

MENGEMBANGKAN *SOFT SKILL* SISWA DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE PERMAINAN MEDIA GAMBAR PADA KELAS I MI AL FITHRAH SURABAYA

Tuti Marlina

Program Studi PGMI Sekolah Tinggi Agama Islam Al Fithrah Surabaya

tutimarlina27091991@gmail.com

Abstrak

Soft skill merupakan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi sukses. Dalam pembelajaran guru dapat mengembangkan *soft skill* siswa dengan menerapkan metode permainan menggunakan media gambar. Hal ini diasumsikan bahwa metode permainan merupakan sebuah kegiatan yang tidak akan pernah tertolak oleh siswa dengan kegiatannya yang menyenangkan serta media gambar yang secara praktis dapat menarik perhatian siswa. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindak Kelas (PTK) secara kolaboratif dengan dua siklus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang cukup signifikan pada jumlah siswa setelah diterapkannya metode permainan media gambar terhadap *soft skill* siswa di dalam pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa komponen manajemen waktu memperoleh 15% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 42%, berpikir kreatif memperoleh 12% pada siklus I meningkat menjadi 76% pada siklus II, karakter transformasi yang pada siklus I memperoleh 9% meningkat di siklus II menjadi 45%, kemampuan memotivasi pada siklus I memperoleh 6% kemudian di siklus II meningkat menjadi 52%, kemampuan memimpin dari siklus I yang memperoleh 6% meningkat pada siklus II menjadi 15%, dan kemampuan berbicara di depan umum memperoleh 12% pada siklus I meningkat di siklus II menjadi 39%.

Kata Kunci: *Soft Skill*, Permainan, Media Gambar

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sudah selayaknya memperhatikan beberapa keterampilan yang diperlukan oleh generasi penerusnya. Salah satunya adalah keterampilan *softskill*. *Soft skill* adalah kemampuan-kemampuan tak terlihat yang diperlukan untuk sukses, misalnya kemampuan bekerjasama, integritas dan lain-lain.¹ kemampuan *soft skill* menjadi

¹Ichsan S. Putra & Ariyanti Pratiwi, *Sukses Dengan Soft Skills* (Bandung: ITB, 2005), 5.

sesuatu yang penting, bahkan terasa lebih penting daripada hard skill ketika hard skill tersebut telah dikuasai, artinya dua kemampuan tersebut tidak dapat dipisahkan satu persatu, keduanya berjalan dengan beriringan dan saling mendukung satu sama lain. Pemahaman ringkasnya ketika dalam hal pekerjaan, hard skill untuk membantu mendapatkan pekerjaan sedangkan kemampuan soft skill untuk mendapatkan promosi pekerjaan.²

Soft skill didefinisikan sebagai keterampilan, kemampuan, dan sifat-sifat yang berhubungan dengan kepribadian, sikap perilaku daripada pengetahuan formal atau teknis. Soft skills berkaitan dengan keterampilan emosional, cara berkomunikasi, seberapa baik dalam melakukan presentasi bisnis, bekerja dalam tim, dan mengelola waktu dengan baik. Soft skill merupakan kompetensi yang melekat dalam diri seseorang dan merupakan suatu kebiasaan. Soft Skill mengacu pada berbagai keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai kehidupan yang mendasar, kebiasaan pribadi, keramahan, dan optimisme yang tinggi, berkomunikasi dengan baik, bekerja dengan baik, mempengaruhi orang lain, dan bergaul dengan orang lain.³

Elfindri dkk mendefinisikan *soft skills* sebagai “keterampilan dan kecakapan hidup, baik untuk diri sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta dengan Sang Pencipta”. Selanjutnya, Illah Sailah berpendapat bahwa *soft skills* adalah “keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*inter-personal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intra-personal skills*) yang mampu mengembangkan secara maksimal unjuk kerja (*performans*) seseorang”.⁴

Soft skills berkaitan dengan keterampilan emosional, cara berkomunikasi, seberapa baik dalam melakukan presentasi bisnis, bekerja dalam tim, dan mengelola waktu dengan baik. *Soft skill* merupakan kompetensi yang melekat dalam diri seseorang dan merupakan suatu kebiasaan. *Soft skill* berkaitan dengan kemampuan berbahasa, kebiasaan pribadi, keterampilan interpersonal, mengelola orang, dan kepemimpinan. *Soft Skill* mengacu pada berbagai keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai kehidupan yang mendasar, kebiasaan pribadi, keramahan, dan

²Endang Soelistyowati dan Vincent Nugroho, *Strategi Komunikasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), Xi.

³Fani Setiani dan Rasto, “Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Volume 1, nomor 1, Agustus 2016, hal. 171.

⁴Abdullah Aly, “Pengembangan Pembelajaran Karakter Berbasis Soft Skills di Perguruan Tinggi”, *ishraqi*, Volume 1 No. 1 Januari 2017, hal. 43

optimisme yang tinggi, berkomunikasi dengan baik, bekerja dengan baik, mempengaruhi orang lain, dan bergaul dengan orang lain.⁵

Secara umum soft skills diartikan sebagai kemampuan di luar kemampuan teknis dan akademis, yang lebih mengutamakan kemampuan intra dan interpersonal.⁶

1) Intrapersonal skills

intrapersonal skills merupakan keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri untuk mengembangkan kerja secara optimal. Kemampuan intrapersonal mencakup aspek kesadaran diri (soft awareness), yang didalamnya meliputi : kepercayaan diri, kemampuan untuk melakukan penilaian dirinya, pembawaan, serta kemampuan mengendalikan emosi. Selain itu, kemampuan intrapersonal juga mencakup aspek kemampuan diri (self skill), yang didalamnya meliputi : upaya peningkatan diri, kontrol diri, dapat dipercaya, dapat mengelola waktu dan kekuatan, proaktif, dan konsisten, intrapersonal mencakup aspek kesadaran diri (self awareness), yang didalamnya meliputi : kepercayaan diri, kemampuan untuk melakukan penilaian dirinya, pembawaan, serta kemampuan mengendalikan emosi. Selain itu, kemampuan intrapersonal juga mencakup aspek kemampuan diri (self skill), yang didalamnya meliputi : upaya peningkatan diri, kontrol diri, dapat dipercaya, dapat mengelola waktu dan kekuatan, proaktif, dan konsisten.⁷

Untuk mengetahui indikatornya, Lazear, David menyatakan bahwa intrapersonal skills meliputi pengetahuan tentang perasaan, proses berfikir refleksi diri dan rasa atau intuisi tentang realitas spiritual. Dengan demikian ciri-ciri spesifik yang lebih substantif dari kemampuan seseorang untuk memahami keberadaan dirinya dan berani bertanggung jawab terhadap kehidupan pribadinya sehingga terbentuk kepribadian yang mantap, yang nampak pada: sadar diri (self awareness) , percaya diri (self confidence), menangani kelemahan diri (effort to handle self-weakness), bertanggung jawab terhadap diri sendiri (responsibilities), membuka diri (openness), tegas (assertiveness) , berani mengambil keputusan sendiri,

⁵Fani Setiani dan Rasto. "Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Volume 1, nomor 1, Agustus 2016, hal 171

⁶Ana Rusmardiana, "Soft Skills Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, hal 99-100

⁷Muhamad Chamdani, "Penerapan Mind Map Pada Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik Untuk Pengembangan Soft Skill MAHASISWA PGSD, DWIJACENDEKIA", *Jurnal Riset Pedagogik* 1 (1) (2017), hal. 63

menangani stres (self fort to hadle stressful) dan berani menyampaikan persaaannya (courage to express personal feelings).⁸

2) Interpersonal Skills

Interpersonal skills adalah keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain untuk mengembangkan kerja secara optimal. Kemampuan interpersonal mencakup aspek kesadaran sosial (social awareness), yang meliputi kemampuan kesadaran politik, pengembangan aspek-aspek yang lain, berorientasi untuk melayani, dan empati. Selain itu juga aspek kemampuan sosial (social skills), yang meliputi kemampuan memimpin, mempunyai pengaruh, dapat berkomunikasi, mampu mengelola konflik, mind map dengan siapapun, dapat bekerja sama dengan tim, dan bersinergi. Dengan demikian soft skills dalam kawasan interpersonal lebih bersifat horizontal, dalam arti bahwa soft skills merupakan keterampilan yang berguna dalam hubungan manusia secara horizontal.⁹

