

# STRATEGI PENINGKATAN SOFT SKILL SISWA SMK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE STAD (*STUDENT TEAMS ACHIVEMENT DIVISIONS*) PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN

Anita Rinawati, Fazlur Rahman Alfarizi

Universitas Muhammadiyah Purworejo

**Abstrak** : Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah melalui strategi pembelajaran STAD (*Student Teams Achivement Divisions*) dapat meningkatkan *Soft Skill* siswa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X C TP (Teknik Permesinan) SMK TKM Purworejo, dengan jumlah siswa 33 orang. Objek penelitian ini adalah peningkatan *Soft Skill* menggunakan strategi pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, tes, dokumen dan catatan lapangan. Penggunaan strategi pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions* pada mata pelajaran Kewirausahaan dapat meningkatkan *Soft Skill* siswa kelas X C TP SMK TKM Purworejo. Hasil ini didukung data kualitatif yang menunjukkan bahwa rerata presentase *Soft Skill* siswa pada pra siklus sebesar 64,30%, pada siklus I meningkat menjadi 67,24% dan pada siklus II meningkat menjadi 71,42%.

**Kata kunci** : *Soft Skill, Student Teams Achivement Divisions, Mata Pelajaran Kewirausahaan.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa, dan merupakan wahana dalam menterjemahkan pesan-pesan konstitusi serta saran dalam membangun watak bangsa (*National Character Building*). Masyarakat yang cerdas akan memberi nuansa kehidupan yang cerdas pula dan secara progresif akan membentuk kemandirian. Masyarakat bangsa yang demikian merupakan investasi besar untuk berjuang ke luar dari

krisis dan menghadapi dunia global dan sanggup bersaing dalam dunia kerja.

Untuk membangun masyarakat yang berkarakter dan mandiri bergantung pada kualitas pendidikan. Pembaruan pendidikan perlu selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan Bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

Kondisi sistem pendidikan di Indonesia secara umum masih menitikberatkan pada kecerdasan kognitif. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang termasuk di SMK harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan nasional. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter siswa yang setelah selesai sekolah diharapkan mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun, dan berinteraksi dengan masyarakat.

Ada banyak aspek yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, salah satunya dengan melihat indikator keberhasilan pendidikan nasional, di antaranya aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, selama ini sistem pendidikan nasional masih berorientasi pada pengembangan *intelligence quotient* (IQ). Dalam implementasinya kurikulum pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan masih berorientasi pada perolehan nilai hasil ujian, sehingga tidak mengherankan jika hanya ujian nasional (UN) yang sering dijadikan acuan dalam keberhasilan belajar siswa.

Penguasaan kemampuan yang bersifat teknis akademis (*hard skill*) akan semakin lengkap apabila memiliki kemampuan intrapersonal dan interpersonal (*soft skill*). Bagi lulusan SMK kemampuan *hardskill*

dan *softskill* sangat dibutuhkan untuk bersaing dalam mencari pekerjaan. Berdasarkan penelitian di Harvard University USA ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih ditentukan oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan kesuksesan ditentukan hanya sekitar 20% dari *hard skill* dan selebihnya banyak ditentukan oleh *soft skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran yang bermuatan *soft skill* sangat diperlukan oleh siswa terutama untuk membentuk karakter.

*Soft skill* merupakan bagian keterampilan dari seseorang yang lebih bersifat pada kehalusan atau sensitifitas perasaan seseorang terhadap lingkungan di sekitarnya. *Soft skill* lebih mengarah kepada ketrampilan psikologis maka dampak yang diakibatkan lebih tidak kasat mata namun tetap bisa dirasakan. Akibat yang bisa dirasakan adalah perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan kerja sama, membantu orang lain dan sebagainya. Keabstrakan kondisi tersebut mengakibatkan *soft skill* tidak mampu dievaluasi secara tekstual karena indikator-indikator *soft skill* lebih mengarah pada proses eksistensi seseorang dalam kehidupannya.

Seorang guru diharapkan tidak hanya fokus pada materi yang

diajarkan, tetapi juga harus memperhatikan tingkatan kompetensi yang dicapai siswa. Pembelajaran yang berfokus pada pencapaian kompetensi dengan melibatkan siswa secara mendalam, inilah yang kemudian sering disebut dengan *student center learning* (SCL). Tugas guru dalam SCL tidak hanya dituntut berkemampuan mengajar saja,

namun juga mempunyai kemampuan memfasilitasi kebutuhan/kesulitan belajar siswa, memotivasi siswa, menjadi inspirator utama, dan sekaligus menjadi evaluator yang jujur, terbuka, dan berkeadilan.

