bantuan, kebersamaan dan persaudaraan yang terjalin selama ini.
23. Para konsumen tetap pancong, dek ulvi, dek resti, dek pebri terimakasih secara tidak langsung kalian membantuku untuk bertahan.
24. Kamu yang hadir walau kadang menghilang, terimakasih atas semua dukungan kalian, hiburan canda kalian, dan tempat pelampiasan serta teman dikala aku butuh sandaran.
25. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dorongan dan doa yang diberikan kepada penulis mendapat ridho dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Bandar Lampung, 21 November 2017
Penulis,

Nurhidayani

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI DAFTAR TABEL DAFTAR GAMBAR

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Pembatasan Masalah	15
D. Perumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Kegunaan Penelitian	17
G. Ruang Lingkup Penelitian	18

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	20
1. <i>Soft skill</i>	20
2. Definisi Belajar dan Teori Belajar	23
3. Model Pembelajaran Kooperatif	30
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group to Group Exchange</i>	33
5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	36
6. Mata Pelajaran IPS Terpadu	39
7. Motivasi Berprestasi	42
B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Pikir	47
D. Hipotesis	54

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian	56
B. Desain Penelitian	57
C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
1. Populasi	58
2. Sampel	59
D. Variabel Penelitian	59
E. Definisi Konseptual Variabel	60
F. Definisi Operasional Variabel	61

G. Teknik Pengumpulan Data	63
1. Observasi	63
2. Kuisisioner (angket)	64
H. Uji Persyaratan Instrumen.....	64
1. Uji Validitas.....	64
2. Uji Reliabilitas	65
I. Uji Persyaratan Analisis Data	67
1. Uji Normalitas	67
2. Uji Homogenitas.....	67
J. Teknik Analisis Data.....	68
1. T-Tes Dua Sampel Independen	68
2. Analisis Varians Dua Jalan	70
K. Pengujian Hipotesis	71

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	73
1. Sejarah sekolah	73
2. Profil sekolah	74
3. Keadaan guru	75
B. Deskripsi Data.....	75
C. Pengujian persyaratan analisis data	88
D. Pengujian hipotesis	91
E. Pembahasan	102
F. Keterbatasan penelitian	106

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	107
B. Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. <i>Soft skill</i> siswa semester genap kelas VIII SMP IslamTias Bangun Tahun Pelajaran 2016/2017	7
Tabel 2. Desain Eksperimen	58
Tabel 3. Insrtumen Penelitian <i>soft skill</i>	62
Tabel 4. Insrtumen Penelitian Motivasi Berprestasi	63
Tabel 5. Tingkat Besarnya Reliabilitas	61
Tabel 6. Rumus Unsur Persiapan Anava dua Jalan.....	70
Tabel 7. Profil SMP	74
Tabel 8. Jumlah tenaga kerja	75
Tabel 9. Distribusi frekuensi <i>soft skill</i> kelas eksperimen	78
Tabel 10. Distribusi frekuensi <i>soft skill</i> kelas kontrol	80
Tabel 11. Distribusi frekuensi skor <i>soft skill</i> kelas eksperimen yang memiliki motivasi tinggi	82
Tabel 12. Distribusi frekuensi skor <i>soft skill</i> kelas eksperimen yang memiliki motivasi rendah	83
Tabel 13. Distribusi frekuensi skor <i>soft skill</i> kelas eksperimen yang memiliki motivasi rendah	85
Tabel 14. Distribusi frekuensi skor <i>soft skill</i> kelas kontrol yang memiliki motivasi rendah	86
Tabel 15. Uji normalitas	88
Tabel 16. Uji homogenitas	89

Tabel 17. Hasil pengujian hipo 1 dan 4.....	91
Tabel 18. Hasil pengujian hipotesis 1	92
Tabel 19. Hasil pengujian hipotesis 2	93
Tabel 20. Hasil pengujian hipo 2 spss.....	94
Tabel 21. Hasil pengujian hipotesis 3	95
Tabel 22. Hasil output hipo 3	96
Tabel 23. Hasil hipotesis 4	97
Tabel 24. Output hipo 4	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Fikir.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi angket motivasi berprestasi	114
2. Angket motivasi berprestasi	115
3. Butir soal	119
4. Hasil uji coba.....	121
5. Daftar nama kelas.....	124
6. Indikator soft skill	125
7. Rubrik soft skill.....	126
8. Silabus	129
9. Rpp.....	136
10. Balasan izin penelitian pendahuluan.....	146
11. Balasan izin penelitian	147

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini menjadi salah satu modal penting guna memajukan bangsa. Pendidikan selama ini diharapkan perannya untuk menciptakan individu-individu yang berkualitas guna menjadi sumber daya manusia yang unggul. Oleh karena itu, pendidikan memerlukan inovasi terbaru yang dapat mengimbangi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa mengurangi nilai-nilai kemanusiaan yang telah ada. Pendidikan juga dipandang sebagai sarana guna tercipta generasi yang cerdas, berwawasan, terampil dan berkualitas, yang diharapkan dapat menjadi generasi-generasi yang dapat memberi perubahan bangsa menuju yang lebih baik.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik,2004: 79). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Dengan demikian pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia yaitu peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka agar tercipta individu yang unggul serta memiliki nilai-nilai kemanusiaan guna menjadi makhluk sosial yang utuh.

Sekolah merupakan lembaga yang dirancang khusus untuk memberikan pendidikan serta pengajaran kepada peserta didik (siswa) dibawah pengawasan guru di sekolah tersebut. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diperlukan pula tujuan institusional atau sekolah yang sesuai. Adapun tujuan pendidikan menengah menurut permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi, tujuan umum satuan pendidikan dasar dan menengah yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Pencapaian tujuan sekolah dapat ditentukan oleh pencapaian tujuan kurikulum, yaitu tujuan pada setiap mata pelajaran yang terdapat pada sikap lembaga pendidikan tersebut. Sedangkan pencapaian tujuan kurikulum ditentukan oleh pencapaian tujuan instruksional. SMP Islam Tias Bangun saat ini menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Kurikulum merupakan subsistem pendidikan. Sebagai subsistem pendidikan, kurikulum merupakan sebuah program yang direncanakan secara sistematis, yakni perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengajaran.

Oleh sebab itu, kurikulum memiliki komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang bertujuan mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat baik pada tingkatan lokal, nasional maupun dalam tingkatan global. Pembelajaran IPS dirancang untuk megembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan memecahkan masalah terhadap kondisi sosial yang terjadi dimasyarakat yang senantiasa dinamis. Dapat diartikan bahwa yang menjadi ruang lingkup IPS yaitu manusia sebagai anggota masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering disebut dengan *Social Studies*, *Social Education*, *Studies Education*, *Studies Of Society and Environment (SOSE)*. Hal ini dapat menjadikan warga negara memiliki pengetahuan, ketrampilan, sikap sehingga dapat tumbuh/berkembang menjadi kepribadian yang baik bagi dirinya sendiri dan menjadi warga negara yang baik bagi negaranya (*Good Citizen*).

Menjadikan siswa sebagai individu yang cerdas dan memiliki kepribadian baik, hal ini menjadikan sekolah sebagai sarana pendidikan yang dapat memberikan arahan serta membantu mencerdaskan dan menjaga budaya serta kearifan lokal. Selama ini sekolah lebih memperhatikan keberhasilan nilai yang ditentukan oleh hasil belajar (*hard skill*). Hal tersebut belum efektif apabila melihat tujuan pendidikan yang bukan hanya memiliki pengetahuan luas akan tetapi juga

diharapkan memiliki *soft skill* yang baik sehingga menjadi pribadi yang unggul dan nantinya dipandang baik oleh masyarakat.

Guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran yang setiap hari berkomunikasi dan berhubungan langsung dengan siswa, serta memiliki tanggung jawab dalam penilaian terhadap siswa, guru diharapkan dapat memperhatikan dan mempertimbangkan penilaian dalam aspek *soft skill* bukan hanya *hard skill*. Dikarenakan guru memiliki peran untuk menumbuh-kembangkan potensi siswanya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (*soft skill*). Sehingga siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan nilai-nilai dan pengetahuan yang baik.

Menurut Elfindri dkk (2011: 67) *soft skills* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta. Dengan mempunyai *soft skills* membuat keberadaan seseorang akan semakin terasa di tengah masyarakat. Keterampilan akan berkomunikasi, keterampilan emosional, keterampilan berbahasa, keterampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan keterampilan spiritual.

Definisi tersebut dapat dirumuskan bahwa pada dasarnya *soft skill* merupakan kemampuan yang sudah melekat pada diri seseorang, tetapi dapat dikembangkan dengan maksimal dan dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat untuk dapat hidup sebagai homo sosial dan sebagai pelengkap dari kemampuan *hard skill*. Keberadaan antara *hard skill* dan *soft skill* sebaiknya seimbang, seiring, dan sejalan.

Sebenarnya guru di SMP Islam Tias Bangun menyadari bahwa pengembangan potensi siswa yang harus diperhatikan salah satunya ialah *soft skill*, karena dirasa peran *soft skill* sejak dini dapat menjadi dasar pemahaman untuk berperilaku baik guna dapat diterapkan dalam kehidupan siswa baik dalam lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Namun karena memang selama ini aspek kognitif atau kemampuan teknis (seperti penilaian kelulusan hanya ditentukan dari nilai ulangan baik ulangan harian, mid semester maupun ulangan akhir) lebih dominan sehingga aspek lainnya kurang maksimal dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peranan guru sangat besar untuk mengembangkan kemampuan *soft skill* siswa khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang didalamnya terdapat pembelajaran untuk dapat hidup dilingkungan masyarakat serta menjaga kearifan lokal.

Guru dalam menjalankan peranannya mengembangkan *soft skill* siswa harus memiliki indikator-indikator *soft skill* yang menjadi acuan dalam penilaian dan pengembangan. Menurut O'Brien dalam Putra (2005: 7), indikator-indikator *soft skill* diantaranya yaitu.

