

PERBANDINGAN *SOFT SKILL* MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM TERBUKA ,PROBING PROMTING MATA PELAJARAN IPS

Yulia Alfatina, Tedi Rusman, Yon Rizal
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research is to know the difference of Soft Skill and Effectivity between learning model using Open Ended and Probing Promting. The method used in this study is a comparative method with an experimental approach. Technique of taking data with observation. Hypothesis testing uses two independent sample t-test. The result of data analysis shows (1) There is difference of mean Soft skill between students whose learning using Open Ended type cooperative learning model with students using cooperative learning model of Probing Promting type on Integrated IPS subjects. Differences Soft student skills can occur due to the use of different learning models for the experimental class and control class (2) Learning Probing Promting Model More effective than the Open Ended model in improving Soft Skill Students in class VII SMP Negeri 14 Bandar Lampung.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan *Soft Skill* serta Efektivitas antara model pembelajaran menggunakan Open Ended dan Probing Promting. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode komparatif dengan pendekatan eksperimen. Teknik pengambilan data dengan observasi. Pengujian hipotesis menggunakan t-test dua sampel independen.

Hasil analisis data menunjukkan (1) Terdapat perbedaan rata-rata *Soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Open Ended dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Probing Promting* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Perbedaan *Soft skill* siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol (2) Model Pembelajaran Probing Promting Lebih efektif dari pada model Open Ended dalam meningkatkan *Soft Skill* Siswa di kelas VII SMP Negeri 14 Bandar Lampung.

Kata kunci: *soft skill*, problem terbuka, *probing promting*.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sangat penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi atau cita-cita untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup manusia. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menjadi manusia yang religious, berakhlak mulia, cerdas, berwawasan, terampil dan berkualitas serta memiliki pengendalian diri yang baik dan berkepribadian.

Pendidikan tidak hanya suasana ketika pembelajaran berlangsung, namun menekankan pula agar peserta didik lebih aktif, cerdas, berwawasan, terampil, dan mampu mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Dalam bidang ilmu pengetahuan, Pendidik tidak hanya mengajarkan atau mendidik siswa untuk memiliki kemampuan dalam bidang ilmu pengetahuan atau *hard skill* saja, akan tetapi pendidikan juga harus memperhatikan kemampuan *soft skill* siswa baik kemampuan inter atau intra yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Peter De Jager tahun 2005 dalam Sailah (2008: 15), pengertian *Hard Skill* itu sendiri adalah kemampuan yang dapat langsung dilihat hasilnya dalam proses pembelajaran, segera setelah proses tersebut selesai. Hasil pembelajaran tersebut akan dengan mudah dapat didefinisikan, mudah dilihat dan melibatkan penguasaan pengetahuan. Sementara *soft skill* merupakan

kemampuan yang hasil tidak langsung dilihat, serta memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan seseorang yang berhubungan erat dengan karakter, kemampuan interpersonal, sikap dan nilai hidup anak didik.

Tujuan pendidikan nasional lebih lanjut diuraikan dalam tujuan institusional yakni tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Tujuan institusional merupakan tujuan untuk mencapai tujuan umum yang dirumuskan dalam bentuk kompetensi lulusan setiap jenjang pendidikan, misalnya standar kompetensi pendidikan dasar, menengah, kejuruan, dan jenjang pendidikan tinggi.

Peter de Jager dalam Sahilah, 2008, ahli *provocative speaker*, menyebutkan bahwa untuk memahami "*soft skills*" akan lebih mudah jika kita memahami kata yang merupakan lawan katanya, yaitu "*hard skills*." *Hard skills* adalah ketrampilan yang dapat langsung dilihat hasilnya dalam proses pembelajaran, segera setelah selesai proses tersebut selesai.

Hasil pembelajaran akan dengan mudah dapat didefinisikan, mudah dilihat dan melibatkan penguasaan dari suatu objek yang tidak hidup. Sementara *soft skills* merupakan kemampuan yang bersifat superfisial, hasil tidak langsung dilihat, serta memiliki hubungan yang kuat dengan kemampuan personal dan interpersonal seseorang.

Proses pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap pengembangan *soft skill* siswa. Jika guru hanya fokus dalam pengembangan *hardskill* maka akan

menghambat perkembangan *soft skill* yang ada dalam diri siswa. Untuk meningkatkan *soft skill* siswa guru dapat menggunakan model pembelajaran atau metode dalam mengajar yang mendorong proses peningkatan *soft skill* siswa sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta dapat meningkatkan minat dan juga nilai siswa.

