

Perbandingan *Soft Skill* Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* Dan *Fishbowl* Memperhatikan Eq

Katarina Listiani, Edy Purnomo, dan Pujiati
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to know the difference of soft skill and the interaction of the use of cooperative learning model of *Jigsaw II* and *Fishbowl* type by considering Emotional Quotient. The method used in this research was quasi experiment. The methodology that was used in this research was quasi experiment with comparative approach. The study design used treatment by level design. The population in this study were 4 classes with 155 student and the samples used by 2 classes with 78 students was determined through random cluster sampling. Data collection technique used observation and questionnaires. Hypothesis testing using two-way analysis of variance and t-test of two independent samples. Based on analysis of the data, it obtained the result that there is a difference in a difference in soft skill and the interaction of the use of cooperative learning model of *Jigsaw II* and *Fishbowl* type by considering Emotional Quotient (EQ).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan *soft skill* dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dan *Fishbowl* dengan memperhatikan kecerdasan emosional. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan *treatment by level design*. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 4 kelas dengan jumlah 155 siswa dan sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas dengan jumlah 78 siswa yang ditentukan melalui *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians dua jalan dan t-tes dua sampel independen. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan *soft skill* dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dan *Fishbowl* dengan memperhatikan kecerdasan Emosional (EQ).

Kata kunci: *emotional quotient, fishbowl, jigsaw II, soft skill*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menimbulkan persaingan yang semakin ketat antarbangsa dan dalam berbagai bidang kehidupan. Sumber daya manusia yang berkualitas sangat diperlukan untuk menghadapi persaingan tersebut. Pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas merupakan sarana untuk mewujudkan suatu masyarakat yang maju, mandiri, dan sejahtera. Peningkatan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui proses pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) mengartikan pendidikan sebagai 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 yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Bab V pasal 26 di-

jelaskan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah pertama bertujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tentang tujuan institusional tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memang mengutamakan kecerdasan dan pengetahuan yang merupakan ranah kognitif. Namun, tujuan institusional juga menekankan pada ranah afektif dan psikomotorik terutama pada kepribadian, akhlak, dan keterampilan hidup mandiri dari siswa.

IPS Terpadu adalah salah satu mata pelajaran dari sejumlah cabang ilmu-ilmu sosial yang dipelajari dengan tujuan membentuk warga negara yang baik, serta mampu memahami dan memecahkan masalah-masalah sosial sesuai dengan perkembangan kemampuan peserta didik. Kajian IPS meliputi sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Pada pembelajaran IPS Terpadu cenderung mengutamakan praktik dalam keseharian siswa baik dalam bersosialisasi dengan ling-

kungan atau mengendalikan diri sendiri. Jadi dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPS Terpadu memiliki keterkaitan dengan kemampuan *soft skill* siswa.

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.

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. Lebih lanjut Elfindri menjelaskan bahwa *soft skill* 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.

Menurut Sailah dalam naskah bukunya yang berjudul Pengembangan *Soft Skill* di Perguruan Tinggi 2008 mendefinisikan *soft skill* sebagai 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.

Soft skill merupakan keterampilan dan kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh peserta didik baik untuk dirinya sendiri atau dalam berinteraksi/berkomunikasi dengan teman di sekolah serta dalam berhubungan dengan Tuhan yang Maha Esa.

Berdasarkan pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SMP Xaverius 4 Bandar Lampung, menunjukkan *soft skill* siswa masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena saat proses pembelajaran di kelas, metode ceramah/ekspositori masih menjadi favorit bagi guru saat mengajar di kelas. Sehingga kurang optimalnya

soft skill siswa dikarenakan pembelajaran selama ini berpusat pada guru, sehingga aktivitas belajar siswa yang seharusnya mampu untuk mengembangkan dan meningkatkan *soft skill* siswa tidak kondusif serta pembelajaran yang seperti ini menyebabkan interaksi antar siswa kurang optimal yang akan berpengaruh terhadap hubungan antar siswa maupun guru.