Perbedaan paradigma pembelajaran antara *teacher centered learning* dengan *student centered learning*, diantaranya:

Tabel 1. Perbedaan *Teacher Centered Learning* Dengan *Student Centered Learning*

<b><i>Teacher Centered Learning</i></b>	<b><i>Student Centered Learning</i></b>
Pengetahuan ditransfer dari guru ke siswa	Siswa aktif mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari
Fungsi guru sebagai pemberi informasi utama dan evaluator	Guru sebagai fasilitator (membimbing, memotivasi, memfasilitasi)mahasiswa
Menekankan pada jawaban yang benar	Penekanan pada proses pengembangan pengetahuan
Penekanan pada tuntasnya materi pembelajaran	Penekanan pada pencapaian kompetensi siswa
Hanya siswa yang dianggap melakukan proses pembelajaran	Siswa dan guru belajar bersama dalam mengembangkan pengetahuan, konsep dan ketrampilan

Berdasarkan uraian tentang perbedaan antara TCL dan SCL dapat dilihat bahwa tujuan pembelajaran dengan pendekatan SCL diantaranya:

- a. Siswa bisa aktif belajar secara mandiri dan kelompok
- b. Siswa mampu mengembangkan potensinya secara optimal dalam konteks kompetensi yang telah dirancang
- c. Siswa menemukan cara belajar dan cara mempelajari IPTEKS
- d. Memungkinkan siswa memilih dan mengembangkan bidang minatnya.

Ada beberapa komponen yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran SCL agar dapat berjalan dengan baik diantaranya dengan melihat kembali Rencana Pembelajaran dimana metode pembelajaran yang digunakan diharapkan lebih melibatkan siswa agar memotivasi siswa dan membentuk karakter siswa.

Pada kenyataannya penerapan soft skill di sekolah masih perlu ditingkatkan. Sebab selama ini hanya aspek kognitif yang diutamakan,

sementara aspek afektif dan psikomotorik belum mendapatkan perhatian khusus. Selain itu, guru hanya menilai prestasi belajar siswa dari aspek kognitif saja, sedangkan aspek afektif kurang diperhatikan oleh guru. Penilaian prestasi belajar yang mengutamakan penguasaan materi ajar yang selama ini terjadi, cenderung mengabaikan nilai-nilai lain yaitu soft skill siswa.

Peningkatan softskill untuk siswa SMK perlu dilakukan, oleh karena itu penulis memiliki tujuan untuk membawa interaksi sosial di dalam sekolah formal. Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) menekankan pada adanya aktifitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa (SCL). Antara anggota kelompok dapat saling membantu untuk dapat memecahkan permasalahan bersama-sama dengan perantara interaksi. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab sendiri dalam penguasaan materi diskusi, jadi setiap individu yang telah menguasai materi diskusi memiliki keharusan untuk menjelaskan terhadap anggota kelompok yang lain sampai benar mengerti. Setiap individu akan tertarik untuk mendapatkan nilai semaksimal mungkin untuk kemajuan nilai kelompok dan juga memiliki keinginan untuk mencapai nilainya

dibandingkan dengan nilai sebelumnya. Selain itu peserta didik juga akan lebih tertarik dengan adanya pemberian penghargaan kelompok untuk kelompok yang berhasil dengan kriteria yang ditetapkan.

Dapat dilihat bahwa siswa dituntut untuk saling melengkapi antar anggota yang satu dengan anggota yang lain dalam satu kelompok. Secara otomatis siswa menjadi tertarik, dan antusias terhadap diskusi yang dilakukan. Pada dasarnya model ini dirancang untuk memotivasi peserta didik agar saling membantu antar anggotanya dalam menguasai pengetahuan dan mempunyai konsep pengelompokan yang memberikan peserta didik peluang belajar secara santai dengan menumbuhkan rasa tanggung jawab, team work yang baik, persaingan sportif dan keterlibatan belajar yang disampaikan oleh guru melalui model pembelajaran kooperatif learning tipe Student Team Achievement Division (STAD) juga sangat membantu guru untuk memudahkan peserta didik belajar aktif dan dapat memahami materi pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang “Strategi Peningkatan Softskill Siswa SMK Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) Pada

Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK TKM Purworejo”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), untuk meningkatkan *soft skill* dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*). Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Taman Karya Madya Purworejo yang beralamat di JL. Ahmad Yani No. 8 Purworejo. Subjek penelitian adalah siswa kelas X TP C sejumlah 33 orang.