Soft skill dan *hard skill* merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Dalam pembelajaran keduanya harus saling melengkapi satu sama lain. *Hard skill* merupakan hasil belajar yang tampak dan mudah liat. Sedangkan *soft skill* merupakan hal yang berhubungan dengan kemampuan personal dan interpersonal yang tidak mudah dilihat. *Soft skill* ini merupakan keterampilan pengembangan diri yang tidak bersifat teknis, seperti kualitas hidup.

Elfindri, dkk (2011: 10), mendefinisikan *soft skill* sebagai keterampilan hidup yang sangat menentukan keberhasilan seseorang, yang wujudnya antara lain berupa kerja keras, eksekutor, jujur, visioner, dan disiplin. *Softskill* merupakan keterampilan dan kecakapan hidup yang harus dimiliki baik untuk sendiri, berkelompok, atau bermasyarakat, serta berhubungan dengan Sang Pencipta. *Soft Skill* sangat diperlukan untuk kecakapan hidup seseorang.

Soft skill merupakan konsep berupa kemampuan dan kapasitas individu serta pandai dalam mengatur diri. *Soft skill* juga merupakan poin utama faktor kognitif di akademik seperti nilai positif, kualitas kepemimpinan, kerja tim, kemampuan komunikasi yang baik. *soft skill* ditandai sebagai salah satu keterampilan yang menandai kesuksesan

dan kepribadian diri, kekuatan mental, nilai, dan gambaran diri yang efektif dan sukses dalam berkarir.

Untuk meraih kesuksesan dan hidup yang lebih baik seseorang harus mempunyai *soft skill*, yaitu kemampuan interpersonal dan kemampuan intrapersonal. *Soft skill* menjadi salah satu faktor penting guna membangun sebuah kehidupan yang lebih baik serta peran kita sebagai makhluk sosial. Dan *soft skill* ini sangat berhubungan dengan kecerdasan emosional (*EQ*). Kecerdasan emosional (*EQ*) merupakan faktor penting dalam kemampuan kita dalam mengelola emosi yang berperan penting dalam kehidupan dan juga menentukan kesuksesan seseorang.

Belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2009: 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.

Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan merupakan salah satu dorongan agar proses belajar mengajar dalam kelas tercipta suasana yang menyenangkan, menuntut siswa agar berani dalam mengemukakan pendapat, terjalin komunikasi, adanya kerjasama antar kelompok, dan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru ketika berdiskusi.

Sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran *open ended* (problem

terbuka). Model Pembelajaran *open ended* merupakan model pembelajaran berkelompok dan berbasis masalah.

Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *open ended* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah *open ended* yang mengarahkan siswa dalam menjawab permasalahan dengan banyak cara yang mampu meningkatkan potensi dalam menemukan sesuatu yang baru.

Hannafin dkk (dalam Huda, 2014: 278) mengatakan bahwa pembelajaran *open ended problems* merupakan proses pembelajaran yang didalamnya tujuan dan keinginan individu/siswa dibangun dan dicapai secara terbuka.

Shoimin (2014: 104) pembelajaran dengan masalah terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara dan solusinya juga bisa beragam. Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, *sharing*, keterbukaan dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawabannya dan mengetahui proses mencapai jawaban tersebut.

probing adalah penyelidikan dan pemeriksaan, sementara *prompting* adalah mendorong atau menuntun. Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman

siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Pembelajaran *Probing Prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat serta beralasan.

Suherman (2001 : 160). *Probing question* dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih memahami secara mendalam suatu masalah hingga mencapai suatu jawaban yang dituju. Proses pencarian dan penemuan jawaban atas masalah tersebut peserta didik berusaha menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya dengan pertanyaan yang akan dijawabnya.

Model pembelajaran *Probing Prompting* cocok diterapkan pada suatu topik yang menuntun siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri. Berdasarkan teori mengenai model pembelajaran *probing prompting* tersebut, jelas bahwa model pembelajaran *probing prompting* dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Artinya siswa dituntut selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya. sehingga peserta didik menjadi lebih terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan penge-tahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik dapat tertanam dalam jangka waktu yang cukup lama.

METODE PENELITIAN

Metode eksperimen yang digunakan adalah metode eksperimental semu (*quasi experimental design*). Penelitian eksperimen semu dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Bentuk penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang diteliti adalah manusia, (Sukardi, 2009:16).