- a. *Communication Skill*
- b. *Organization Skill*
- c. *Leadership*
- d. *Logic*
- e. *Effort*
- f. *Group Skill*
- g. *Ethics*

Communication skills adalah kemampuan untuk berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Kemampuan ini selain dapat diperoleh dalam proses pembelajaran juga

melalui kegiatan berorganisasi. Pembelajaran metode diskusi dan berkelompok adalah sarana yang tepat untuk meningkatkan kemampuan lisan. Sedangkan tugas kelompok dengan menulis dan pengamatan adalah sarana yang tepat untuk mengaplikasikan kemampuan menulis.

Organizational skills adalah kemampuan mengorganisasikan. Kemampuan ini lebih banyak diasah dari keikutsertaan di dalam organisasi dengan mengikuti organisasi maka seseorang biasanya akan diserahi tanggung jawab untuk menjadi ketua panitia sebuah kegiatan, maka hal ini akan mengasah kemampuan untuk mengorganisasikan suatu kepanitiaan.

Leadership adalah kemampuan memimpin. Selain dapat diperoleh di kelas dengan menjadi pengurus kelas, leadership ini lebih banyak diasah dengan mengikuti organisasi baik intra maupun ekstra. *Logic* adalah kemampuan untuk berpikir logis terhadap suatu permasalahan. Kemampuan ini tentunya dapat diperoleh melalui pembelajaran yang mengandalkan penalaran. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan logis dan terintegrasi. *Logic* ini memerlukan suatu sikap bijaksana dalam memecahkan masalah. Keseimbangan antara kerugian dan kemanfaatan dari suatu pemecahan masalah.

Effort adalah suatu usaha yang pantang menyerah. Kemampuan ini sebagai latihan untuk dapat bekerja dalam tekanan. Pemberiaan tugas yang mengharuskan cepat dan tepat seperti dikejar-kejar deadline dan target yang semakin meningkat adalah suatu hal yang lumrah dan biasa, yang kadang membuat seseorang menjadi stress dan dalam tekanan yang berat. Maka diperlukan jiwa yang matang dan tingkat kestabilan emosi yang baik.

Group Skills adalah kemampuan untuk bekerja dalam kelompok. Ini penting karena semua pekerjaan akan selalu berhubungan dengan orang lain. kemampuan ini juga dapat diasah ketika bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas yang mengharuskan bekerja dalam sebuah tim. *Ethics* adalah kemampuan

untuk belajar membedakan benar atau salah, lalu melakukan apa yang benar. prinsipnya juga mengajarkan etika yang baik, misalnya menghargai pendapat orang lain, disiplin dan lain-lain.

Nampak kenyataan dari indikator di atas, pada umumnya siswa dalam penyampaian masih terbilang belum mampu menjelaskan secara tepat dan jelas, dalam pengorganisasian diri maupun kelompok masih banyak yang belum terbentuk atas dasar kemauan dan kemampuan. Penerimaan materi kurang mengembangkan penalaran dan pendapat pribadi, masih saling mengandalkan rekan yang lain dengan sikap kurang aktif didalam kelompok serta kejujuran dan rasa tanggung jawab bersama masih kurang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Islam Tias Bangun Tahun pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari empat kelas diketahui bahwa aspek afektif dan psikomotorik belum mendapatkan perhatian khusus dan cenderung kurang memperhatikan *soft skill* siswa. *soft skill* tersebut dapat dijelaskan pada tabel berikut .

Tabel 1. *Soft Skill* siswa semester genap kelas VIII SMP IslamTias Bangun Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Indikator <i>Soft Skill</i>	Fakta dilapangan	Jumlah siswa
1	Kemampuan berkomunikasi (<i>Communication Skill</i>)	Hanya sebagian kecil/ kurang dari 20 siswa atau 26% saja yang aktif dan berani bertanya/ menjawab, serta bertukar pendapat pada saat diberikan kesempatan oleh guru.	76 (100%)

Lanjutan Tabel 1. *Soft Skill* siswa semester genap kelas VIII SMP IslamTias Bangun Tahun Pelajaran 2016/2017

2	Kemampuan Manajemen atau Mengatur (<i>Organization Skill</i>)	<p>Dari keseluruhan hanya sebagian kecil/ kurang dari 5 siswa atau 6% yang dapat melakukan bagian-bagian ini,</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Planning = keikutsertaan anggota dalam kelompok, siswa memiliki gagasan/ ide untuk kegiatan atau tugas yang akan dilaksanakan. ➤ Organizing = ketika pembentukan tugas dalam berbagi materi dan tanggung jawab, siswa dapat mengelompokan semua tugas, tanggung jawab, wewenang, dan komponen dalam proses kerja sama ➤ Actuating = dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa dapat mengerjakan segala yang menjadi tanggung jawabnya ➤ Controlling = siswa dapat memberikan kritik dan saran terhadap pembelajaran yang telah selesai serta menjadi pembelajaran untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya. 	76 (100%)
3	Kemampuan untuk menjadi pemimpin (<i>leadership</i>)	Kurang dari 5 siswa atau 6% yang mengajukan diri dan yang bersedia menjadi bagian dari perangkat kelas.	76 (100)
4	Kemampuan untuk selalu berusaha (<i>Effort</i>)	Hanya sebagian kecil/ kurang dari 30 siswa atau 40% saja yang serius mengerjakan tugas setelah pemberian materi pembelajaran.	76 (100%)

Lanjutan Tabel 1. *Soft Skill* siswa semester genap kelas VIII SMP Islam Tias Bangun Tahun Pelajaran 2016/2017

5	Kemampuan berfikir (<i>logic</i>)	Kurang dari 24 siswa atau 32% saja yang dapat menjawab soal dengan benar dan dapat menjawab alasan siswa memilih jawaban tersebut.	76 (100%)
6	Kerjasama Tim (<i>Group Skill</i>)	Sebanyak 40 siswa atau 53% yang tidak mengerjakan tugas kelompok. Hanya beberapa siswa saja yang dapat bekerjasama.	76 (100%)
7	Etika-Moral (<i>Ethics</i>)	Hanya sebagian kecil/ kurang dari 30 siswa atau 40% saja yang memiliki sopan dan santun, sikap menghormati dan menghargai baik untuk dirinya, guru maupun teman-temannya.	76 (100%)
<i>Sumber : wawancara kepada guru kelas VIII SMP Islam Tias Bangun</i>			

Berdasarkan Tabel 1, data yang diperoleh masih ada beberapa *soft skill* siswa kelas VIII yang perlu diperbaiki dan sebagian untuk dikembangkan. Selain itu, menurut hasil wawancara kepada guru bidang studi sebagian siswa kurang memiliki semangat dalam belajar serta bersaing dalam prestasi. Hal ini dapat memberikan dampak dan cerminan masih banyak yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan *soft skill* yang dimiliki oleh siswa, *soft skill* siswa yang belum berkembang ini dapat membuat kesulitan dalam berinteraksi secara efektif dengan teman, guru dan orang disekitarnya. Mereka akan cenderung melakukan tindakan agresif yang memungkinkan mereka mengabaikan aspek kedisiplinan dan pelanggaran hukum.

Mengembangkan *soft skill* diharapkan lebih efektif saat berada di dalam kelas. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah proses interaksi guru

dengan siswa banyak terjadi di dalam kelas, guru memiliki banyak kesempatan untuk mengamati dan mengembangkan *soft skill* siswa dapat dilakukan dengan menerapkannya dalam pembelajaran salah satunya menggunakan model pembelajaran yang tepat. Selama ini model pembelajaran yang dilakukan di SMP Islam Tias Bangun masih menggunakan model pembelajaran ekspositori seperti ceramah, dan memberikan tugas dilembar kerja siswa yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa. Melalui penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif diharapkan dapat terjadinya proses transfer pengetahuan yang lebih baik yang dilaksanakan seefisien mungkin, serta siswa tidak hanya faham secara materi tetapi juga mampu mempraktikannya secara langsung di kehidupan nyata dalam masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut serta melihat *soft skill* siswa yang belum optimal, maka perlu perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan *soft skill* yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dengan berkelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 8 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen. Tipe-tipe dalam pembelajaran kooperatif meliputi *NHT* (*numbered head together*), *TGT* (*Teams-Geams-Tournaments*), *STAD* (*Student Team Achievement Division*), *TAI* (*Team Assisted Individualisme*), *TPS* (*Think-Pair-Share*), *GI* (*Group Investigation*), *CooperativeScript*, *Jigsaw*, *Student*

Team Learning (STL), GGE (Group to Group Exchange), CIRC (Cooperative Intragated Reading and Compotision), Two Stay Two Stray (TSTS dll. Setiap tipe mempunyai perbedaan dalam hakekat pembelajaran (Slavin, dalam Solihatin, dkk., 2008: 4).

Berdasarkan pengertian di atas pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang didalamnya siswa dikondisikan untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain. Hingga pada akhirnya siswa dituntut untuk berusaha belajar bersama dengan temannya guna memecahkan masalah dan mendapatkan pengetahuan secara bersama.

Sesuai dengan mata pelajaran yang akan disampaikan guna memahami dan menerapkan dikehidupan masyarakat tentang materi pembelajaran tindakan ekonomi serta karakteristik siswa yang saat ini cenderung kurang aktif dalam pembelajaran. Maka, model Pembelajaran Kooperatif yang akan diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Grup to Grup Exchange (GGE)*. Model ini baik digunakan dikarenakan menuntut siswa lebih aktif dan mencoba menampilkan kreatifitas pribadinya, dan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dikarenakan karakteristik siswa yang ada akan lebih dapat belajar dan memahami dengan bekerjasama. Penggunaan model pembelajaran *GGE* dan *TSTS* diharapkan tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS Terpadu sehingga dapat meningkatkan *soft skill* siswa baik didalam kelas maupun diluar kelas. Berdasarkan hal tersebut diduga dengan menggunakan model *GGE* dan *TSTS*

dapat lebih meningkatkan *soft skill* dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori atau model ceramah.