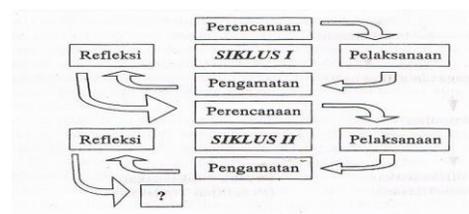
Suharsimi (2016:1) mendefinisikan penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut

Karakteristik PTK adalah sebagai berikut:

1. *An inquiry of practice from within* (penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya).
2. *Self-reflektive inquiry* (metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar, tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian).
3. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran.

4. Tujuannya: memperbaiki pembelajaran.

Proses awal dengan melakukan refleksi dan diskusi bersama guru kelas dalam hal ini Bapak Joko Purwo Setyono, ST. Penulis dengan dibantu mahasiswa Fazlur Rahman Alfarizi mulai melakukan perencanaan untuk PTK. Dalam hal ini Suharsimi (2016: 143-146) juga mengemukakan bahwa PTK ditandai dengan adanya tindakan. Tindakan tersebut dilakukan tidak hanya sekali. Akan tetapi, berulang-ulang sampai dengan tujuan PTK tercapai. Dengan demikian, PTK dimulai dengan siklus yang terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan evaluasi atau refleksi. Berdasar hasil refleksi, akan diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan pada siklus pertama. Selanjutnya, tindakan tersebut diulang, tindakan ulangan (yang telah diperbaiki) itu disebut sebagai siklus kedua.



Gambar 1. Contoh Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kelas, penulis kemudian melanjutkan

dengan melakukan kegiatan pra siklus pada kelas X TP C. Metode yang dipakai oleh penulis pada pengajaran ini adalah metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Pengajaran ini dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2017 dari Pukul 14.15-16.00, selama kurang lebih 1,5 jam penulis melakukan pengajaran di kelas X, pengambilan data dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran dan mahasiswa. Lembar observasi yang telah di buat dijadikan bahan acuan penilaian *soft skill* siswa kemudian didapat data *soft skill* dapat di lihat pada tabel 1 di bawah :

Tabel. 2 Observasi *Soft Skill* Siswa Pra Siklus

Disiplin	Tanggung jawab	Kreativitas	Komunikasi	Rata-rata
71.52%	63.64%	61.21%	60.85%	64.30%
4	3	3	3	3

(Sumber : data olahan)

Dari data di atas dapat diketahui bahwa tingkat disiplin siswa sebesar 71.52% tanggung jawab 63.64% kreativitas 61.21% sedangkan komunikasi sebesar 60.85% sehingga total rata-rata dari ke empat *soft skill* tersebut adalah 64.30% sehingga hal ini masih masuk dalam kategori skala 3 atau cukup sehingga perlu di tingkatkan sesuai target.

Kegiatan prasiklus setelah dilakukan refleksi dengan guru kemudian dilanjutkan melalui siklus 1 dan dilakukan mulai sebelum masuk sampai selesai pelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi kewirausahaan di kelas X TP C SMK TKM Purworejo. Hasil observasi *soft skill* siswa siklus I disajikan pada tabel 2 berikut ini:

Tabel. 3 : Observasi *Soft Skill* Siswa

Disiplin	Tanggung jawab	Kreativitas	Komunikasi	Rata-rata
74.18%	66.18%	65.21%	63.39%	67.24%
4	3	3	3	3

(Sumber : data olahan)

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi *soft skill* siswa melalui pembelajaran strategi pembelajaran STAD sudah mengalami peningkatan untuk setiap indikatornya. Hasil analisis lembar observasi *soft skill* siswa untuk siklus I, menunjukkan rerata presentase siklus I adalah 67.24% dan secara umum *soft skill* siswa masih dalam kriteria 3 atau dalam artian cukup .