Setiap individu mempunyai ketrampilan personal yang berkaitan dengan pemahaman terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Interpersonal Skills merupakan pemahaman tentang perbedaan orang lain dengan dirinya sendiri. Dengan pemahaman ini, seseorang dapat memahami aspek-aspek perasaan orang lain. Hal tersebut dipertegas oleh Goleman yang menyatakan bahwa interpersonal skills merupakan kemampuan untuk memahami orang lain: apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana kerjasama yang mereka lakukan. Interpersonal skill juga merupakan ketrampilan dalam kaitannya dengan hubungan sosial. Rose dan Nicholl menyatakan bahwa interpersonal skill adalah kemampuan bekerja secara efektif dengan orang lain, memperhatikan empati dan pengertian, dan memperhatikan motivasi serta tujuan.¹⁰

Setiap individu mempunyai ketrampilan personal yang berkaitan dengan pemahaman terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Interpersonal Skills merupakan pemahaman tentang perbedaan orang lain dengan dirinya sendiri. Dengan pemahaman ini, seseorang dapat memahami aspek-aspek perasaan orang lain. Hal tersebut dipertegas oleh Goleman yang menyatakan bahwa interpersonal skills merupakan kemampuan untuk memahami orang lain: apa yang memotivasi mereka, bagaimana mereka bekerja, bagaimana kerjasama yang mereka lakukan. Interpersonal skill

⁸Ana Rusmardiana, "Soft Skills Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, hal 99

⁹Muhamad Chamdani, "Penerapan *Mind Map* Pada Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik Untuk Pengembangan Soft Skill Mahasiswa PGSD, DWIJACENDEKIA" *Jurnal Riset Pedagogik* 1 (1) (2017), hal. 63.

¹⁰Ana Rusmardiana, "Soft Skills Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, hal 100.

juga merupakan ketrampilan dalam kaitannya dengan hubungan sosial. Rose dan Nicholl menyatakan bahwa interpersonal skill adalah kemampuan bekerja secara efektif dengan orang lain, memperhatikan empati dan pengertian, dan memperhatikan motivasi serta tujuan.¹¹

Adapun tabel pembagian *soft skill* menurut bentuk dan jenisnya adalah sebagai berikut:¹²

Tabel 1. Jenis dan Bentuk *Soft Skill*

Jenis <i>Soft Skill</i>	Bentuknya
Interpersonal	Manajemen waktu Manajemen stress Manajemen perubahan Karakter transformasi Berpikir kreatif Memiliki acuan tujuan positif
Intrapersonal	Kemampuan memotivasi Kemampuan memimpin Kemampuan negosiasi Kemampuan presentasi Kemampuan komunikasi Kemampuan membuat relasi Kemampuan bicara di muka umum

Berdasarkan pentingnya *soft skills* dalam pendidikan, semestinya pendidikan di Indonesia sudah memperhatikan perkembangan *soft skills* dan tidak hanya terpaku pada *hard skills* saja. Namun secara realita, praktik pendidikan di Indonesia terutama pada aspek pembelajaran masih berorientasi pada kemampuan terhaap ilmu pengetahuan (*hard skills*) yang lebih mendominasi. Sementara pengembangan *soft skills* sangat kurang mendapat perhatian. Melihat realita ini, maka pengembangan *soft skills* tentu menjadi suatu kebutuhan yang penting di dunia pendidikan. Sehingga pengembangan *soft skills* ini juga memerlukan orientasi yang berbeda pada kurikulumnya.¹³

Dari kajian diatas menunjukkan bahwa betapa pentingnya kualitas pendidikan untuk masa depan peserta didik sehingga perlu adanya perhatian, penanganan serta ketentuan khusus terhadap suatu kualitas

¹¹Ana Rusmardiana, "Soft Skills Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar", *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 3 No. 2 Juli 2016, hal 100.

¹²Abdullah Aly, "Pengembangan Pembelajaran Karakter Berbasis Soft Skills di Perguruan Tinggi", *ishraqi*, Volume 1 No. 1 Januari 2017, hal. 44.

¹³Andina Halimsyah Rambe, *Tesis*, Pengembangan Soft Skill Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tematik (Studi Kasus SDN Ketawanggede Malang), Magister PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018, 3.

pembelajaran. Salah satu bentuk perhatian pemerintah dalam menangani masalah pendidikan adalah dengan dibentuknya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 (1) yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.¹⁴

Salah satu metode untuk memenuhi salah satu ketentuan di atas, terutama pada aspek pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan metode permainan. Permainan merupakan kegiatan yang penuh warna dan menyenangkan. Kegiatan permainan membuat seseorang merasa terhibur. Bermain juga memiliki peran yang penting bagi anak-anak. Pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana perkembangan anak.¹⁵ Melalui bermain, beberapa perkembangan anak seperti perkembangan: seni, bahasa, kognitif, motorik, sosial-emosional, dan moral dapat diaktualisasikan.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan.¹⁶

Ginnis menyatakan bahwa “*game* secara efektif mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap”. *Game* dapat bermanfaat untuk: (1) menciptakan hubungan kerja yang lebih fleksibel antara siswa, (2) memecahkan kebekuan antara siswa dengan guru, (3) meningkatkan atau menurunkan level energy, memfokuskan ulang perhatian, dan (5) melatih berbagai kecakapan berpikir tanpa susah payah.¹⁷

¹⁴Salinan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013, kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/PP0322013.pdf, diakses pada 20 Januari 2018

¹⁵Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, hal 34

¹⁶Sekar Purbarini Kawuryan, *artikel*, Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Hal. 3

¹⁷Sekar Purbarini Kawuryan, Implementasi Metode Permainan..., Hal. 3-4

Sementara itu ditinjau dari prosesnya metode bermain memiliki berbagai urgensi antara lain:

- a) Sebagai alat/cara untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Sebagai gambaran aktivitas yang harus ditempuh oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alat penelitian pembelajaran.
- d) Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran anak

Dengan demikian jelaslah, bahwa metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.¹⁸

Belajar sambil bermain dapat menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang serius tetapi menyenangkan.¹⁹ Akan lebih menarik lagi jika permainan yang dimainkan mempunyai media yang bervariasi, media gambar misalnya. Media gambar yang dapat dimainkan berbagai macam permainan akan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk ikut andil dalam melaksanakan permainan.

Selain pentingnya penerapan *softskill* serta metode pembelajaran, peran media pembelajaran juga tidak kalah penting untuk diperhatikan. Media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses belajar dan pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru harus mempunyai pengetahuan tentang pengelolaan media pembelajaran baik sebagai alat bantu pembelajaran maupun sebagai pendukung agar materi pelajaran semakin jelas sehingga dapat dengan mudah dikuasai pembelajar.²⁰

Diantara media pendidikan yang ada, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya yang menyangkut

¹⁸Abdul Khobir, Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *FORUM TARBIYAH Vol. 7, No. 2, Desember 2009*, Hal. 199-200

¹⁹Ahmad Zaini, Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini, *ThufuLA Vol. 3 | No. 1 | Januari-Juni 2015*, Hal. 119-120

²⁰Edy Suprpto. *Peran Media Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*, PROCEEDING LPTK FKIP UNDANA "Pendidikan yang Membebaskan" Volum 1, Nomor 1, Mei 2015. Hal 10.

manusia, peristiwa, benda-benda, tempat, dan sebagainya.²¹ Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber informasi ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan, dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam symbol-simbol komunikasi visual. Symbol-simbol tersebut perlu dipahami secara tepat agar proses penyampaian pesan dapat efektif dan efisien. Namun secara khusus media gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau memberi variasi pada fakta yang kemungkinan akan dilupakan atau diabaikan. Media gambar merupakan media sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaan termasuk media yang murah harganya. Media gambar atau media grafis terdiri atas gambar, bagan, diagram, grafik, poster, kartu dan komik. Diantara media grafis, gambar adalah media yang paling umum dipakai.²²

Sulaiman mengemukakan bahwa “gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat, dapat memberi gambaran konkrit tentang masalah yang digambarkannya”. Sedangkan Hamalik menyatakan bahwa “Media gambar harus bersifat konkrit, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya dan panca indera, mudah didapat dan digunakan”.²³