Model pembelajaran *Group to Group Exchange* adalah salah satu model belajar aktif yang menuntut siswa untuk memahami tentang apa yang dipelajari, berdiskusi dengan teman, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada siswa yang lainnya. Siswa akan membagi pengetahuan yang telah didapat kepada siswa lainnya dengan cara bertukar anggota kelompok dan melakukan pengajaran sesama siswa. Menurut Budimansyah, “Sebagian ahli percaya bahwa sebuah mata pelajaran baru benar-benar dikuasai ketika si pembelajar mampu mengajarkan kepada orang lain” (Budimansyah, 2009: 177).

Dengan model pembelajaran inovatif yaitu *GGE* ini dapat melibatkan siswa untuk ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran. Mengerti dan memahami serta melatih kemampuan berkomunikasi, berpindah dan saling menjelaskan. Hal tersebut dapat menjadikan proses belajar mengajar yang aktif serta melatih gerak sehingga seluruh tubuh dan fikiran ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain model pembelajaran *GGE* tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga siswa dilatih untuk dapat mengaplikasikannya apa yang telah dipelajari terkait materi pembelajaran IPS.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. “Dua tinggal dua tamu” dan biasa digunakan bersama dengan model Kepala Bernomor (*Numbered Heads*). Pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* siswa digolongkan pada kelompok-kelompok yang beranggotakan 4 orang dengan bentuk kelompok heterogen. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah suatu model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa untuk mengerjakan tugas atau memecahkan masalah tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Lie, 2008:61)

Dalam model *TSTS* siswa akan dituntut untuk dapat bekerjasama dalam team. Ini dapat menumbuhkan sikap kerjasama yang baik karna diharapkan akan tumbuhnya

rasa saling bekerjasama , saling memotivasi, dan saling menghargai. Oleh karena itu maka model *GGE* dan *TSTS* diharapkan tepat untuk mengembangkan *soft skill* sehingga tercapailah tujuan pembelajaran IPS disekolah sehingga tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Salah satu faktor yang menjadi faktor pendorong dalam proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pendidikan yaitu motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi bukan hanya sebagai faktor pendorong dalam proses pembelajaran, dimana *soft skill* seseorang di tentukan dengan tolak ukur seseorang itu sendiri. *Softskill* akan nampak apabila siswa telah menemukan jati dirinya. Namun ada juga yang tidak akan mendapatkan *softskill* apabila siswa tersebut tidak memiliki keinginan untuk mendapatkan perubahan yang besar dalam hidupnya dari pola hidup yang buruk ke pola hidup yang lebih baik dari sebelumnya.

Motivasi berprestasi selain menunjang kegiatan belajar juga melatih kemandirian serta interaksi dengan sesamanya yang dapat menunjang *soft skill* siswa. Siswa yang mempunyai Motivasi berprestasi tinggi biasanya selalu mengharapkan umpan balik (feedback) dari tugas yang sudah dilakukan, bersifat konkret atau nyata mengenai seberapa baik hasil kerja yang telah dilakukan.

Djaali (2012: 101) yang mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan). Menurut Koeswara dalam Dimyanto dan Mudjiono (2006:80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan perilaku manusia, termasuk motivasi belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan untuk mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

Uraian mengenai motivasi berprestasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi berprestasi adalah usaha yang dilakukan individu untuk mempertahankan kemampuan pribadi setinggi mungkin, untuk mengatasi rintangan-rintangan, dan berusaha mencapai tujuannya. Hal ini dapat berbentuk mengaktifkan, menggerakkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu yang dapat meningkatkan ketrampilan diri (*soft skill*).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Study Perbandingan *Soft Skill* Antara Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Grup To Grup Exchange* Dan *Two Stay Two Stray* Dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa**“

B. Identifikasi Masalah

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

1. *Hard Skill* masih lebih diutamakan di sekolah, sedangkan *Soft skill* belum mendapat perhatian khusus di sekolah.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kurang interaktif dalam pembelajaran.
3. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih rendah dikarenakan guru masih berperan dominan dalam pembelajaran.

4. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran.
5. Kurangnya sarana mengembangkan respon siswa kurang mampu bekerjasama dalam pembelajaran
6. Kurangnya motivasi yang diberikan oleh guru untuk memberikan rasa percaya diri kepada siswa.
7. Selama ini kurang memperhatikan motivasi berprestasi siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan *Soft skill* Antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Grup To Grup Exchange (GGE)* Dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* Dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Islam Tias Bangun, Tahun Pelajaran 2016/2017”.

D. Rumusan Masalah

Adapun masalah yang diteliti pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan *Soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dibandingkan dengan pembelajran yang menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*?

2. Apakah *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GGE lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah *soft skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GGE lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IPS?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap softskill siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan *Soft skill* siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
2. Untuk mengetahui *soft skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GGE lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi

3. Untuk mengetahui *soft skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GGE lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.
4. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *soft skill* siswa.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang telah diperoleh sebelumnya.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian lebih lanjut mengenai hal yang sama dengan lebih mendalam di kemudian hari.
 - c. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, penulis akan memperoleh pengalaman berfikir dalam memecahkan persoalan pendidikan.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah
 1. Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pembelajaran yang ditunjukkan oleh keberhasilan prestasi belajar siswa.

2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan *soft skill* siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal dan mengurangi perilaku perilaku yang tidak baik pada pelajaran Ekonomi.
4. Bagi dunia pendidikan pada umumnya, penelitian ini dapat dijadikan acuan dan sumber inspirasi untuk lebih memperdalam permasalahan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan.
5. Bagi Penulis
 1. Dapat menambah pengetahuan yang luas dibidang pendidikan.
 2. Dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga karena dapat mengetahui kondisi yang nyata terjadi di lapangan, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pembandingan dengan teori-teori yang didapat selama masa studi.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terdiri dari objek penelitian, subjek penelitian, serta tempat dan waktu penelitian yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah *soft skill* siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu, model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange (GGE)* dan

model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) serta motivasi berprestasi

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP.

3. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Tias Bangun Pubian Tahun Pelajaran 2016/2017.

4. Bidang keilmuan

Bidang ilmu dalam penelitian ini adalah bidang pendidikan (IPS Terpadu).

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. *Soft Skill*

Soft Skill merupakan jenis keterampilan yang lebih banyak terkait dengan sensitivitas perasaan seseorang terhadap lingkungan disekitarnya. Karena *soft skill* terkait dengan keterampilan psikologis, maka dampak yang diakibatkan lebih abstrak namun tetap bisa dirasakan seperti misalnya perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan untuk dapat bekerja sama, membantu orang lain dan sebagainya. (Seminar Nasioanal V SDM Teknologi Nuklir Yogyakarta, 5 November 2009 dalam google.com).

Sebenarnya *soft skill* dimiliki oleh setiap orang, tetapi dalam jumlah dan kadar yang berbeda-beda. *soft skill* tersebut dapat berubah jika yang bersangkutan mau mengubahnya dan dapat dikembangkan menjadi karakter seseorang. Untuk mengubah dan mengembangkannya harus diasah dan dipraktikkan oleh setiap individu yang belajar atau yang ingin mengembangkannya. Salah satu sarana yang cukup baik untuk mengembangkan *soft skill* adalah melalui pembelajaran dengan segala aktivitasnya dan lembaga kesiswaan.

Soft Skill atau keterampilan lunak menurut Berthhall (Diknas, 2008) adalah sebagai “*Personal and interpersonal behaviour that develop and maximize human performance (e.g. coaching, team building, decision making, initiative).*” merupakan tingkah laku personal dan interpersonal yang dapat mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia (melalui pelatihan, pengembangan kerja sama tim, inisiatif, pengambilan keputusan lainnya. Keterampilan lunak ini merupakan modal dasar peserta didik untuk berkembang secara maksimal sesuai pribadi masing-masing.

Dapat dikatakan bahwa *soft skill* adalah perilaku individu yang tidak terlihat wujudnya dan bersifat personal maupun interpersonal yang dapat berkembang dan meningkatkan kualitas diri seseorang.

Pengembangan *soft skill* memiliki tiga hal penting, yaitu:

a. Kerja keras (*hard work*)

Untuk memaksimalkan suatu kerja tentu membutuhkan upaya kerja keras dari diri sendiri maupun lingkungan. Hanya dengan kerja keras, orang akan mampu mengubah garis hidupnya sendiri. Melalui pendidikan yang terencana, terarah dan didukung pengalaman belajar, peserta didik akan memiliki daya tahan dan semangat hidup bekerja keras. Etos kerja perlu dikenalkan sejak dini di sekolah melalui berbagai kegiatan intra ataupun ekstrakurikuler di sekolah. Peserta didik dengan tantangan ke depan yang lebih berta tentu harus mempersiapkan diri sedini mungkin melalui pelatihan melakukan kerja praktik sendiri maupun kelompok.

b. Kemandirian

Ciri peserta didik mandiri adalah *responsive*, percaya diri dan berinisiatif. Responsif berarti peserta didik tanggap terhadap persoalan diri dan lingkungan. Sebagai contoh bagaimana peserta didik tanggap terhadap krisis *global warming* dengan kampanye hijaukan sekolahku dan gerakan bersepeda tanpa motor.

c. Kerja sama tim

Keberhasilan adalah buah dari kebersamaan. Keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok adalah pola klasik yang masih relevan untuk menampilkan karakter ini. (Minannullah,2011)

Menurut pendapat O'Brien dalam Putra (2005: 7), berbagai *soft skill* penting dapat dikategorikan ke tujuh area yang disebut *winning characteristic*. Dengan sedikit memodifikasi, ketujuh area tersebut membentuk akronim COLLEGE, yaitu.

- a. *Communication Skill*
- b. *Organization Skill*
- c. *Leadership*
- d. *Logic*
- e. *Effort*
- f. *Group Skill*
- g. *Ethics*

Kaipa dan Milus (2005: 3-6) *soft skill* adalah kunci untuk meraih kesuksesan, termasuk didalamnya kepemimpinan, pengambilan keputusan, penyelesaian konflik, komunikasi, kreatifitas, kemampuan presentasi, kerendahan hati, kepercayaan diri, kecerdasan emosional, integritas, komitmen, dan kerjasama.