Dari hasil observasi pada siklus 1 dapat dilihat bahwa hanya sedikit siswa mampu mengeluarkan kreatifitasnya dengan penuh keyakinan. Sebagian siswa hanya mengandalkan teman dalam diskusinya untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain dan ada juga siswa yang pasif dalam mengerjakan tugas selama

berkelompok. Tapi sebagian besar siswa sudah di siplin dalam mengerjakan tugasnya. Siswa juga sudah memiliki kesadaran tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Sebagian siswa juga sudah tidak bergantung pada arahan guru terus-menerus.

Kegiatan observasi dilanjutkan melalui siklus 2 dan dilakukan mulai sebelum masuk sampai selesai pelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi kewirausahaan di kelas X TP C SMK TKM Purworejo. Hasil observasi *soft skill* siswa siklus I disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel. 4 Observasi *Soft Skill* Siswa

Disiplin	Tanggung jawab	Kreativitas	Komunikasi	Rata-rata
77.09%	70.42%	69.58%	68.61%	71.42%
4	4	3	3	4

(Sumber : data olahan)

Hasil analisis lembar observasi *soft skill* siswa untuk siklus II, menunjukkan rerata presentase untuk siklus II adalah 71.42% yang artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu rerata persentase *soft skill* minimal mencapai 70% sehingga tindakan dihentikan.

Berdasarkan pengamatan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, pada tabel di bawah ini dapat diketahui bahwa ada peningkatan *soft skill* siswa. Rata-rata persentase *soft skill* siswa dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 2,94%, sedangkan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 4.18%. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 berupa keseluruhan ketercapaian pada aspek *soft skill* pada siswa SMK TKM

Tabel. 5 Hasil Observasi *Soft Skill* Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

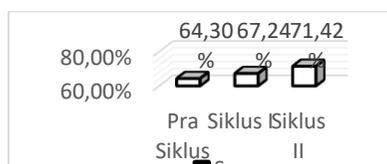
No	Aspek <i>soft skill</i> Yang dinilai	Penentuan penghitungan	Ketercapaian		
			Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Disiplin	Aspek disiplin memiliki 5 item : a. Disiplin terhadap waktu b. Tepat waktu dalam menyelesaikan tugas c. Mengerjakan tugas sesuai prosedur d. Melakukan diskusi kelompok secara tertib e. Fokus dengan pembelajaran di kelas Tiap-tiap item memiliki 5 kriteria	71,54	74,18	77,09

		penilaian, yakni tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4), selalu (5) Hasil penilaian tsb kemudian dijumlahkan. Dari penjumlahan tersebut kemudian dikonversi ke persen. Kemudian dicari rata-rata dari 33 siswa, barulah ketemu hasil persentase aspek disiplin dalam sebuah siklus.			
2	Tanggung jawab	Aspek tanggungjawab memiliki 5 item : a. Menyelesaikan tugas yang diberikan guru b. Berbagi ilmu pada teman sekelompoknya c. Menjaga kekompakan kelompok d. Sungguh-sungguh dalam pembelajaran e. Tidak meniru pekerjaan orang lain Tiap-tiap item memiliki 5 kriteria penilaian, yakni tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4), selalu (5) Hasil penilaian tsb kemudian dijumlahkan. Dari penjumlahan tersebut kemudian dikonversi ke persen. Kemudian dicari rata-rata dari 33 siswa, barulah ketemu hasil persentase aspek tanggungjawab dalam sebuah siklus.	63,64	66,18	70,42
3	Kreativitas	Aspek kreativitas memiliki 5 item: a. Memanfaatkan fasilitas untuk menunjang belajar b. Memiliki refrensi yang dijadikan sumber belajar c. Memberi gagasan / usul terhadap suatu masalah d. Dapat memecahkan masalah	61,21	65,21	69,58

		Tiap-tiap item memiliki 5 kriteria penilaian, yakni tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4), selalu (5) Hasil penilaian tsb kemudian dijumlahkan. Dari penjumlahan tersebut kemudian dikonversi ke persen. Kemudian dicari rata-rata dari 33 siswa, barulah ketemu hasil persentase aspek kreativitas dalam sebuah siklus.			
4	Komunikasi	Aspek komunikasi memiliki 5 item: a. Menangkap informasi yang disampaikan guru b. Bertanya maupun berdiskusi dengan guru c. aktif dalam pembelajaran dikelas d. Komunikatif dengan teman sekelompoknya Tiap-tiap item memiliki 5 kriteria penilaian, yakni tidak pernah (1), jarang (2), kadang-kadang (3), sering (4), selalu (5) Hasil penilaian tsb kemudian dijumlahkan. Dari penjumlahan tersebut kemudian dikonversi ke persen. Kemudian dicari rata-rata dari 33 siswa, barulah ketemu hasil persentase aspek komunikasi dalam sebuah siklus.	60,85	63,39	68,61
Pencapaian rata-rata aspek <i>soft skill</i> per siklus			64,30	67,24	71,42

(Sumber : data olahan)

Gambar 2 berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan Soft skill siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus II.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Soft Skill pada Tindakan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa *soft skill* siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran) *Student Team Achievement Division (STAD)*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dapat meningkatkan *soft skill* siswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan meningkatkan *soft skill* siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X TP C SMK TKM Purworejo.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru mata pelajaran kewirausahaan kelas X TP C SMK TKM Purworejo, peneliti mendapatkan kelas X TP C sebagai subjek penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa dengan komposisi 29 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Dengan melakukan observasi telah terlihat adanya permasalahan seperti tidak semua siswa ikut aktif, keterlibatan siswa masih kurang dan belum menyeluruh, siswa tidak mempunyai inisiatif untuk menggunakan buku paket, siswa tidak mengerjakan soal-soal latihan apabila tidak disuruh oleh guru. Setelah melakukan tes pra siklus didapatkan rerata persentase *soft skill* sebesar 64,30%, dengan persentase tersebut perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Pada siklus I pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dapat dikatakan belum berhasil meskipun rerata persentase *soft skill* siswa sebesar 67,24%. Dengan demikian perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, peneliti akan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I, peneliti kembali menekankan metode *cooperative learning* tipe *STAD* bahwa setiap siswa memiliki tanggung jawabnya masing-masing dalam pembelajaran, yang mana jika salah satu siswa tidak menjalankan kewajibannya maka ini akan berdampak bagi teman-teman lain di kelompoknya, peneliti lebih mendorong siswa agar mengeluarkan semua ide-ide maupun potensi positifnya masing-masing, agar ide-ide segar tersebut dapat menjadi solusi permasalahan yang telah diberikan guru, dan peneliti harus lebih dekat dengan siswa, lebih akrab dengan siswa agar tidak ada sekat di antara siswa dan guru sehingga interaksi dapat berjalan lebih baik.

Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan *soft skill* dan prestasi belajar kewirausahaan siswa pada siklus II. *Soft skill* siswa pada siklus II meningkat dengan persentase 71,42%. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan tuntas karena telah mencapai indikator pada penelitian yaitu rerata persentase *soft skill* mencapai 70%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Student Team Achievement Division* dapat meningkatkan *soft skill* pada siswa, yaitu dapat dilihat dari rerata persentase *soft skill* siswa sebesar 64,30% pada pra siklus menjadi 67,24% pada siklus I dan menjadi 71,42% pada siklus II. Dan *soft skill* siswa dikatakan berhasil, karena rerata persentase telah mencapai lebih dari 70%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta :Putra Grafika.
- Djemari Mardapi. 2007. *Teknik Penyusunan instrument Tes dan Non Tes*. Yogyakarta. Mitra Cendekia Offset.
- Elfindri, 2010. *Soft skill untuk Pendidik*. Jakarta: Badause Media.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Goleman, Daniel. 2003. *Working with Emotional Intelligence (terjemahan)*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Illah Sailah. (2008). *Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi*. Bogor: Tim
- Kerja KBK dan *Soft Skills* Ditjen Pendidikan Tinggi
- MGMP SMK. 2009. *Kewirausahaan Entrepreneurship Untuk Kelas X*. Solo. CV Putra Waylima
- Muhammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP Jatim
- Purwandari. (2007). Model Pembelajaran Berbasis *Soft Skills* untuk mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Tuna Laras di Sekolah Luar Biasa. Laporan Penelitian. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- Saifudin Azwar. 1998. *Sikap Manusia (Teori dan Pengukurannya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suharsimi, Arikunto. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyu Widharsono. (2009). *Evaluasi Soft Skills dalam Konteks Pembelajaran*. Diakses tanggal 16 Januari 2017 [http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/makalah\\_soft\\_skills.pdf](http://widhiarso.staff.ugm.ac.id/files/makalah_soft_skills.pdf)
- Widoyoko, S. Eko Putro 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.