Kelebihan media gambar sebagai representasi terhadap suatu benda yakni dapat terlihat nyata dalam bentuk, rupa, dan ukuran yang relatif.²⁴ Media gambar juga dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (buku atau majalah) sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dengan penggunaan media gambar, diharapkan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dicerna karena membantu peserta didik belajar dengan menggunakan indera penglihatan, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya tarik peserta didik.²⁵

²¹R. Angkowo dan A. Kosasih . *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), Hal. 26

²²R. Angkowo dan A. Kosasih . *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), Hal. 26

²³Karjak, Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Berita Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016, *Jurnal Pendidikan Konvergensi* edisi 20/volume V/April 2017 ISSN:2301-9050, Hal. 40

²⁴Evana Nurhayani dan Masengut Sukidi. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar, *JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216, hal. 2

²⁵Yuswanti, Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala, *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3 No. 4 ISSN 2354-614X, Hal. 186

Menurut Hastuti, dalam menggunakan media gambar terdapat beberapa fungsi sebagai berikut: (1) dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata; (2) gambar sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan; (3) gambar relative tidak mahal; (4) gambar mudah didapat dan dibuat sendiri; dan (5) gambar dapat digunakan untuk semua tingkat pengajaran dan bidang studi.²⁶

Beberapa ketentuan serta kebijakan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya sebatas mengajarkan dan memahami siswa atas apa yang wajib mereka pelajari dari batas-batas minimal materi ajar yang telah ditentukan. Lebih dari itu dalam pembelajaran perlu memperhatikan orientasinya kedepan terutama terhadap keterampilan siswa dalam pembelajaran yang nantinya mempermudah mereka untuk dapat hidup bermasyarakat. Berlandaskan dari kepentingan itulah muncul penelitian ini dengan judul Pengembangan *Softskill* Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Metode Permainan Media Gambar Pada Kelas I MI Al Fithrah Surabaya. Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan andil dalam memberikan solusi pembelajaran untuk berbagai kalangan akademik terutama bagi para praktisi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif, yakni penelitian yang dilakukan dengan cara berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru, dimana peneliti yang berperan sebagai observer dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di kelas.

Subjek pada penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas I-B MI Al Fithrah Surabaya yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al Fithrah yang beralamat di alamat Jl. Kedinding lor No. 99, Kelurahan Tanah Kali Kedinding, Kecamatan Kenjeran, Kota Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 pada bulan Januari 2019.

Pada penelitian ini, peneliti membatasi cakupan penelitiannya pada dua komponen *soft skill* yang akan diteliti, yakni pada keterampilan interpersonal (manajemen waktu, karakter transformasi, dan berpikir kreatif) dan keterampilan intrapersonal (kemampuan memotivasi, kemampuan memimpin, dan kemampuan kemampuan berbicara di muka umum).

²⁶Karjak, Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Berita Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Pendidikan Konvergensi edisi 20/volume V/April 2017 ISSN:2301-9050, Hal. 42

Penelitian ini mengadopsi dari model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Di dalam model spiral ini terdapat empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang kemudian membentuk sebuah siklus. Dalam hal ini, siklus adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.²⁷

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan partisipasi siswa dalam kegiatan permainan media gambar yang berkaitan dengan beberapa komponen *soft skill* siswa yang diamati.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan berupa partisipasi siswa dalam permainan media gambar kemudian dianalisis sesuai dengan komponen *softskill* yang telah ditentukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menentukan presentase dari setiap aspek yang diamati. Untuk menentukan presentase setiap aspek pengamatan dari hasil observasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut.²⁸

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%.$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini keterampilan *soft skill* diamati saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menerapkan metode permainan menggunakan media gambar. Keterampilan *soft skill* diamati melalui pembelajaran tematik yang diajarkan pada kelas I-B di MI Al-Fithrah Surabaya dengan memfokuskan penelitian terhadap komponen-komponen *soft skill* yang telah ditentukan.

Adapun komponen-komponen *soft skill* yang diamati berupa keterampilan interpersonal yang mencakup: manajemen waktu, karakter transformasi, dan berpikir kreatif serta keterampilan intrapersonal berupa: kemampuan memotivasi, kemampuan memimpin, dan kemampuan kemampuan berbicara di muka umum. Kemampuan tersebut diamati melalui partisipasi siswa saat kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan media gambar berlangsung. Dari partisipasi siswa tersebut kemudian dianalisis berdasarkan komponen-komponen *soft skill* yang telah ditentukan.

Penjelasan dari tahapan penelitian ini pada setiap siklusnya adalah;

²⁷Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Indeks, 2010). Hal 21

²⁸Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bhumi Aksara, 2010), hal 242.

1) Siklus I

a) Perencanaan tindakan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan berupa penentuan jenis media gambar yang akan diterapkan didalam pembelajaran, menentukan komponen *softskill* yang akan diamati, membuat indikator dari komponen *softskill* tersebut, dan membuat instrument pengamatan.

b) Pelaksanaan tindakan

Pada praktiknya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah dibuat dan ditetapkan. Pada tahap ini guru kelas sebagai pelaksana tindakan sedangkan peneliti sebagai observer. Dalam pelaksanaannya, guru mengajarkan materi pembelajarannya dengan metode permainan media gambar yang telah ada pada buku teks pelajaran. Kemudian peneliti sebagai observer mengamati dan menganalisis komponen-komponen *soft skill* apa saja yang terlihat pada diri siswa saat pembelajaran berlangsung.

c) Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan dengan memanfaatkan media gambar diterapkan. Peneliti mengamati dan mencatat berapa jumlah siswa yang ikut berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran yang sesuai dengan komponen-komponen *soft skill* yang diamati sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, namun masih sedikit siswa yang menunjukkannya.

d) Refleksi

Dari pelaksanaan pengamatan menunjukkan adanya beberapa komponen *soft skill* yang telah ada pada diri siswa, namun perlu adanya permainan serta media gambar yang lebih menarik lagi agar siswa dapat berpartisipasi aktif saat pembelajaran sehingga terlihatlah beberapa komponen *softskill* yang dimiliki siswa. Dengan demikian, pada tahapan ini perlu adanya tindak lanjut terhadap metode dan media yang lebih menarik dan diminati siswa.

2) Siklus II

a) Perencanaan tindakan

Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan untuk menentukan metode permainan bederta jenis media gambar yang lebih menarik dan menantang. Pada tahap ini peneliti telah membuat dan menyiapkan beberapa media gambar dan bahan lain yang mendukung untuk diterapkan didalam pembelajaran.

b) Pelaksanaan tindakan

Seperti halnya pada tahapan siklus pertama, pada siklus kedua ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai pelaksana tindakan.

Tindakan atau praktik pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sebelumnya telah direncanakan dan disepakati oleh peneliti. Berbeda dengan siklus I, pada praktik pembelajaran tahap ini guru menerapkan media gambar yang lebih konkrit dan menarik. Media yang digunakan adalah gambar dengan ukuran yang lebih besar, berwarna, jelas dan sesuai dengan kegiatan keseharian mereka. Kemudian kegiatan pembelajaran diterapkan dengan memanfaatkan metode permainan, yakni gambar diberikan secara acak, kemudian dengan berkompetisi siswa menjawab soal pada gambar sesuai peraturan permainan. Siswa dengan jawaban yang cepat dan tepatlah yang akan menjadi pemenang.

c) Pengamatan

Seperti halnya pada siklus pertama, pada siklus kedua ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan metode permainan media gambar. Perbedaannya, pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan langsung disertai dengan berinteraksi dengan beberapa siswa (jika diperlukan) untuk memperoleh data yang lebih riil atau valid terhadap terhadap beberapa siswa keterampilannya kurang terlihat.

d) Refleksi

Dari pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metode permainan media gambar pada siklus kedua ini, telah menunjukkan hasil atau data berupa peningkatan jumlah siswa yang berkembang komponen *soft skill*nya dengan perolehan angka cukup signifikan, sehingga dengan data tersebut sudah dapat dikatakan cukup untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Adapun data hasil penelitian dari kedua siklus tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Persentase Jumlah Siswa Berdasarkan Komponen *Soft Skill* yang telah diamati