Berdasarkan pengertian diatas mengemukakan bahwa *soft skill* merupakan kemampuan yang sangat penting bagi setiap orang, *soft skill* merupakan kemampuan yang sangat sulit untuk dinilai jika orang tersebut tidak dalam menerapkan dalam kehidupannya. Kemampuan yang dimaksud bukan kemampuan akademis yang tinggi, tetapi kemampuan untuk bergaul, mampu berbicara didepan umum, dan lain-lain. *Soft skill* merupakan jenis ketrampilan yang lebih banyak terkait dengan sensitivitas perasaan seseorang terhadap lingkungan sekitarnya.

Menyesuaikan diri dalam lingkungan, tanggap terhadap kondisi dan situasi, serta dapat berfikir, bertindak sesuai norma yang berlaku. Melalui pendidikan *soft skill* mengajarkan yang dapat nilai-nilai kesopanan, kejujuran, serta

keteladanan, sehingga siswa memiliki kepribadian yang baik. *Soft skill* tidak diberikan melalui teori-teori didalam buku pelajaran, melainkan diambil dari keteladanan guru yang dapat diamati oleh siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Banyak kemampuan *soft skill* yang penting dalam pembelajaran, terutama bagaimana sikap dan tindakan peserta didik ketika menghadapi permasalahan belajar, menghadapi tekanan menjelang ujian, membangun kerjasama maupun mengembangkan kemampuan kreatifitas berpikir.

2. Definisi Belajar dan Teori Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan

lingkungannya. upakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Pengertian belajar menurut Hamalik (2004: 28) adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Ilahi (2012: 91) menyatakan definisi belajar dalam teori pendidikan mencakup konsep secara keseluruhan yang dapat dimanifesikan melalui pengamatan dan penelitian dalam perspektif kehidupan manusia. Sedangkan Gagne dalam Slameto (2010: 13) memberikan dua definisi tentang belajar yaitu.

- a. Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.
- b. Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi.

Kegiatan belajar bagi seseorang menjadi bagian esensial dalam mencapai prestasi belajar yang didambakan. Belajar bisa dilakukan di mana saja, baik di rumah, sekolah, lingkungan dan lain sebagainya. Banyak hal yang memotivasi seseorang dalam kegiatan belajar mengajar demi mencapai kesuksesan di masa depan. Ilahi (2012: 93) mengungkapkan ada dua faktor yang mendukung kegiatan belajar mengajar seseorang. Pertama, faktor internal yang berupa kesadaran diri. Kedua, faktor eksternal berupa lingkungan sekitar yang mendukung proses belajar.

Ilahi (2012: 95) juga menyebutkan ada enam kondisi psikologis yang memengaruhi belajar anak didik dalam setiap proses pembelajaran sebagaimana berikut.

- a. Motivasi
- b. Konsentrasi
- c. Reaksi
- d. Organisasi
- e. Pemahaman
- f. Ulangan

Berdasarkan pendapat tersebut, Belajar merupakan bentuk pengalaman dari semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh siswa dilingkungannya sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar, belajar juga merupakan suatu proses perubahan kecakapan dari dalam diri siswa secara kontinyu yaitu dari tahapan ke tahapan selanjutnya sesuai perkembangannya.

a. Teori Behavioristik

Teori behavioristik menurut Siregar (2014: 27), adalah suatu proses belajar dengan stimulus dan respon lebih mengutamakan suatu unsur-unsur kecil, yang bersifat umum, mekanistik, peranan lingkungan dapat mempengaruhi suatu proses belajar. Jadi, karakteristik dari pendekatan behaviorisme dari belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian dilingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pemikiran, perasaan ataupun kejadian lain dalam diri orang tersebut. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah perkembangan teori dan

praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak dari hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus dan respon, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata.

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan tingkah laku yang diamati, diukur dan dinilai secara kongkrit, sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya daftar perkalian, alat peraga, pedoman kerja, atau cara –cara tertentu, untuk membantu belajar siswa. Sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. (Budiningsih, 2005:20)

Berdasarkan teori di atas, yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon yang bisa diamati hanyalah stimulus dan respon. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan.

b. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada orang lain (siswa), Evaline dan Hartini (2010, 36).

konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Beda dengan aliran behavioristik yang memahami hakikat belajar sebagai kegiatan yang bersifat mekanistik antara simulasi respon, konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan memberi makna pada pengetahuannya sesuai dengan pengalamannya. Konstruktivisme sebenarnya bukan gagasan yang baru, apa yang dilalui kita dalam kehidupan selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman dari pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis.

Menurut teori tersebut prinsip yang mendasar adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan didalam memorinya. Dalam hal ini

guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri yang mereka tulis dengan menggunakan bahasa dan kata-kata mereka sendiri.

Menurut Slavin (Ratumanan, 2004:49) ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan. Pertama, dikehendaknya setting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam daerah pengembangan terdekat/proksimal masing-masing. Kedua, pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perancahan (*scaffolding*). Dengan *scaffolding*, semakin lama siswa semakin dapat mengambil tanggungjawab untuk pembelajarannya sendiri.

Vygotsky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran. Lingkungan sekitar siswa meliputi orang-orang, kebudayaan, termasuk pengalaman dalam lingkungan tersebut. Orang lain merupakan bagian dari lingkungan, pemerolehan pengetahuan siswa bermula dari lingkup sosial, antar orang, dan kemudian pada lingkup individu sebagai peristiwa internalisasi. Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan yang menurut beliau, bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat

memicu perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (*supportive*), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.

Dengan hadirnya teori konstruktivisme Vygotsky ini, banyak pemerhati pendidikan yang mengembangkan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *group to group exchange*, yang menekankan dengan adanya saling berinteraksi, bekerjasama, serta menuntut kemampuan guna bertanggung jawab menjadi juru bicara, dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dimana model pembelajaran ini mengajarkan saling bekerjasama dan saling mendukung dalam kelompok.

c. Teori Belajar Humanis

Menurut teori humanistik belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Teori belajar humanistik sifatnya abstrak dan lebih mendekati kajian filsafat. Teori ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep. Dalam teori pembelajaran humanistik, belajar merupakan proses yang dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia (Ely Rahmawati, 2015).

Dalam teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi

dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk **“Memanusiakan Manusia”** (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai. (Hamzah, 2006:13)

Berdasarkan teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur. Menurut Rusman (2014: 202) bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Selanjutnya Ngalimun (2013: 161-162) mendefinisikan model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja

sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau *inkuiri*. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, *gender*, karakter), ada kontrol dan fasilitas, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Suryani dan Agung (2012: 80) menyatakan dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan ini disebut saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui: 1) saling ketergantungan mencapai tujuan, 2) saling ketergantungan melaksanakan tugas, 3) saling ketergantungan bahan atau sumber, 4) saling ketergantungan peran dan 5) saling ketergantungan hasil atau hadiah.

Pembelajaran kooperatif mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya.

Menurut Rusman (2014: 207) Pembelajaran kooperatif ini memiliki karakteristik atau ciri-ciri utama sebagai berikut.

- a. Pembelajaran Secara Tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif
Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, fungsi manajemen sebagai organisasi, fungsi manajemen sebagai kontrol.
- c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan berhasil tanpa hasil yang optimal.

d. Keterampilan Bekerja Sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Manfaat pembelajaran kooperatif menurut Suryani dan Agung (2012: 81) adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersosialisasi.
- b. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
- c. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
- d. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku positif sehingga dengan pembelajaran kooperatif peserta didik akan tahu kedudukannya dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
- e. Meningkatkan prestasi belajar dengan meningkatkan prestasi akademik, sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sebenarnya dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di beberapa aspek. Namun, keberhasilan tersebut juga 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 dengan komunikasi antar siswa berjalan dengan baik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange (GGE)* dan *Two Stay Two Stray*, siswa mampu meningkatkan hasil

belajar dengan memanfaatkan kelebihan yang dimiliki, saling mengisi kekurangan dengan siswa lain, dan menghargai perbedaan yang ada.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group to Group Exchange*

Metode Group to Group Exchange (GGE) atau yang dikenal dengan pertukaran kelompok dengan kelompok merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Silberman dalam Dani Dharyani (2010: 176) menyatakan metode GGE adalah memberikan tugas berbeda kepada para kelompok peserta yang kemudian setiap kelompok “mengerjakan” apa yang dipelajari kepada semua kelompok peserta. Metode GGE ini menuntut siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran, dan diminta untuk saling mengajarkan kepada sesama siswa. Prayogo dan Ayu Silviana (2010: 434) juga mengemukakan bahwa metode GGE adalah Suatu format diskusi yang memberikan tugas-tugas yang berbeda diberikan kepada kelompok siswa yang berbeda.

Metode GGE menuntut siswa untuk berfikir tentang apa yang siswa pelajari, memberi kesempatan berdiskusi atau bersosialisasi dengan teman, bertanya dan berbagi pengetahuan kepada teman lainnya. Metode GGE merupakan pembelajaran yang menerapkan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati. Berdasarkan pengertian dari kedua ahli tersebut, metode GGE memiliki ciri khas membagikan tugas yang berbeda-beda tiap kelompoknya, kemudian kelompok ini dibagi secara heterogen agar terjadi keragaman pada setiap kelompok. Permasalahan atau tugas yang berbeda-beda pada setiap kelompok akan memberikan kesempatan untuk berinteraksi antar kelompok

untuk saling bertukar materi atau permasalahan yang diterimanya dan dituntut untuk menjelaskan kepada temannya tentang tugas yang diterimanya.

Menurut Prayogo dan Ayu Silviana (2010: 435) tujuan penggunaan metode GGE adalah memungkinkan siswa belajar lebih aktif serta melatih tanggung jawab dan kepemimpinan pada diri siswa, siswa juga akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar dan semua siswa akan memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman. Kemudian dijelaskan juga bahwa melalui metode GGE siswa mampu berinteraksi secara terbuka, berdialog, dan interaktif dibawah bimbingan guru dan tutor sebaya, sehingga siswa termotivasi untuk menguasai bahan ajar yang disajikan.