Menurut Trianto (2010: 56) Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menentukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan teman. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin dalam Isjoni (2010: 12), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya

4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sehingga Penggunaan model pembelajaran kooperatif bisa membantu meningkatkan *soft skill* siswa dan model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di dalam kelas adalah model *Jigsaw II* dan *Fishbowl*.

Menurut Sutirman (2013: 35), pada metode *Jigsaw II* ini kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota dengan latar belakang yang berbeda. Tiap anggota mendapat tugas yang berbeda. Masing-masing siswa yang mendapatkan topik sama berkumpul menjadi kelompok ahli.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* hampir sama dengan model pembelajaran *Jigsaw I* tetapi model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* ini memiliki lima karakteristik, seperti saling membantu, rasa tanggung jawab, kerja sama, saling ketergantungan secara positif dalam proses bekerja kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II*, siswa akan serasa dilibatkan untuk membangun sendiri berbagai kompetensi yang diharapkan. Siswa tidak lagi sebagai penerima konsep-konsep

yang sudah jadi, akan tetapi siswa akan termotivasi untuk memahami, menemukan sendiri masalahnya serta kemudian memecahkan masalah mereka sendiri yang pada akhirnya mereka menemukan makna dalam pembelajaran tersebut.

Metode *Fishbowl* merupakan metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran. Sebagian siswa membentuk lingkaran diskusi dan siswa-siswa yang lain membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi. Metode *Fishbowl* sangat tepat untuk meningkatkan perhatian siswa dan mengembangkan kemampuan berdiskusi. Metode *Fishbowl* merupakan metode pembelajaran berdiskusi yang melibatkan keterampilan menyimak dan berbicara serta menuntut partisipasi aktif dari peserta diskusi. Metode *Fishbowl* memiliki bentuk kegiatan berdiskusi yang unik karena terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil yang membentuk dua lingkaran yaitu lingkaran besar dan lingkaran kecil dalam satu waktu dan tempat secara bersamaan. Kelompok kecil menempati posisi lingkaran kecil yang berada di dalam lingkaran besar.

Peserta yang berada di lingkaran kecil inilah yang berperan sebagai ikan sedangkan peserta yang berada di lingkaran besar berperan sebagai pengamat. Berdasarkan penjelasan tentang model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Fishbowl* tersebut dapat diketahui bahwa kedua model pembelajaran tersebut diduga dapat meningkatkan *soft skill* siswa.

Menurut Goleman (2002: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Orang yang memiliki kecerdasan emosi tinggi akan berupaya menciptakan keseimbangan diri dan lingkungannya, mengusahakan kebahagiaan dari dalam dirinya sendiri, dapat mengubah sesuatu yang buruk menjadi lebih baik, serta mampu bekerja sama dengan orang lain yang mempunyai latar belakang yang beragam. EQ lebih banyak berhu-

bungan dengan perasaan dan emosi (otak kanan).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti hendak melakukan kegiatan penelitian dengan judul Perbandingan *Soft Skill* antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* dan *Fishbowl* Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dengan Memperhatikan Kecerdasan Emosional pada Siswa Kelas VII SMP Xaverius 4 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Mengetahui perbedaan *soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Fishbowl* pada mata pelajaran IPS Terpadu, 2) Mengetahui *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model *Fishbowl* bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu, 3) Mengetahui *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model *Fishbowl* bagi

siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu, 4) Mengetahui interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kecerdasan emosional (EQ) terhadap *soft skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian semu (*quasi experimental design*) tipe *treatment by level design*.

Waktu dan tempat penelitian ini dilaksanakan di SMP Xaverius 4 Bandar Lampung pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terbagi menjadi 4 kelas. Sampel penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu kelas VII C dan VII D.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket. Penelitian menggunakan uji persyaratan data berupa uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors* dan uji

homogenitas menggunakan rumus *Levene's Statistic*. Sedangkan, perhitungan hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus anova dua jalan dan t-test dua sampel independen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh hasil sebagai berikut.