Komponen <i>Soft Skill</i>		Jumlah siswa		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Interpersonal	Manajemen waktu	5	14	15%	42%
	Berpikir kreatif	4	25	12%	76%
	Karakter transformasi	3	15	9%	45%
Intrapersonal	Kemampuan memotivasi	2	17	6%	52%
	Kemampuan memimpin	2	5	6%	15%
	Kemampuan	4	13	12%	39%

	berbicara di depan umum				
--	-------------------------	--	--	--	--

Data diatas dihitung berdasarkan rumus persentase yang disesuaikan dengan penelitian sehingga memperoleh rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah siswa yang memiliki komponen } softskill}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%.$$

Berdasarkan data hasil persentase jumlah siswa yang telah diamati menggunakan komponen *soft skill* tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada tiap siklusnya. Peningkatan terjadi pada semua komponen *soft skill*. Hasil peningkatan jumlah siswa yang memiliki karakter sesuai dengan komponen *soft skill* yang telah ditentukan berdasarkan persentase pada siklus I terhadap siklus II yakni: pada komponen manajemen waktu meningkat 27%, berpikir kreatif meningkat 64%, karakter transformasi meningkat 36%, kemampuan memotivasi meningkat 46%, kemampuan memimpin meningkat 9%, dan kemampuan berbicara di depan umum meningkat 27%.

Untuk menentukan jumlah siswa yang sesuai dengan komponen yang diteliti, peneliti menerapkan beberapa indikator didalam penelitian. Beberapa indikator yang telah direncanakan sebelum diadakannya pengamatan siswa di dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- 1) manajemen waktu, indikator yang menentukan komponen ini adalah siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara cepat, tepat dan meningkat.
- 2) berpikir kreatif, indikator yang menentukan komponen ini adalah siswa dapat menyelesaikan tugas dari guru sesuai contoh yang diberikan, siswa dapat mengerjakan tugas dengan tepat sesuai gambar yang ada, siswa dapat membuat karangan dari sebuah gambar yang diberikan, dan siswa dapat menyusun gambar secara sempurna.
- 3) karakter transformasi, indikator yang menentukan komponen ini adalah siswa menjadi aktif saat pembelajaran, timbulnya rasa ingin tahu siswa dan siswa menjadi kreatif terhadap tugas yang diberikan.
- 4) kemampuan memotivasi, indikator yang menentukan komponen ini adalah adanya minat siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa dapat menyemangati diri sendiri maupun teman sekelasnya.
- 5) kemampuan memimpin, indikator yang menentukan komponen ini adalah siswa dapat mengatur dirinya dengan baik (tidak rame), siswa dapat memimpin di dalam kelompok belajar.

- 6) kemampuan berbicara di depan umum, indikator yang menentukan komponen ini adalah siswa dapat berbicara di depan anggota kelompok, dan siswa dapat berbicara dengan lancar di depan kelas.

KESIMPULAN

Secara umum soft skills diartikan sebagai kemampuan di luar kemampuan teknis dan akademis, yang lebih mengutamakan kemampuan intrapersonal (keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri untuk mengembangkan kerja secara optimal) dan interpersonal (keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain untuk mengembangkan kerja secara optimal).

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok.

Gambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran. Kelebihan media gambar sebagai representasi terhadap suatu benda yakni dapat terlihat nyata dalam bentuk, rupa, dan ukuran yang relatif. Media gambar juga dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (buku atau majalah) sesuai dengan materi yang akan dibahas.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa komponen manajemen waktu memperoleh 15% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 42%, berpikir kreatif memperoleh 12% pada siklus I meningkat menjadi 76% pada siklus II, karakter transformasi yang pada siklus I memperoleh 9% meningkat di siklus II menjadi 45%, kemampuan memotivasi pada siklus I memperoleh 6% kemudian di siklus II meningkat menjadi 52%, kemampuan memimpin dari siklus I yang memperoleh 6% meningkat pada siklus II menjadi 15%, dan kemampuan berbicara di depan umum memperoleh 12% pada siklus I meningkat di siklus II menjadi 39%.

Hasil peningkatan jumlah siswa yang memiliki karakter sesuai dengan komponen *soft skill* yang telah ditentukan berdasarkan persentase pada siklus I terhadap siklus II yakni: pada komponen manajemen waktu meningkat 27%, berpikir kreatif meningkat 64%, karakter transformasi meningkat 36%, kemampuan memotivasi meningkat 46%, kemampuan memimpin meningkat 9%, dan kemampuan berbicara di depan umum meningkat 27%.

SARAN

Keterampilan *soft skill* perlu menjadi perhatian dan kemudian diterapkan di dalam pembelajaran karena beberapa manfaat yang dimilikinya untuk siswa di lingkungan sekolah maupun masyarakat serta tidak hanya berguna pada masa sekarang namun juga untuk masa yang akan datang (masa depannya).

Dalam memilih permainan sebagai metode pembelajaran, guru atau pendidik perlu memperhatikan beberapa aspek berikut:

- 1) Persiapkan terlebih dahulu beberapa media dalam permainan (jika ada) sebelum permainan diterapkan di dalam pembelajaran.
- 2) Pilihlah jenis permainan sesuai tujuan yang ingin dicapai serta diminati oleh siswa.
- 3) Sebaiknya permainan dikaitkan dengan materi pembelajaran yang saat itu dipelajari siswa.
- 4) Kondisikan permainan agar tidak terlalu memakan waktu lama sehingga menghabiskan jam pelajaran lain serta tidak mengganggu kelas yang lain.

Sedangkan untuk memilih media gambar untuk diterapkan pada proses pembelajaran, beberapa hal yang perlu diperhatikan bagi guru adalah

- 1) Pilihlah gambar-gambar yang menarik, jelas dan terang
- 2) Gambar yang dipilih tidak menimbulkan persepsi lain
- 3) Gambar sebaiknya sesuai dengan materi pembelajaran
- 4) Gambar mudah diperoleh dan dipahami
- 5) Media gambar dipersiapkan sebelum pembelajaran dimulai
- 6) Persiapkan juga bahan lain jika diperlukan (lem, gunting, dll)

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo , R dan Kosasih, A. *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007)
- Aly, Abdullah. Pengembangan Pembelajaran Karakter Berbasis Soft Skills di Perguruan Tinggi, *ishraqi*, Volume 1 No. 1 Januari 2017
- Chamdani, Muhamad. *Penerapan Mind Map Pada Mata Kuliah Perkembangan Belajar Peserta Didik Untuk Pengembangan Soft Skill Mahasiswa PGSD*, DWIJACENDEKIA Jurnal Riset Pedagogik 1 (1) (2017)
- Karjak, Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Berita Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 9 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016, Jurnal Pendidikan Konvergensi edisi 20/volume V/April 2017 ISSN:2301-9050
- Kawuryan, Sekar Purbarini. *artikel*. Implementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar , PGSD FIP UNY
- Khobir, Abdul. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. FORUM TARBIYAH Vol. 7, No. 2, Desember 2009
- Kusumah, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Indeks, 2010)
- Nurhayani, Evana dan Sukidi, Masengut. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II Sekolah Dasar*, JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216
- Putra, Ichsan S. & Pratiwi, Ariyanti. *Sukses Dengan Soft Skills*, Bandung: ITB, 2005
- Rambe, Andina Halimsyah. *Tesis*, Pengembangan Soft Skill Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Tematik (Studi Kasus SDN Ketawanggede Malang), Magister PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018
- Rusmardiana, Ana. *Soft Skills Terhadap Karakter Siswa Sekolah Dasar*, Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 3 No. 2 Juli 2016
- Salinan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013, kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-

[content/uploads/2016/08/PP0322013.pdf](#), diakses pada 20 Januari 2018

- Setiani Fani dan Rasto. *Mengembangkan Soft Skill Siswa Melalui Proses Pembelajaran*, Jurnal pendidikan manajemen perkantoran Volume 1, nomor 1, Agustus 2016
- Suprpto, Edy. *Peran Media Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran*, PROCEEDING LPTK FKIP UNDANA “Pendidikan yang Membebaskan” Volum 1, Nomor 1, Mei 2015
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Soelistyowati, Endang dan Nugroho, Vincent. *Strategi Komunikasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012)
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: PT Bhumi Aksara, 2010)
- Yuswanti, *Pengunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4 ISSN 2354-614X
- Zaini, Ahmad. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*, ThufuLA Vol. 3 | No. 1 | Januari-Juni 2015