Dalam penelitian ini, diketahui desain variabel yang belum dimanipulasi (model pembelajaran *Probing Prompting* dan *Open Ended*) disebut variabel eksperimental (X1), sedangkan variabel bebas yang kedua disebut variabel kontrol (X2) dan variabel terikat (Y) adalah *soft skill* siswa. Kelompok sampel ditentukan secara random dan diperoleh kelas VII.I sebagai kelas Kontrol yang melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Open Ended* dan kelas VII.E sebagai kelas Eksperimen melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Probing Prompting*.

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi pendahuluan untuk melihat permasalahan di lapangan yang akan diteliti.
- b. Melakukan wawancara terhadap guru bidang studi IPS Terpadu untuk mengetahui beberapa permasalahan yang ada serta untuk mengetahui jumlah kelas yang menjadi populasi kemudian digunakan sebagai sampel dalam penelitian.
- c. Menetapkan sampel penelitian yang dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara diundi kemudian menyusun rancangan penelitian.
- d. Memberikan perlakuan berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Pada kelas eksperimen, guru menggunakan model *Open Ended*.

Guru hanya sebagai fasilitator. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara acak. Guru membagi materi pelajaran dan soal di tiap kelompok yang akan dibahas kemudian tiap kelompok. Dalam satu kelompok masing-masing anggota mendapat materi yang berbeda-beda (kelompok *heterogen*). Guru kemudian menginstruksikan kepada siswa dengan materi yang sama untuk berkumpul membentuk satu kelompok yang sama (*homogen*), inilah yang disebut dengan kelompok ahli atau tim ahli. Setelah membentuk kelompok baru (*homogen*) siswa saling berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai materi yang sama. Selanjutnya, para anggota tim ahli kembali ke kelompok asalnya (*heterogen*) dan menjelaskan kembali materi yang didapat kepada anggota kelompok asal. Kemudian guru memberikan kuis kepada siswa secara individual untuk mengetahui penguasaan materi siswa. Selanjutnya diskusi terbuka sementara guru memberikan penguatan.

- f. Pada kelas kontrol, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Probing Prompting*. Guru menjelaskan materi ajar. Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang siswa secara heterogen. Kemudian guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran. Guru menginstruksikan siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas. Setelah selesai memberikan tanggapan terhadap wacana yang diberikan kemudian setiap kelompok mempresentasikan /membacakan hasil diskusi kelompoknya.

Kelompok lain bebas memberikan tanggapan serta pertanyaan kepada kelompok persentasi. Setelah diskusi selesai guru dan siswa membuat kesimpulan bersama.

- g. Pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama yaitu 7-8 kali pertemuan.
- h. Melakukan penilaian melalui lembar observasi untuk mengukur *soft skill* siswa.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Di SMP Negeri 14 Bandar Lampung yang terdiri dari 10 kelas.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini diambil dari populasi sebanyak 10 kelas, yaitu VIIa, VIIb, VIIc, VIId, VIIe, VIIf, VIIg, VIIh, VIIi, VIIj.

Dari hasil teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VIIe dan VIIi , sebagai sampel kemudian kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil pengundian diperoleh kelas VIIe sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *Probing Prompting* dan kelas VIIi sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Open Ended*. Jumlah keseluruhan sampel adalah 60 siswa dengan rincian kelas VIIe sebanyak 30 siswa, dan kelas VIIi sebanyak 30 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

1.Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Sudjarwo, 2009: 161).

Hadi dalam Sugiyono (2010: 203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi dilakukan untuk mengetahui *soft skill* siswa dengan menggunakan lembar observasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar mengajar di SMP Negeri 14 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Open Ended* sebagai kelas Kontrol (X1) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Probing Prompting* sebagai kelas Eksperimen (X2). Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah *Soft Skill*.

Soft skill merupakan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skill*) yang sangat menentukan keberhasilan seseorang yang wujudnya antara lain berupa kerja keras, eksekutor, visioner, dan disiplin.

Menurut Sudarmanto (2005: 104-123), untuk menggunakan analisis T-test Dua Sampel untuk sampel independent selain diperlukan data yang interval dan rasio juga harus diperlukan persyaratan uji

normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data sampel dalam penelitian ini menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S).

Salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam penggunaan statistik parametrik yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Teknik analisis data yang digunakan t-Test dua sampel Independen dan Efektivitas Model

1. t-Test dua sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independent.

2. Efektivitas Model

Keefektifan model pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (tes kemampuan awal) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*post test*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Untuk menguji efektivitas antara model pembelajaran *Open Ended* dan *Probing Prompting*.

Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan dua pengujian hipotesis, yaitu:

1. Rumusan hipotesis menggunakan rumus T-test:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak H_0 apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Terima H_1 apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hipotesis diuji menggunakan rumus T-test.

