

# MENUMBUHKAN *SOFT SKILL* SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF

Oleh:  
Nur Fita Handayani

## ABSTRAK

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai pengetahuan, namun juga dituntut menguasai *soft skill* sehingga nantinya setelah lulus dari bangku pendidikan dapat bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat dengan kemampuan yang dimilikinya. Untuk itu *soft skill* perlu dilatihkan dan ditingkatkan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika. Siswa dilatih bagaimana bekerjasama dalam kelompok dan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran matematika yang diharapkan dapat menumbuhkan *soft skill* siswa adalah model pembelajaran generatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui keefektifan model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika, dan (2) mengetahui *soft skill* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran generatif dalam pembelajaran matematika.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPA 2 di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 39 siswa. Data diperoleh melalui metode observasi, angket, dan tes. Rancangan penelitian yang digunakan adalah "*One Shot Case Study*" dan dianalisis dengan mencari rata-rata dan prosentase aspek yang diamati, yaitu keterlaksanaan perangkat pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) Model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika dikatakan efektif karena keempat indikator dari keefektifan telah terpenuhi, yaitu: (a) keterlaksanaan RPP selama 3 kali pertemuan dalam kategori "sangat baik" dengan perolehan persentase sebesar 86,9%, (b) aktivitas siswa tergolong efektif dengan persentase sebesar 97,7%, (c) respon siswa terhadap pembelajaran dalam kategori sangat positif dengan persentase sebesar 88,0%, dan (d) hasil belajar siswa mencapai ketuntasan secara klasikal dengan persentase sebesar 84,6%. (2) Setelah diterapkannya model pembelajaran generatif dalam pembelajaran matematika, *soft skill* siswa pada aspek kemampuan pemecahan masalah tergolong kriteria baik dengan rata-rata 78,9, sedangkan kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok tergolong kriteria baik dengan persentase sebesar 72,1%.

**Kata kunci:** Pembelajaran Matematika, *Soft Skill*, dan Model Pembelajaran Generatif.