(1) Terdapat perbedaan *Soft Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* dan *Fishbowl* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan pengujian dengan menggunakan uji analisis varian melalui rumus Anava Dua Jalan diperoleh $F_{hitung} = 17,321$ dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 44 diperoleh 4,08 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $17,321 > 4,08$. Hasil penelitian menyatakan bahwa Terdapat Perbedaan *Soft Skill* antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Jigsaw II* dan *Fishbowl* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan hasil pengujian, didapat *Soft Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan model *Fishbowl*. Per-

bedaan tersebut dapat dilihat dari *Soft Skill* siswa, rata-rata *Soft Skill* siswa yang menggunakan model *Jigsaw II* pada kelas eksperimen yaitu 16,949. Sedangkan rata-rata *Soft Skill* siswa yang menggunakan model *Fishbowl* pada kelas kontrol yaitu 15,077.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan *Soft Skill* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mata pelajaran IPS Terpadu. Perbedaan hasil *Soft Skill* terjadi karena adanya perbedaan dalam menerapkan model pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Jigsaw II* dan kelas kontrol menggunakan model *Fishbowl*.

Jika *Soft Skill* dalam diri manusia terabaikan, maka akan sulit untuk menggapai kesuksesan hidup. Dengan demikian untuk menemukan *Soft Skill* maka kita perlu menyiapkan pola pendidikan yang mampu mengembangkan *Soft Skill* dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan *Soft Skill* siswa. Model yang diterapkan dalam penelitian ini

adalah model *Jigsaw II* dan *Fishbowl*.

Hal ini didukung dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Sarimaya (2013), yang berjudul Peningkatan *soft skill* siswa SMP dalam pembelajaran IPS melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif yang menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan *soft skill* siswa dengan adanya pengembangan model pembelajaran kooperatif.

Secara umum, meskipun rata-rata *Soft Skill* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, perlu diingat bahwa semua model pembelajaran yang diterapkan adalah untuk meningkatkan *Soft Skill* siswa dan tidak ada satupun model pembelajaran yang sempurna, semuanya memiliki kelebihan dan kekurangannya tergantung dengan ketepatan materi, lokasi dan kondisi siswa.

(2) *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan model *Fishbowl* pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa *Soft Skill* siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi di kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis kedua dengan menggunakan rumus t-test yang diperoleh t_{hitung} sebesar 13,999 dan t_{tabel} sebesar 2,074 dengan sig. 0,05 dan $dk = 12 + 12 - 2 = 22$, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,999 > 2,074$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan *Soft Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan model *Fishbowl* bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) tinggi.

Dalam belajar kooperatif tipe *Jigsaw II*, siswa bekerja dalam kelompok seperti pada STAD. Siswa dibagi atas beberapa kelompok, siswa diberi materi untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acak ditugaskan untuk menjadi “ahli” pada suatu aspek tertentu dari materi. Anggota dari kelompok lain yang mempelajari topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendis-

kusikannya dan kemudian kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan topik yang mereka kuasai kepada teman sekelompoknya. Terakhir diberikan tes yang meliputi semua topik yang diberikan (Trianto, 2010: 73).

Dalam model *Jigsaw II* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain. *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. Menurut Goleman (2016: 109) tingkat emosi yang mempertinggi kemampuan

untuk berpikir dan merencanakan keberhasilan dalam hidup kemudian termotivasi oleh perasaan antusiasme itulah kecerdasan emosional yang mendorong kita untuk berprestasi. Kecerdasan emosional yang tinggi sangat diperlukan untuk siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memotivasi dirinya untuk berprestasi dan bersaing dengan siswa lain. Dengan adanya dorongan untuk berprestasi maka siswa akan berusaha untuk mencari informasi kemudian mengkonstruksikannya dengan informasi yang telah ia punya sehingga siswa mampu mengoptimalkan kemampuan yang ia miliki.

Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Esti Nugrahani (2011) yang berjudul Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa SMP Muhammadiyah 2 Sapuran Wonosobo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika. Motivasi belajar dan

prestasi belajar siswa dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya partisipasi (keaktifan) siswa tersebut *Soft Skill* siswa akan meningkat.

(3) *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih rendah dibandingkan model *Fishbowl* pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Soft Skill* siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah pada kelas kontrol lebih tinggi di bandingkan dengan siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis ketiga dengan menggunakan rumus t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 5,073 dan t_{tabel} sebesar 2,074 dengan sig. 0,05 dan $dk = 12 + 12 - 2 = 22$, dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $5,073 > 2,074$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang menyatakan *soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Fishbowl* lebih tinggi dibandingkan model *Jigsaw II*

bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional (EQ) rendah.

Metode *Fishbowl* merupakan metode berdiskusi yang menggunakan format lingkaran. Sebagian siswa membentuk lingkaran diskusi dan siswa-siswa yang lain membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi. Metode *fishbowl* merupakan metode pembelajaran berdiskusi yang melibatkan keterampilan menyimak dan berbicara serta menuntut partisipasi aktif dari peserta diskusi. Siswa yang mempunyai kecerdasan emosional rendah tidak begitu kesulitan untuk mengikuti pelaksanaan model *Fishbowl* karena dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak menyimak dan menyampaikan pendapat atau saran mengenai materi yang sedang dipelajari. Dalam model *Fishbowl* siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapat, saran ataupun pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah leluasa tanpa adanya tekanan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya keleluasaan tersebut

maka *soft skill* siswa dapat meningkat.

Hal ini senada dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Lia Indriani (2012) yang berjudul Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa melalui metode *three-stage fishbowl decision* pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga (PTK Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 4 Jatisrono) menunjukkan bahwa melalui metode pembelajaran *three-stage fishbowl decision* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII D SMP Negeri 4 Jatisrono. Keaktifan dan prestasi belajar siswa dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga *Soft Skill* siswa akan meningkat.

(4) Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap *soft skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis 4 menyatakan bahwa Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap *soft skill* siswa pada mata

pelajaran IPS Terpadu. Hal ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis keempat yang menggunakan rumus analisis varian dua jalan. Maka diperoleh perhitungan dengan koefisien F_{hitung} sebesar 142,340 dan F_{tabel} dengan dk pembilang 1 dan dk penyebut 44 diperoleh 4,08 berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $142,340 > 4,08$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima.

Soft skill siswa yang menggunakan model *Jigsaw II* dengan memperhatikan kecerdasan emosional tinggi mempunyai nilai rata-rata sebesar 21,5 lebih tinggi dibandingkan model *Fishbowl* yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 11,833. Sebaliknya *soft skill* siswa dengan menggunakan model *Jigsaw II* dengan memperhatikan kecerdasan emosional rendah mempunyai nilai rata-rata sebesar 13,417 lebih rendah dibandingkan model *Fishbowl* yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 18,083.

Kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan individu. Meningkatnya kemampuan siswa dalam belajar secara terus menerus akan meningkatkan kemampuan

berpikir dan kecerdasan mereka dalam memecahkan masalah dalam belajar yang mereka hadapi. Kemampuan yang dimiliki masing-masing orang berbeda-beda dan beragam tentunya. Kebanyakan orang menganggap bahwa IQ (*Intellectual Quotient*) merupakan satu-satunya tolok ukur kecerdasan seseorang. Namun, ternyata IQ kurang bisa merepresentasikan kecerdasan seseorang secara menyeluruh dan beragam. IQ lebih berpatok pada kecerdasan intelektual tanpa memperhatikan aspek kecerdasan yang lainnya.

Menurut Goleman (2002: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient* (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati serta kemampuan bekerja sama.

IQ dan EQ sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. IQ tidak dapat berfungsi dengan baik tanpa partisipasi penghayatan emosional

terhadap mata pelajaran yang disampaikan di sekolah. Namun biasanya kedua inteligensi itu saling melengkapi. Keseimbangan antara IQ dan EQ merupakan kunci keberhasilan dalam pembelajaran siswa di kelas. Seseorang yang memiliki IQ rendah tetapi dengan ketekunan dan emosi yang seimbang maka dia akan tetap bisa sukses dalam belajar dan bekerja.

Orang yang memiliki kecerdasan emosi tinggi akan berupaya menciptakan keseimbangan diri dan lingkungannya, mengusahakan kebahagiaan dari dalam dirinya sendiri, dapat mengubah sesuatu yang buruk menjadi lebih baik, serta mampu bekerja sama dengan orang lain yang mempunyai latar belakang yang beragam. EQ lebih banyak berhubungan dengan perasaan dan emosi (otak kanan).

Sejalan dengan pendapat Suparno (2007: 21) yang menjelaskan jika kecerdasan seseorang tidak hanya bersifat teoritik saja, akan tetapi harus dibuktikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kecerdasan emosional yang baik diharapkan mampu mengembangkan *soft skill* siswa dalam proses

pembelajaran di sekolah, dan dapat meningkatkan kerjasama dalam pemecahan suatu masalah. Karena untuk dapat berhubungan dengan orang lain secara baik kita memerlukan kemampuan untuk mengerti dan mengendalikan emosi diri dan orang lain secara baik.

Hal ini didukung dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Sarimaya (2013), yang berjudul Peningkatan *soft skill* siswa SMP dalam pembelajaran IPS melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif yang menunjukkan bahwa ada peningkatan secara signifikan *soft skill* siswa dengan adanya pengembangan model pembelajaran kooperatif. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ajat Sudrajat (2015), yang berjudul Hubungan kecerdasan emosional dengan sikap belajar siswa yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecerdasan emosional dengan sikap belajar siswa. Selain itu, untuk meningkatkan sikap belajar siswa diperlukan perbaikan kecerdasan emosional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka diperoleh kesimpulan adalah.

(1) Terdapat perbedaan *soft skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* dan *Fishbowl* 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) *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan model *Fishbowl* bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu. Dengan demikian maka model pembelajaran *Jigsaw II* lebih cocok digunakan untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi.

(3) *Soft skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw II* lebih rendah dibandingkan model *Fishbowl* bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu. Dengan demikian maka model *Fishbowl*

lebih cocok digunakan untuk siswa yang memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah.

(4) Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap *soft skill* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Elfindri, et al. 2011. *Soft Skill untuk Pendidik*. t.k: Baduose Media

Goleman, Danniell. 2002. *Working With Emotional Intelligence* (terjemahan). Jakarta: PT Gramedia Pustaka

Indriani, Lia. 2012. Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa melalui metode *three-stage fishbowl decision* pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga (PTK Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 4 Jatisrono).

Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta

Nugrahani, Esti. 2011. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw II* dengan pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa SMP Muhammadiyah 2 Sapuran Wonosobo.

Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 2005. *Tentang Sistem*

Pendidikan Nasional. Sinar Grafika: Jakarta

Sailah, Illah. 2008. *Pengembangan Soft skill di Perguruan Tinggi*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. http://www.undana.ac.id/jsmallfib_top/LPMPTBU_KUDIkti/BUKU%20SOFT_SKILL.pdf,

Sarimaya. 2013. Peningkatan *soft skill* siswa SMP dalam pembelajaran IPS melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif

Slavin E. Robert. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: Indeks

Sudrajat, Adjat. 2015. Hubungan kecerdasan emosional dengan sikap belajar siswa

Suparno, Paul. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu

Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar grafika: Jakarta.