Dengan demikian metode GGE merupakan pengintegrasian antara metode diskusi, tanya jawab dan pengajaran terhadap sesama teman serta melatih siswa agar mampu bersosialisasi dengan teman lain dan saling bertukar pengalaman yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan bersama. Metode GGE ini melibatkan siswa aktif secara berkelompok yang heterogen, sementara guru sebagai fasilitator yang membimbing apabila ada kesalahan.

Menurut Baharudin, Kelebihan dan kekurangan model belajar aktif tipe *Group to Group Exchange*:

- a. Siswa menjadi lebih aktif karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompok, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada yang lainnya melalui presentasi dan tanya jawab antar kelompok.
- b. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
- c. Siswa lebih memahami materi karena dijelaskan oleh teman sebayanya dengan cara mereka masing-masing lewat presentasi kelompok.

- d. Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan kepada siswa lain saat presentasi.
- e. Meningkatkan kerjasama kelompok

Kelemahan model belajar aktif tipe *Group to Group Exchange*:

- a. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran relatif lama.
- b. Membutuhkan keberanian dan kesiapan siswa untuk menjadi juru bicara.

Langkah-langkah metode GGE menurut Silberman (dalam Raisul Muttaqien, 2013: 178-179) adalah sebagai berikut:

1. Pilihlah sebuah topik yang mencakup ide atau gagasan, kejadian, pendapat, konsep, pendekatan untuk ditugaskan. Sebelum pembelajaran dimulai, tentukanlah topik dan jumlah topik yang dapat digunakan oleh siswa untuk saling berdiskusi dan bertukar informasi.
2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah topik/tugas. Berikan waktu yang cukup kepada tiap kelompok untuk menyiapkan cara mereka mengerjakan topik yang ditugaskan.
3. Setelah tahap persiapan telah selesai, mintalah kelompok untuk memilih satu juru bicara. Undang tiap juru bicara untuk menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok lain.
4. Setelah presentasi singkat selesai, doronglah peserta didik untuk bertanya kepada juru bicara atau memberikan pandangan mereka sendiri. Anggota kelompok lain dari kelompok juru bicara diberikan kesempatan untuk menjawab.
5. Lanjutkan sisa presentasi untuk kelompok lainnya agar setiap kelompok memberikan informasi dan merespon pertanyaan juga komentar dari peserta lain.
6. Lakukanlah evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan terutama terhadap materi atau topik pembelajaran yang dipelajari. Dari langkah-langkah tersebut, dapat diberikan variasi yaitu :
 1. Perintahkan kelompok untuk melakukan pembahasan secara menyeluruh sebelum melakukan presentasi.
 2. Guru memerintahkan juru bicara dari kelompok yang membahas topik hasil diskusinya
 3. Gunakan format diskusi panel untuk tiap presentasi kelompok.

Berdasarkan uraian langkah-langkah tersebut bisa dipahami bahwa model pembelajaran *Group to Group Exchange* dapat membantu untuk meningkatkan *Soft skill* siswa, yakni siswa dapat berani berbicara didepan orang banyak, siswa dapat memecahkan masalah, dapat bersosialisasi dengan teman-temannya, dan juga bisa melatih diri agar bisa lebih bertanggung jawab.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi antaranggota kelompok untuk dapat memecahkan persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran. Senada dengan yang diungkapkan oleh Lie dalam Huda(2014: 207) bahwa:

“Model pembelajaran *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan, dimana struktur ini merancang sebuah pembelajaran kelompok dengan cara siswa bekerjasama dalam kelompok belajar yang heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang dan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, bertanggungjawab terhadap persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran”.

Berdasarkan teori tersebut model pembelajaran TSTS memiliki struktur yang sudah terancang untuk membentuk pembelajaran dengan berkelompok serta dituntut bekerjasama dalam satu team, mendorong semangat atau motivasi berpartisipasi aktif untuk mengembangkan potensi masing-masing individu dan mempertanggungjawabkan hasil yang didapat dari rekannya.

Menurut Suprijono (2012: 93) model pembelajaran kooperatif tipe TSTS atau dua tinggal dua tamu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk

bertamu ke kelompok lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik siswa yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka tunaikan.

Bisa dikatakan model pembelajaran *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang terdiri dari 4 orang siswa, 2 diantaranya tinggal dalam kelompok untuk membagi informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka dan 2 lainnya bertamu ke kelompok lain, sehingga model pembelajaran ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi hasil dan informasi kepada kelompok lain serta melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing.

Kelebihan Dan Kekurangan Model TSTS, Adapun kelebihan dari model TSTS adalah sebagai berikut.:

- a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkata
- b. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
- c. Lebih berorientasi pada keaktifan. Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya
- d. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
- e. Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
- f. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar

Sedangkan kekurangan dari model TSTS adalah:

- a. Membutuhkan waktu yang lama
- b. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok
- c. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
- d. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Pembagian kelompok jika berdasarkan kemampuan akademis maka dalam satu kelompok terdiri dari satu orang berkemampuan akademis tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. Pembentukan kelompok heterogen memberikan kesempatan untuk saling mengajar dan saling mendukung sehingga memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademis tinggi yang diharapkan bisa membantu anggota kelompok yang lain.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TSTS menurut Lie dalam Yusritawati (2009: 14), sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) maupun jenis kelamin.
3. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok.
4. Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mencatat hasil pembahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan siswa kelompok tetap dikelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu ke kelompoknya.
5. Siswa yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok. Hasil kunjungan dibahas bersama dan dicatat.
6. Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar.
7. Guru membimbing siswa merangkum pelajaran.
8. Guru memberikan penghargaan secara kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa. Model ini tidak hanya bekerja sama dengan anggota sekelompok tetapi bisa juga bekerja sama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keaktifan siswa.

6. Mata Pelajaran IPS Terpadu

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi/ antropologi dan sebagainya. Menurut Hidayati dkk (2008: 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 (Fajar, 2004: 110).

Menurut Supriyatna dkk (2009: 3) menyatakan, pendidikan IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masalah, sekarang, dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dan menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah sebagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).

Berdasarkan teori diatas menunjukkan bahwa benar IPS menjadi kajian sebagai pedoman dalam berperilaku guna dapat tetap beraktifitas dalam masyarakat, meskipun dengan berbagai ciri karakter individu yang berbeda dengan individu lainnya. Perubahan waktu menjadi pedoman untuk mempelajari budaya dan sejarah sehingga dapat saling menerima dan memiliki satu paham dengan sesama. Demi memenuhi kebutuhan hidupnya manusia harus dapat menciptakan, menyalurkan, serta memakai segala yang ada baik didapat oleh sendiri maupun bersama-sama. Saling mempertahankan prinsip dan keyakinan akan tetapi dapat beradaptasi dan bersosialisasi merupakan bentuk karakteristik makhluk sosial yang pada dasarnya tidak dapat hidup sendiri melainkan membutuhkan orang lain.

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, kewaarganegaraan, 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.

Berdasarkan karakteristik IPS tersebut dapat dilihat bahwa IPS berusaha mengkaitkan ilmu teori dengan fakta atau kejadian yang dialami sehari-hari. Menyiapkan siswa dalam menghadapi masalah sosial di masyarakat. Keberadaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangatlah penting bagi perkembangan sosial anak, selain untuk mengembangkan pengetahuan, mata pelajaran IPS Terpadu bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap menilainya positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

Manfaat IPS menurut Nurjanah (2012: 23) meliputi hal-hal berikut.

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- b. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- c. Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian.
- d. Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan yang tidak terpisahkan.
- e. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan perkembangan ilmu teknologi.

Menurut Hasan dalam Supriyatna dkk (2009: 5), tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Pengembangan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta, pengembangan diri sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan

masyarakat. Sedangkan tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik dirinya, masyarakat, maupun ilmu.

Ketiga tujuan tersebut harus dicapai dalam pelaksanaan kurikulum IPS di berbagai lembaga pendidikan dengan keluasan, kedalaman dan bobot yang sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan yang di laksanakan agar harapan *output* dari setiap lembaga dapat bermanfaat di kehidupan masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik, tanpa adanya pengorganisasian maka sudah tentu tujuan dari kurikulum ilmu sosial tidak akan tercapai atau paling tidak hasil belajarnya tidak maksimal dan tidak dapat mencapai sasaran. Oleh sebab itu materi ips harus dapat diintegrasikan dengan menyesuaikan lingkungan. Seperti SK dan KD yang di rancang oleh lembaga pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

7. Motivasi Berprestasi

Menurut Djaali (2012: 101) yang mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan). Menurut Koeswara dalam Dimyanto dan Mudjiono (2006: 80) motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan perilaku manusia, termasuk motivasi belajar. Dalam motivasi terkandung adanya

keinginan untuk mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

McClelland dalam Hasibuan (2003: 162) mengelompokkan tiga kebutuhan manusia yang dapat memberikan motivasi, yaitu.

- i. Kebutuhan akan prestasi (*need for achievement*) merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat kerja seseorang yang akan mendorong seseorang untuk mengembangkan kreativitas dan mengarahkan semua kemampuan yang dimiliki demi mencapai prestasi kerja.
- ii. Kebutuhan akan afiliasi (*need for affiliation*) merupakan daya penggerak yang akan memotivasi semangat kerja seseorang.
- iii. Kebutuhan akan kekuasaan (*need for power*) merupakan daya penggerak yang memotivasi semangat kerja serta mengarahkan semua kemampuan demi mencapai kekuasaan yang terbaik dalam organisasi.

Motivasi dapat dibedakan atas motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu itu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Motivasi adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat di dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. (Uno, 2012: 3). Menurut Prayitno dan Amti (2004: 155) dorongan ini hidup pada diri seseorang dan setiap hari mengusik serta

mengarahkan orang lain itu untuk melakukan sesuatu dengan apa yang terkandung dalam dorongan itu sendiri.