2. Efektivitas Model

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan model pembelajaran pembelajaran *Open Ended* dan *Probing Prompting* sebagai berikut.

- a. Apabila efektivitas > 1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan model *Open Ended* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model *Probing Prompting*.
- b. Apabila efektivitas = 1 maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara pembelajaran model *Open Ended* dan model *Probing Prompting*.
- c. Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran dengan model *Open Ended* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model *Probing Prompting*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistik di atas maka diperoleh sebagai berikut.

1. Perbedaan Antara *Soft Skill* Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Open Ended* Dibandingkan Dengan Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing Prompting* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.

Hasil analisis dengan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 4,146 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000.

Ada perbedaan *Soft Skills* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* dibandingkan menggunakan *Open Ended* pada mata pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Falsafah yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah *homo socius*, yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu dan memahami materi, menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar semua mencapai hasil belajar yang tinggi. Ada beberapa tipe pembelajaran kooperatif, diantaranya tipe *Open Ended* dan *Probing Prompting*. Kedua model kooperatif tersebut memiliki langkah- langkah yang berbeda namun tetap satu jalur yaitu pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Probing Prompting* lebih menekankan *probing* adalah penyelidikan, pemeriksaan dan *prompting* adalah mendorong atau menuntun.

Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Suherman, 2008:6). Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan teknik *probing* (Sudarti, 2008:14) yang dikembangkan dengan *prompting* adalah sebagai berikut:

1. Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
2. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
3. Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.
4. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.

5. Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
6. Jika jawabannya tepat maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawab dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawab. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*.
7. Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa TPK/indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Penelitian ini di dukung dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Fika Putri Kadarningtyas (2015) yang berjudul “Pengaruh softskills dan ekstrakurikuler komputer terhadap hasil belajar mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi” yang menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan *soft skill* siswa yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determasi yaitu 72.2%.

2. Model Pembelajaran Probing Prompting lebih efektif dari pada model pembelajaran Open Ended dalam Meningkatkan Soft Skill siswa pada mata

pelajaran IPS Terpadu Siswa kelas VII SMP Negeri 14 Bandar Lampung

Dari hasil SPSS tersebut diperoleh rata-rata nilai Soft Skills dengan menggunakan model *Probing Prompting* diperoleh sebesar 85,55 dan *Open Ended* sebesar 76,67. Jadi rata-rata nilai *Probing Prompting* > *Open Ended* atau $85,55 > 76,67$ berarti “Rerata nilai *Soft Skills* siswa dengan model *Probing Prompting* lebih efektif dari pada model *Open Ended* pada pembelajaran IPS Terpadu di Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Suherman, 2008:6). Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat serta beralasan (Suherman dkk, 2001:160).

Probing question ini dapat memotivasi siswa untuk memahami lebih mendalam suatu masalah hingga mencapai suatu jawaban yang dituju. Proses pencarian dan penemuan jawaban atas masalah tersebut peserta didik berusaha menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya dengan pertanyaan yang akan dijawabnya.

Terdapat dua aktivitas siswa yang saling berhubungan dalam pembelajaran *probing prompting*, yaitu aktivitas siswa yang meliputi aktivitas berpikir dan aktivitas fisik yang berusaha membangun pengetahuannya, serta aktivitas guru yang berusaha membimbing siswa dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang memerlukan pemikiran tingkat rendah

sampai pemikiran tingkat tinggi (Suherman, 2001:55).

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Haryanto (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik” yang menunjukkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sebanyak 50% dengan rincian pada pra siklus siswa yang aktif sebanyak 28% meningkat menjadi 53% pada siklus I, dan meningkat menjadi 78% pada siklus II.

KESIMPULAN

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

1. Terdapat perbedaan rata-rata *Soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Probing Prompting* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Open Ended* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Perbedaan *Soft skill* siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Model Pembelajaran *Probing Prompting* Lebih efektif dari pada model *Open Ended* dalam meningkatkan *Soft Skill* Siswa di kelas VII SMP Negeri 14 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Elfindri, et al. 2010. *Soft Skills untuk Pendidik*. t.k.: Baduose Media.

Hartika, Yeni. 2016. Perbandingan Soft Skill antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model Tipe Jigsaw II, Team Assisted Individualization dan Tari Bambu Pada Mata pelajaran IPS Terpadu. Skripsi. Universitas Lampung

Persada.Rusman, Teddy. 2013. *Modul Statistik Ekonomi*. Bandarlampung.

Riyanto, Yatim. 2010. "*Paradigma Baru Pembelajaran*": *Sebagai Referensi Bagi Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana prenada media grup.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, dkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI.