

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam kehidupan. Pada dasarnya proses pendidikan dilakukan untuk mengajarkan dua keterampilan, yaitu *hard skill* dan *soft skill*.¹ *Hard skill* merupakan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmunya.² Sementara *soft skill* merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi masalah hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu untuk mengatasinya.³ Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memiliki *hard skill*, namun juga *soft skill*.⁴ Harapannya setelah lulus dari bangku pendidikan dapat bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat dengan kemampuan yang dimilikinya.

Kesuksesan seseorang tidak ditentukan hanya dari pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi juga kemampuan dalam mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan kesuksesan hanya ditentukan sekitar 80% oleh *soft skill* dan sisanya 20% oleh *hard skill*. Salah satu penelitian psikologi sosial menunjukkan bahwa 82% kesuksesan

¹ In Hi Abdullah., “Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Kontektual Yang Terintegrasi dengan Soft Skill” (Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, Yogyakarta, 2012), 428.

² Agus Wibowo, “Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi” (Malang: Pustaka Pelajar, 2013), 54.

³ Sonang Sitohang, “Pengembangan Soft Skill Melalui Formal Kurikulum atau Cukup Hidden Curikulum atau Kombinasi Keduanya”, *Jurnal Akuntansi, Manajemen Bisnis dan Sektor Publik (JAMBSP)*, 3: 3, (Juni, 2007), 254.

⁴ Agus Rahayu, “Analisis Sumber Daya Sekolah dan Program Penciptaan Nilai dalam Meningkatkan Daya Saing Sekolah”, *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 4: 1, (Januari, 2010), 324.

seseorang ditentukan oleh keterampilan emosional dan *soft skill*nya. Sisanya 18% ditentukan oleh peranan ilmu.⁵

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menanamkan *soft skill* siswa. Pembelajaran merupakan proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan.⁶ Pembelajaran berfungsi mengembangkan seluruh aspek pribadi peserta didik secara utuh atau menyeluruh, aspek jasmani dan rohani. Pembelajaran juga mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, baik yang masih bersifat potensial maupun bakatnya.⁷ Salah satu pembelajaran yang dapat menumbuhkan *soft skill* siswa adalah pembelajaran matematika.

Pengembangan *soft skill* dalam pembelajaran matematika mampu mengembangkan sikap konsisten, tanggung jawab, dan sikap mandiri siswa.⁸ Konsisten jika dikaitkan dengan matematika yang memiliki makna sebagai ilmu yang memiliki nilai kebenaran dapat diartikan bahwa usaha terus menerus yang dilakukan siswa dalam menemukan solusi atau pemecahan masalah sampai pada akhirnya siswa menemukan solusi atau pemecahan masalah yang benar. Pengembangan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk mempertanggung jawabkan atas semua yang dikerjakan, misal siswa sudah mengerjakan semua soal yang diberikan oleh gurunya dan siswa siap untuk mempertanggung jawabkan dengan cara menjelaskan di depan kelas kepada semua teman-teman dan guru. Sedangkan pengembangan sikap mandiri siswa jika dikaitkan dengan matematika yang mengutamakan proses dan hasil dapat diartikan sebagai pemberian kesempatan pada setiap siswa untuk melakukan

⁵ La Moma, "Peningkatan *Soft Skill* Siswa SMP Melalui Pembelajaran Generatif", *Cakrawala Pendidikan*, No 2, (Juni, 2015), 248

⁶ Erman, Suherman, "*Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*" (Jakarta: JICA, 2006), 11

⁷ Syaifurahman - Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran* (Jakarta: PT Indeks, 2013), 54

⁸ Buku Pengembangan *Soft Skills*, "*Pengembangan Soft Skills dalam Proses Pembelajaran di Perguruan Tinggi*", (Direktorat Akademik, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 36

proses pengerjaan suatu soal matematika dalam rangka memecahkan suatu permasalahan dengan caranya masing-masing.⁹

Proses pembelajaran akan menumbuhkan *soft skill* jika siswa dilatih berkomunikasi yang efektif, bekerjasama dalam kelompok, kreativitas, berpikir kritis, percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah.¹⁰ Dengan adanya kebiasaan seperti ini akan melahirkan siswa yang memiliki kemampuan pengetahuan yang unggul dan disertai dengan etika dan moral yang baik.