Menurut Heckhausen dalam Djaali (2012: 103) mengungkapkan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan. Standar keunggulan terbagi atas tiga komponen, yaitu standar keunggulan tugas, standar keunggulan diri, dan standar keunggulan siswa lain. Standar keunggulan tugas adalah standar-standar yang berhubungan dengan pencapaian prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi yang pernah dicapai selama ini. Standar keunggulan siswa lain adalah standar keunggulan yang berhubungan dengan pencapaian prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi yang dicapai siswa lain.

Menurut Sardiman (2011: 83) karakteristik individu memiliki motivasi berprestasi adalah sebagai berikut.

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
3. Mewujudkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa. (misalnya masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Berdasarkan uraian tersebut, motivasi berprestasi adalah daya penggerak atau dorongan untuk melakukan aktivitas dengan menentukan tindakan yang hendak dilakukan dalam belajar untuk mencapai kemampuan sesuai dengan tujuan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Motivasi berprestasi merupakan faktor penting yang ikut mengembangkan *Soft skill* siswa. Dengan motivasi berprestasi yang tinggi siswa akan semangat mengikuti proses pembelajaran dan tidak mudah menyerah bila menghadapi kesulitan serta terus memberanikan untuk selalu mencoba dan aktif.

B. Penelitian yang Relevan

Membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian relevan yang ada kaitannya dengan pokok masalah.

1. Penulis : Ega Yulita Sari (2016)
- Judul : Perbandingan *Soft skill* Siswa Antara yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dan *Numbered Head Together* (NHT) dengan Memperhatikan Kecerdasan Interpersonal dan Intrapersonal pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Semester Genap SMAN 2 Gadingrejo Tahun Ajaran 2015/2016
- Kesimpulan : Ada perbedaan *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TSTS dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran NHT, Ada perbedaan *soft skill* antara siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal dan siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal, ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kecerdasan terhadap *soft skill*, *Soft skill* yang pembelajarannya menggunakan model TSTS lebih tinggi daripada yang pembelajarannya menggunakan model NHT bagi siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran ekonomi, *Soft skill* yang pembelajarannya

menggunakan model TSTS lebih rendah daripada yang pembelajarannya menggunakan model NHT bagi siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal pada mata pelajaran ekonomi, *Soft skill* siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal pada model pembelajaran kooperatif tipe TSTS pada mata pelajaran Ekonomi (7) *Soft skill* siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan intrapersonal pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada mata pelajaran Ekonomi.

2. Penulis : Muhammad Alimi 2016
 Judul : Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Cooperative Script* dan *Team Assisted Individualization* (TAI) dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas X MAN 1 Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016
 Kesimpulan : Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Cooperative Script* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*, ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi.
3. Penulis : Restu Wijayanto (2014)
 Judul : Penggunaan Metode *Group To Group Exchange (Gge)* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Sikap Peduli Sosial Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Pengasih Kulon Progo
 Kesimpulan : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *GGE* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap peduli sosial siswa. Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai dari Pra siklus menunjukkan bahwa 53,8% siswa mencapai ketuntasan KKM dan memiliki rata-rata kelas 74,4. Selanjutnya pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 65,4% siswa yang mencapai ketuntasan KKM dan memiliki rata-rata kelas 77,2. Kemudian siklus II ketuntasan siswa mengalami peningkatan dan berhasil mencapai 80,7% dengan rata-rata kelas 83,1. Sikap peduli sosial siswa juga mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pra siklus menunjukkan 34,6% dari jumlah siswa berada pada

kriteria minimal baik. Siklus I menjadi 53,8% siswa berada pada kriteria minimal baik. Siklus II menjadi 76,9% siswa berada pada kriteria minimal baik.

4. Penulis : Tegar Alharits Haryanto (2015)
 Judul : “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik”
 Kesimpulan : penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebanyak 50% dengan rincian pada pra siklus siswa yang aktif sebesar 28% meningkat menjadi 58% pada siklus I, dan meningkat 78% pada siklus II.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini melengkapi daripada penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkuat penelitian, dalam hal penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* yang dapat meningkatkan *soft skill* siswa serta penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan *soft skill* siswa.

C. Kerangka Pikir

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat) serta variable modelator. Di mana dalam penelitian ini ada dua variabel independen yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* (X1) dan *Two Stay Two Stray* (X2), variabel dependennya adalah *Soft skill* (Y) melalui penerapan model pembelajaran tersebut, Motivasi berprestasi siswa sebagai variabel moderator dalam mata pelajaran IPS Terpadu.

1. Terdapat Perbedaan *soft skill* Siswa Yang Menggunakan model pembelajaran tipe *Group to Group Exchange* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kesamaan dalam langkah pembelajaran, diantaranya dalam cara menentukan kelompok heterogen yang berdasarkan dari kemampuan, akademis, jenis kelamin yang berbeda. Dua jenis model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dan *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran *Group to Group Exchange* adalah salah satu model belajar aktif yang menuntut siswa untuk memahami tentang apa yang dipelajari, berdiskusi dengan teman, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada siswa yang lainnya. Siswa akan membagi pengetahuan yang telah didapat kepada siswa lainnya dengan cara bertukar anggota kelompok dan melakukan pengajaran sesama siswa.

Model pembelajaran *Group to Group Exchange* ini dapat meningkatkan *Soft skill* siswa, sesuai dengan pernyataan Harjito Muril yaitu, Strategi *Group to Group Exchange* ini membuat siswa berupaya memahami materi pelajaran secara sungguh-sungguh sebab, mereka akan berbagi informasi kepada rekannya yang lain dalam kelompok yang berbeda. Hal ini membuat siswa aktif baik bertanya maupun mengeluarkan pendapatnya. Ketika siswa aktif dalam pembelajaran, maka pelajaran yang tadinya sulit akan mudah dicerna oleh otak sehingga pelajaran terasa begitu menyenangkan. (Muril, 2010: 15).

Menurut pendapat diatas dapat dikatakan model pembelajaran *Group to Group Exchange* memiliki konsep pembelajaran dimana siswa dituntut untuk bisa saling memberikan masukan, tanggapan, mencermati materi, kemampuan saling mengerti, kesempatan memimpin, dan bekerjasama dapat menjadikan siswa memiliki soft skill yang bagus dengan cara berkomunikasi, empati, dan kepemimpinan.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, Model kooperatif tipe *two stay two stray* (TSTS) yaitu Siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4-6 orang. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama. Setelah selesai, dua/tiga orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain. Dua/tiga orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka. Lalu masing-masing kelompok menyimpulkan. Dalam model pembelajaran TSTS ini, siswa lebih ditekankan untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan teman satu kelompok dan teman kelompok lain. Hubungan interpersonal akan terasa lebih dibutuhkan dalam model pembelajaran ini. Kemampuan berkomunikasi untuk menyampaikan materi serta bertanya dengan teman adalah hal yang penting dan sosialisasi teman satu kelas pun akan terjadi karena baik yang

menjadi tamu atau tuan rumah akan bertemu dengan tamu dan tuan rumah dari kelompok lain.

Penggunaan kedua model pembelajaran ini sejalan dengan teori belajar Konstruktivisme yang di ungkapkan oleh Slavin dalam Trianto (2007:27). Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi bagi siswa agar benar-benar meahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan kedua model pembelajaran diduga dapat meningkatkan *Soft skill siswa* antara siswa yang perbedaan pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dibandingkan dengan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*

2. *Soft Skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* (GGE) lebih tinggi dari pada yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran pelajaran IPS

Model pembelajaran *Group to Group Exchange*, siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran akan berusaha untuk mengikuti pembelajaran dan memahami pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan teori konstruktivisme menurut Slavin dalam Trianto (2007:27).

Siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat

langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Siswa menyesuaikan diri untuk berinteraksi terhadap teman kelompoknya dan menyumbangkan pemikiran dalam merumuskan masalah.

Proses belajar pada model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange*, bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, siswa harus mempersiapkan diri secara optimal karena siswa dituntut untuk berpikir, menyelesaikan masalah dan harus dapat bertukar peran dan menyampaikan ide-ide pemikiran dari materi yang diberikan oleh guru serta dituntut untuk dapat menyampaikan hasil diskusi sebagai juru pembicara. Aktivitas belajar pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini akan merasa lebih sulit karena siswa dituntut untuk memahami materi atau harus bisa menguasai materi yang diberikan terlebih dahulu secara individu, siswa harus berpikir dan memecahkan masalah sesuai kemampuan yang mereka miliki. Kemudian siswa yang kurang pandai secara tidak langsung akan menggantungkan kepada siswa yang pandai. Diduga *Soft skill* siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi menggunakan model pembelajaran *Group to Group Exchange* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

3. *Soft Skill* yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* (GGE) lebih rendah dari pada yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran pelajaran IPS

Pada metode GGE siswa mampu berinteraksi secara terbuka, berdialog, dan interaktif dibawah bimbingan guru dan tutor sebaya, sehingga siswa termotivasi untuk menguasai bahan ajar yang disajikan. Dengan demikian metode GGE merupakan pengintegrasian antara metode diskusi, tanya jawab dan pengajaran terhadap sesama teman serta melatih siswa agar mampu bersosialisasi dengan teman lain dan saling bertukar pengalaman yang berbeda-beda untuk mencapai tujuan bersama, akan tetapi dalam kenyataannya GGE membutuhkan kemauan yang besar pada siswa untuk dapat menjadi perwakilan juru bicara.

Model pembelajaran TSTS siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran membuat siswa dapat mengajukan masalah atau soal, saling berdiskusi srtta saling mendorong memberikan motivasi. Sehingga siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran sedikit demi sedikit akan terpacung untuk memahami materi dan akan mulai bersungguh-sungguh dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran semakin baik mengetahui atau memahami materi dengan mengajukan masalah atau soal. Berbeda dengan model pembelajaran *GGE* yang memiliki motivasi rendah tidak siap untuk menjadi juru bicara. hal tersebut dapat memberi dampak pada kelompok serta anggota

lainnya. Sehingga yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran lebih rendah pada pembelajaran *Cooperative Script*.

Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan *soft skill*, siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah terhadap mata pelajaran, *soft skill* dapat berkembang lebih baik dengan yang menggunakan pembelajaran *TSTS* dibandingkan menggunakan model pembelajaran *GGE*.

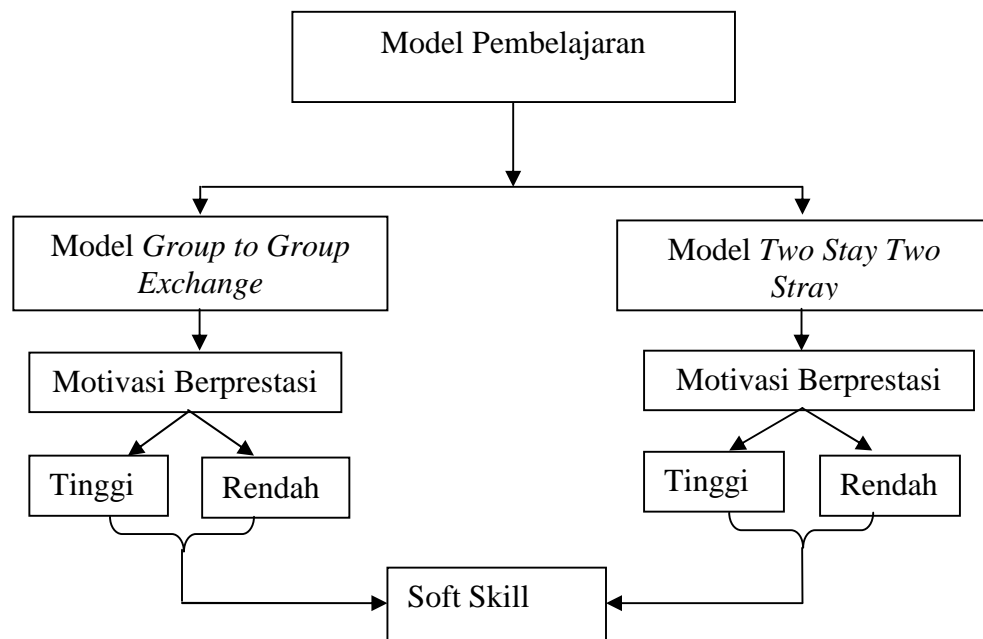
4. Ada Interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dengan Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh dua model pembelajaran, yaitu *Group to Group Exchange* dan *Two Stay Two Stray* terhadap *soft skill* siswa. Dalam penelitian ini peneliti juga menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dari perbedaan motivasi berprestasi siswa terhadap mata pelajaran. Peneliti menduga bahwa penerapan model pembelajaran *Group to Group Exchange* lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang memiliki motivasi berprestasi tinggi terhadap mata pelajaran.

Pada model pembelajaran *GGE*, peserta didik memiliki motivasi berprestasi tinggi dalam pembelajaran ips terpadu *soft skill* siswa lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Sedangkan pada model pembelajaran *TSTS* siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah dalam pembelajaran ips terpadu *soft skill* siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi. Hal

tersebut menyebabkan terjadinya interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan *soft skill* siswa dalam mata pelajaran ips terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan *soft skill* siswa antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange*

dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

2. *soft skill* siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* lebih tinggi dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*
3. *soft skill* siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* lebih rendah dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*
4. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran IPS terpadu

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2013: 107). Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian lain. Melalui analisis komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, untuk mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2013: 93).

Penelitian eksperimen yang sebenarnya harus dapat mengontrol semua sumber yang dapat mempengaruhi validitas. Prinsip ekuivalen antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol harus melalui prosedur random sedangkan

dalam penelitian pendidikan yang berlangsung di kelas sangat sulit melakukan hal ini karena dalam penelitian ini akan dipilih dua subjek yang sudah ada kemudian memberikan perlakuan eksperimental. Berdasarkan hal tersebut, penelitian eksperimen ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari perlakuan atau tindakan terhadap suatu kelompok tertentu dibandingkan kelompok lain menggunakan perlakuan berbeda.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini bersifat eksperimental semu (*quasi experimental design*) dengan pola *treatment by level design* penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen atau eksperimen semu, namun pada variabel moderator (motivasi berprestasi) digunakan *treatment by level design* karena dalam hal ini hanya model pembelajaran yang diberi perlakuan terhadap *soft skill*. Bentuk penelitian ini banyak digunakan dibidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia.

Kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Group to Group exchange* sebagai kelas eksperimen disebut variabel eksperimental (X_1) sedangkan kelas yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* sebagai kelas kontrol disebut variabel bebas (X_2). Variabel ketiga dalam penelitian ini disebut variabel moderator yaitu motivasi berprestasi, sedangkan variabel terikat (variabel dependent) dalam penelitian ini yaitu *soft skill*.

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Desain Eksperimen

Model Pembelajaran Kooperatif	Group to Group Exchange	Two Stay Two Stray
Motivasi Berprestasi		
Tinggi	<i>Soft skill</i> >	<i>Soft skill</i>
Rendah	<i>Soft skill</i> <	<i>Soft skill</i>

Penelitian ini akan membandingkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran GGE dan model pembelajaran TSTS terhadap *soft skill* siswa kelas VIII A dan VIII B dengan keyakinan bahwa mungkin kedua model pembelajaran ini memiliki pengaruh yang berbeda terhadap *soft skill* siswa dengan memperhatikan motivasi berprestasi. Kelompok sampel ditentukan secara random. Kelas VIII A menggunakan model pembelajaran GGE sebagai kelas eksperimen dan VIII B menggunakan model pembelajaran TSTS sebagai kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen maupun kontrol memperhatikan motivasi berprestasi dengan cara membagikan angket kepada siswa yang didalamnya terdapat skor penilaian, dihitung untuk mendapatkan skor maksimal dan minimal serta yang memperoleh skor tertinggi maupun terendah.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Islam Tias Bangun, Pubian Tahun Pelajaran 2016/2017 yang memiliki 4 kelas.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 118). Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII A dan VIII B. Hasil tersebut berdasarkan penggunaan teknik *cluster random sampling*, kemudian kedua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh VIII A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dan X 2 kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

D. Variabel Penelitian

Menurut sugiono (2012:38) variable penelitian adalah segala sesuatu adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), terikat (*dependent*), dan variabel moderator.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi penelitian lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* (X1) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (X2).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah *soft skill* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

3. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen. Diduga motivasi berprestasi siswa mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan *soft skill* siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Group to Group Exchange* dan *Two Stay Two Stray*. Pada penelitian ini variabel moderatornya adalah motivasi berprestasi siswa.

E. Definisi Konseptual Variabel

1. Soft Skill

Soft skill merupakan ketrampilan yang perlu dipelajari, ketrampilan ini memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan memahami orang lain. Katena ketrampilan ini banyak terkait dengan sensitivitas perasaan terhadap lingkungan. *Soft skill* penting dimiliki oleh setiap peserta didik, agar dapat

memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, dan masyarakat disekitarnya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group to Group Exchange*

Metode *Group to Group Exchange* (GGE) atau yang dikenal dengan pertukaran kelompok dengan kelompok merupakan salah satu metode pembelajaran aktif. Metode GGE ini menuntut siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran, dan diminta untuk saling mengajarkan kepada sesama siswa melatih sosialisasi dan bertukar pengalaman dengan siswa yang lain. Hal ini dapat membentuk karakter dengan melatih kebiasaan sehingga mudah diaplikasikan dalam keseharian siswa yang bersangkutan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*.

TSTS berasal dari bahasa Inggris *Two Stay Two Stray* yang berarti “Dua tinggal dua tamu” teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Saling bekerjasama dengan satu kelompok guna memecahkan masalah dan menambah pengetahuan serta bertukar informasi dengan kelompok lain agar pemahaman materi terus teringat dan penambahan wawasan.

4. Motivasi Berprestasi Siswa

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia. Motivasi berprestasi merupakan kondisi psikologis yang terdapat dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuannya. Motivasi berprestasi siswa dapat timbul dengan

sendirinya karna kemauan diri sendiri maupun timbul akibat adanya rangsangan yang mempengaruhi keinginan untuk mencapai tujuan yang lebih.

F. Definisi Operasional Variabel

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

- 1) *Soft skill* merupakan ketrampilan dan kecakapan hidup, baik bagi diri sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan sang pencipta. Ketrampilan berkomunikasi, ketrampilan emosional dan ketrampilan berbahasa, ketrampilan berkelompok, memiliki etika dan moral, santun dan ketrampilan spiritual merupakan bagian dari soft skill.

Tabel 3. Instrumen Penelitian *soft skill*

Variabel	Dimensi	Indikator	Sekala pengukuran
Soft skill	1. Kemampuan berkomunikasi (<i>Communication skill</i>)	1. Keterampilan berinteraksi didalam kelompok dan diluar kelompok	Interval
	2. Kemampuan berorganisasi (<i>Organization Skil</i>)	1. Kemampuan menerima pendapat orang lain, 2. Mengontrol emosi	
	3. Kemampuan memimpin (<i>Leadership</i>)	1. Dapat memanajemen (mambagi bagian tugas) 2. Memberikan arahan	

Lanjutan Tabel 3. Instrumen Penelitian *soft skill*

4. Kemampuan berfikir (<i>Logic</i>)	1. Memberikan tanggapan atau masukan 2. Dapat menerima dan menyampaikan materi dengan baik
5. Kemampuan berusaha (<i>Effort</i>)	1. Memiliki rasa ingin tahu lebih 2. Mandiri
6. Kemampuan bekerjasama dengan tim (<i>roup Skill</i>)	1. Dapat menerima masukan dari anggota tim 2. Bekerjasama dengan baik 3. Memiliki rasa saling bertoleransi
7. <i>Beretika (Ethic)</i>	1. Memiliki sikap sopan santun, 2. Tidak berkata kotor dan berbuat baik,

Sumber: O'Brien dalam Putra, (2005: 7)

2) Motivasi berprestasi

motivasi berprestasi merupakan kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan).

Tabel 4. Insrtumen Penelitian Motivasi Berprestasi

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala Pengukuran
Motivasi Berprestasi	1. Kemampuan untuk memotivasi dirinya sendiri guna mencapai tujuan	1. Tekun 2. Ulet 3. Minat dalam berbagai hal 4. Senang bekerja mandiri 5. Bosan pada tugas yang rutin 6. Mempertahankan pendapat 7. Senang memecahkan persoalan	Interval dengan pendekatan skala <i>semantik differensial</i>

Sumber: Menurut Sardiman (2011: 83)

G. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Hadi dalam Sugiyono (2015: 203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik observasi dilakukan secara langsung dan terstruktur dengan dua objek yaitu guru dan siswa. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi.

3. Kuesioner (angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Angket dalam penelitian ini menggunakan *Semantic Differential*. Skala *semantic differential* digunakan untuk mendapatkan informasi kecerdasan emosional siswa.

H. Uji Persyaratan Instrumen

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan data yang dihasilkan oleh instrumen benar dan valid, sesuai kenyataan, dan dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan yang sesungguhnya sehingga tes yang valid dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sugiono, 2015: 173). Dalam penelitian ini digunakan rumus *correlation product moment* yaitu:

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

(Arikunto, 2010: 317)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum xy$ = skor rata-rata dari X dan Y

$\sum x$ = jumlah skor item X

$\sum y$ = jumlah skor item Y

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

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil penelitian uji coba dari 40 butir soal terdapat 35 butir pertanyaan valid dan 5 pernyataan tidak valid, yaitu no 6, 8, 11, 36, 40. Pernyataan tidak valid dihilangkan. Hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat pada lampiran 1.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen dikatakan baik apabila dapat memberikan data yang sesuai dengan kenyataan meskipun diujikan berkali-kali (Arikunto, 2013: 221).

Penelitian ini menggunakan rumus *alpha cronbach* untuk menguji tingkat reliabilitas yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

K = Banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

(Rusman, 2014: 64)

Besarnya reliabilitas dikategorikan seperti pada tabel berikut

Tabel 5. Tingkat Besarnya Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interprestasi
Antara 0,800 sampai 1,000	Sangat tinggi
Antara 0,600 sampai 0,800	Tinggi
Antara 0,400 sampai 0,600	Cukup
Antara 0,200 sampai 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai 0,200	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2010: 319)

Dengan kriteria uji, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Hasil perhitungan uji reliabilitas skala psikologi *soft skill* adalah sebesar 0,947, hal ini membuktikan bahwa hasil skala psikologi *soft skill* memiliki reliabilitas sangat tinggi. Perhitungan reliabilitas terdapat pada lampiran 2

I. Uji Persyaratan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan statistik parametrik. Penggunaan statistik ini, data yang diperoleh dalam penelitian harus memenuhi syarat berdistribusi normal dan homogen, sehingga perlu uji terlebih dahulu yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

L_o = harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = peluang angka baku

$S(Z_i)$ = proporsi angka baku

(Sudjana, 2005: 466)

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

2. Uji Homegenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji Barlett. Rumus uji Barlett adalah sebagai berikut.

- a. Varians gabungan dari semua sampel

$$\dots s^2 = (\sum(ni-1) s_1^2 / \sum(ni-1))$$

- b. Harga satuan B dengan rumus

$$\dots B = (\log s^2) \sum (ni-1)$$

- c. Digunakan statistik chi quadrat

$$\dots x^2 = (In 10)(B - \sum(ni-1) \log s_1^2)$$

(Kadir, 2016: 159)

Kriteria pengujiannya adalah membandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel} dan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka variabel tersebut homogen, demikian pula sebaliknya.

J. Teknik Analisis Data

1. T-Tes 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*.
$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(*Separated Varian*)

$$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(*polled varian*)

Keterangan :

\bar{X}_1 = rata-rata keterampilan sosial siswa pada kelas eksperimen

\bar{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

(sugiyono, 2015: 273)

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b. 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.

- Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk $n_1 + n_2 - 2$.
- Bila $n_1 \neq n_2$, dengan dan varians homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan dk $= n_1 + n_2 - 2$.
- Bila $n_1 = n_2$ varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan dk $= n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$. Jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$), untuk ini digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan dk ($n_1 - 1$) dan dk ($n_2 - 1$) dibagi dua, kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil

(Sugiyono, 2015: 272)

2. Analisis Varians Dua Jalan

Penelitian ini menggunakan analisis varians dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 6. Rumus Unsur Persiapan Anava dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F ₀	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 - 2 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	db _A x db _B (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
(Interaksi)	JK _A - JK _B	db _T - db _A - db _B - db _A			

Dalam (d)	$JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$N - 1$ (49)	$\frac{JK_d}{dbd}$
Total	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$		

Keterangan:

JKT = jumlah kuadrat total

JKA = jumlah kuadrat total variabel A

JKB = jumlah kuadrat total variabel B

JK = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JK(d) = jumlah kuadrat dalam

MKA = mean kuadrat variabel A

MKB = mean kuadrat variabel A

MKAB = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

MKd = mean kuadrat dalam

FA = harga Fo untuk variabel A

FB = harga Fo untuk variabel B

FAB = harga Fo untuk variabel interaksi antara variabel A dengan variabel B

(Arikunto, 2013: 429)

K. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu

Rumusan hipotesis 1

H₀: Tidak ada perbedaan *soft skill* siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to group Exchange* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H₁: Ada perbedaan *soft skill* siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group to group Exchange* dan siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Rumusan hipotesis 2

H₀: *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Group to group Exchange* lebih rendah dibandingkan dengan tipe *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H₁: *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Group to group Exchange* lebih tinggi dibandingkan dengan tipe *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Rumusan hipotesis 3

H₀: *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Group to group Exchange* lebih tinggi dibandingkan dengan tipe *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.

H₁: *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan tipe *Group to group Exchange* lebih rendah dibandingkan dengan tipe *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Rumusan Hipotesis 4

H₀: Tidak ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Soft skill* siswa

H₁: Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Soft skill* siswa

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H₀ apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H₀ apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1, dan 4 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan, sedangkan Hipotesis 2, dan 3 menggunakan rumus t-test dua sampel independen.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan antara *soft skill* pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* dibandingkan dengan *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyebutkan adanya perbedaan kedua model dengan kata lain, perbedaan *soft skill* dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. *Soft skill* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi positif yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan *soft skill* pada siswa yang

memiliki kemampuan motivasi berprestasi positif pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *group to group exchange* hasilnya lebih baik dibandingkan *two stay two stray*

3. *Soft skill* pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group to group exchange* akan lebih rendah dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *two stay two stray* yang memiliki motivasi berprestasi negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan *soft skill* pada siswa yang memiliki motivasi berprestasi negatif pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* hasilnya lebih baik dibandingkan *group to group exchange*.
4. Terdapat interaksi antara model pembelajaran pembelajaran kooperatif dengan motivasi berprestasi terhadap *soft skill* siswa pada mata IPS Terpadu. Hal ini dapat dibuktikan setelah dilakukan pengujian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh bersama atau joint effect antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi siswa, *soft skill* pada mata IPS Terpadu.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti menyarankan.

1. Sebaiknya untuk mencapai tujuan khusus pembelajaran, sebaiknya guru dapat memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Sebaiknya model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi,

keadaan siswa, dan materi pelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dan *soft skill*.

2. Sebaiknya, jika siswa dalam kelas yang memiliki memiliki motivasi berprestasi tinggi dalam pembelajaran, bisa menerapkan model pembelajaran *Group to Group Exchange (GGE)* untuk pokok bahasan karena dapat meningkatkan *soft skill*.
3. Sebaiknya, jika siswa dalam kelas yang memiliki memiliki motivasi berprestasi rendah dalam pembelajaran, bisa menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* untuk pokok bahasan karena dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar berminat dalam proses belajar mengajar.
4. Model *Group to Group Exchange (GGE)* dan *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat dijadikan pilihan model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan *soft skill* baik bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi positif maupun negatif. Karena model pembelajaran ini disesuaikan dengan kreativitas, kemampuan berkomunikasi serta interaksisosial siswa. Tetapi, pada dasarnya setiap model pembelajaran dapat meningkatkan *soft skill* bergantung bagaimana dalam pelaksanaan dan pengaplikasian model itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, Miftahul. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta : Diva Press.
- Arliansyah, Tomi Ade. *Pengaruh model pembelajaran Cooperative Script berbantuan ICT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII semester genap SMP N 5 Metro tahun pelajaran 2011/2012*. Universitas Lampung.
- B.Uno, Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalyono. 2005.*Psikologi Pendidikan*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Dimiyanti dan Mudjiono.2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali.2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif (Suatu Pendekatan Teoritis Psikologi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferdian, Irfan Erika. 2013. *Pengaruh Metode Kooperatif Team Assisted Individualization yang Dipadukan dengan Praktikum Terhadap Prestasi Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Universitas Pendidikan Indonesia..
- Hadi. 2007. *Strategi dan Model Pembelajaran*.Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, Malayu S.P.2003. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [http://robertsumardi.wordpress.com/2008/09/11/implikasi teori psikologi piaget vygotsky dan bruner dalam pembelajaran/](http://robertsumardi.wordpress.com/2008/09/11/implikasi-teori-psikologi-piaget-vygotsky-dan-bruner-dalam-pembelajaran/) {4 maret 2011 }
- Ilahi, Muhammad Takdir. 2012. *Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Kurnati, Ana. 2007. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Ngadirejo Temanggung*. Universitas Negeri Solo.
- Ngalimun. 2013. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- O'Brien, Patrick. *Making College Count*. (Sydney, 2007), h. 186
- Pamungkas, Yeni. 2012. *Studi Berbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Studen Team Achievement (STAD) dan Problem Based Intruction (PBI) dengan Memperhatikan Motivasi Berperstasi (Studi pada Siswa Kelas X SMA N 9 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012)*. Universitas Lampung.
- Rogy, Hazmy Adlianto. 2013. *Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) dan TPS (Think Pair Share) terhadap Hasil Belajar Pengukuran Listrik di SMKN 2 Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman.2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: GhaliaIndonesia
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamadia Group.

Suyitno. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.