Namun kenyataannya pada pembelajaran matematika usaha untuk menumbuhkan keseimbangan antara ranah kognitif, afektif dan psikomotor selalu diusahakan oleh guru pada setiap proses suatu pembelajaran. Tetapi faktanya, yang dominan adalah ranah kognitif, akibatnya kemampuan siswa yang sifatnya *hard skill* lebih menonjol dibandingkan kemampuan siswa yang sifatnya *soft skill* (afektif dan psikomotor) yang sangat masih kurang sekali.¹¹

Fakta di atas menunjukkan rendahnya *soft skill* siswa disebabkan oleh beberapa penyebab yakni, pertama kurangnya melakukan penataan lingkungan belajar. Lingkungan belajar cenderung masih konvensional. Pengaturan meja belajar masih menggunakan pola lama, dimana siswa duduk ke samping dan memanjang ke belakang. Pola seperti ini menyebabkan partisipasi siswa berbeda antara yang duduk di depan dengan yang duduk di belakang. Penyebab kedua adalah kurang tepatnya pelaksanaan model pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini. Hal ini bisa dilihat dari: (a) pembentukan kelompok yang diserahkan kepada siswa bukan ditentukan oleh guru sehingga kelompok yang terbentuk homogen dari segi kemampuan, (b) kurangnya pemberian tugas oleh guru baik individu maupun kelompok.

⁹ Ibid, halaman 36.

¹⁰ Ratih Septiara, Skripsi: "Peningkatan *Soft Skills* Melalui Model Pembelajaran Generatif pada Pelajaran Fisika Kelas XI MIPA 1 SMA Babussalam Pekanbaru" (Riau: Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 2015), 4

¹¹ Atma Murni, "Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Metakognitif dan Pembelajaran Metakognitif Berbasis *Soft Skill*". *Jurnal Pendidikan*, 98.

Penyebab terakhir adalah tidak adanya pemberian tindakan berupa pengembangan *soft skill* siswa yang dilakukan oleh guru.¹²

Untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika, maka perlu adanya suatu model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimaksud adalah model pembelajaran generatif (*generative learning model*).¹³

Model pembelajaran generatif merupakan suatu model pembelajaran berbasis konstruktivisme yang lebih menekankan pada penyesuaian pengetahuan baru siswa dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Model pembelajaran generatif menuntut siswa untuk aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Selain itu, siswa juga diberi kebebasan untuk mengungkapkan ide atau gagasan dan alasan terhadap permasalahan yang diberikan sehingga akan lebih memahami pengetahuan yang dibentuknya sendiri dan proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih optimal.¹⁴ Penerapan model pembelajaran generatif merupakan cara yang baik untuk mengembangkan pola berpikir siswa. Dalam pembelajaran generatif guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator yang mendorong siswa untuk melakukan sendiri aktivitas penggalan dan penemuan konsep serta mengarahkan siswa ke konsep yang benar.¹⁵

Dari pemaparan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran generatif akan memberikan tantangan kepada siswa untuk memecahkan suatu permasalahan matematika dan mendorong siswa untuk lebih kreatif, termotivasi belajar, percaya

¹² Ni Kadek Sinarwati, "Apakah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Mampu Meningkatkan *Soft Skill* dan *Hard Skill* Mahasiswa?". *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika JINAH*, 3:2, (Juni, 2014), 1212.

¹³ La Moma, "Peningkatan *Soft Skill* Siswa SMP Melalui Pembelajaran Generatif", *Cakrawala Pendidikan*, No 2, (Juni, 2015), 250.

¹⁴ Ratna Dwi Asih, Skripsi: "Penerapan Model Pembelajaran Generatif Pada Perkuliahan Fisika Dasar dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika". (Malang: Universitas Negeri Malang, 2012), 12.

¹⁵ Lusiana, "Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 8 Palembang". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3: 2, (Desember 2009), 30.

diri. Dengan kata lain dapat mendorong tumbuhnya *soft skill* siswa. Selain itu juga menuntut guru dalam proses pembelajaran matematika sebaiknya dengan menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan bersifat terbuka dalam penyelesaian masalah dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika?
Keefektifan model pembelajaran generatif dapat diketahui dari pertanyaan sebagai berikut:
 - a. Bagaimana keterlaksanaan rencana pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa?
 - b. Bagaimana aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa?
 - c. Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa?
 - d. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa?
2. Bagaimana *soft skill* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran generatif dalam pembelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa dalam pembelajaran matematika,

yang meliputi:

- a. Untuk mengetahui keterlaksanaan rencana pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa.
 - b. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa.
 - c. Untuk mengetahui respon siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa.
 - d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika melalui model pembelajaran generatif untuk menumbuhkan *soft skill* siswa.
2. Untuk mengetahui *soft skill* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran generatif dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya bagi siswa yang menjadi subjek ujicoba, mereka dapat mengembangkan *soft skill* masing-masing dalam pembelajaran matematika setelah diterapkannya model pembelajaran generatif.
 - b. Memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika.
 - c. Menumbuhkan sikap tenggang rasa, kerjasama antar kelompok dan menghormati pendapat orang lain.
2. Bagi Guru dan Sekolah
 - a. Dapat dijadikan alternatif pilihan model pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo dalam rangka menumbuhkan *soft skill* siswa.
 - b. Memberikan pengalaman dan wawasan dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran generatif dalam rangka menumbuhkan *soft skill* siswa.

3. Bagi Peneliti Lain
Dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk menambah cakrawala berpikir dalam mengembangkan pembelajaran matematika, terutama dengan model pembelajaran generatif dalam rangka menumbuhkan *soft skill* siswa.

E. Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan:

- a. Siswa dalam menyelesaikan tes hasil belajar dan mengisi angket sesuai dengan kemampuan sendiri dan kondisi sebenarnya.
- b. Pengamatan dilaksanakan secara seksama dan menuangkan hasil pengamatan secara jujur pada lembar pengamatan.

F. Batasan Penelitian

Agar dalam penelitian ini nantinya tidak akan melebar, maka diperlukan suatu batasan masalah dalam penelitian ini, dengan harapan hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang dikehendaki peneliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas X IPA 2 MA Darul Ulum Waru Sidoarjo tahun pelajaran 2016/2017.
2. Penelitian ini hanya fokus pada dua aspek *soft skill* siswa yang mencakup yaitu aspek kemampuan kerjasama siswa dalam kelompok dan kemampuan pemecahan masalah.
3. Materi dalam penelitian ini hanya dibatasi pada Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

G. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap maksud penelitian ini, maka berikut ini diberikan definisi yang terdapat dalam penyusunan penelitian ini:

1. *Soft skill* adalah kemampuan seseorang dalam mengolah diri dan emosi untuk berhubungan dengan orang lain atau berinteraksi dengan orang lain yang dapat berupa sikap pengendalian diri, menghargai diri dan orang lain.
2. *Soft skill* dalam kerjasama siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam kepeduliannya terhadap teman sebayanya

yang tercermin dalam suatu kegiatan yang menguntungkan satu sama lain dengan prinsip saling percaya, menghargai dan adanya norma yang mengatur (seluruh anggota).

3. *Soft skill* dalam kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang merujuk pada pengidentifikasian, prioritas, dan pemecahan masalah baik secara individual maupun kelompok, termasuk kemampuan mengajukan pertanyaan yang tepat, menguraikan masalah kedalam sub-sub masalah, mengontribusikan gagasan, dan memberi jawaban yang tepat terhadap masalah yang dihadapi.
4. Pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai suatu proses terstruktur mengenai konsep atau prinsip dalam matematika sehingga dapat dipahami.
5. Model Pembelajaran Generatif merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada penyesuaian pengetahuan baru siswa dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya, dimana dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan siswa diberi kebebasan untuk mengungkapkan ide atau gagasan serta alasan terhadap permasalahan yang dihadapi.
6. Efektivitas adalah keberhasilan pembelajaran yang didasarkan atas empat indikator yang ditetapkan, yaitu: (a) keterlaksanaan perangkat pembelajaran, (2) aktivitas siswa, (3) respon belajar siswa, dan (4) ketuntasan hasil belajar siswa.