

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Softskill*

###### a. Pengertian *Softskill*

Menurut Hakim, (2016. hlm. 158) *Softskill* merupakan hubungan seseorang dengan yang lain (*interpersonal skill*) dan keterampilan sendiri (*intrapersonal skill*) mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Kemampuan *softskill* memang tidak bisa dipelajari di dunia pendidikan formal sekolah ataupun perkuliahan, akan tetapi *softskill* dapat berkembang seiring waktu berjalan, hal ini membutuhkan upaya dan keinginan yang kuat dari dalam individu masing-masing.

Menurut Safitiri, (2018. hlm. 3) *Softskill* merupakan sikap dasar perilaku, dan keterampilan seseorang yang berhubungan dengan orang lain (termasuk dengan dirinya sendiri). Atribut *softskill*, meliputi nilai motivasi, perilaku kebiasaan, karakter dan sikap. Atribut ini dimiliki oleh setiap orang berbeda-beda, dipengaruhi oleh kebiasaan berfikir, berkata, bertindak dan bersikap.

Menurut Mahasneh & Thabet, (2015, hlm. 161) *Softskill* merupakan keterampilan, kemampuan, dan sifat-sifat berhubungan dengan kepribadian, yang dimiliki seseorang. *Softskill* mengacu pada berbagai pengetahuan, dan nilai-nilai kehidupan yang mendasar.

Menurut Azmy, (2015, hlm. 18) *Softskill* merupakan keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*Interpersonal skills*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*Intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan untuk kerja secara maksimal. *Softskill* sebenarnya merupakan pengembangan dari konsep yang selama ini dikenal dengan istilah kecerdasan emosional (*emotional*).

Menurut Carter (2019, hlm. 1) *Softskill* merupakan orang yang memiliki kecerdasan emosional (*emosional intelligence*) kemampuan menyadari diri dan kemampuan menyadari orang lain.

Menurut Putra & Pratiwi, (2015, hlm. 5) *Softskill* merupakan kemampuan-kemampuan tidak terlihat yang diperlukan untuk sukses. Dikatakan sebagai *soft* karena kecakapan ini yang membedakan dengan *vocational skill* yang dapat dilihat secara langsung dari keterampilan seseorang dalam mengerjakan sesuatu. Tetapi *softskill* menjadi dasar dari seseorang untuk dapat mencapai kesuksesan dalam mewujudkan *vocational skill* tersebut.

#### **b. Pandangan *Softskill* Dalam Islam**

Jika kita kembali kepada Al-Quran surat Hadid ayat empat Allah berfirman yang artinya “Dan dia bersama kamu dimana saja kamu berada” (Sukses Publishing, 2013) Ayat tersebut menerangkan bahwa siapakah menjadi tolak ukur tempat belajar *soft* yaitu (Halus) seperti kepribadian Nabi Muhammad SAW. Nabi Muhammad SAW adalah sosok yang memiliki ciri fathonah, amanah, siddik dan tabligh. Dari risalah dan bacaan Rasulullah sebagai guru memang menggunakan hati dan perasaan yang tulus ketika berhadapan dengan orang lain. Rasulullah menjadikan segala waktu menjadikan waktu tanpa mendidik orang lain, dengan hati dan ikhls (Alifah, 2017. hlm 3).

#### **c. Jenis-Jenis *Softskill***

Aribowo dalam dkk Hamidah (2019, hlm. 9) *Softskill* dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1. *Interpersonal skill* merupakan keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain. *Interpersonal skill* seperti: *communication skill*, *relationship building*, *motivation skill*, *leadership skill*, *self-marketing skill*, *negotiation skill* dan *public speaking skill*.
2. *Intrapersonal skill* merupakan keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri. *Intrapersonal skill* seperti: *transforming character*, *transforming belief*, *change management*, stress management dan time management.

#### **d. Cara Pengukuran *Softskill***

Berikut ini adalah cara pengukuran *softskill* menurut Widhiarso (2020, hlm. 13) yaitu:

1. *Self-report* merupakan stimulus berupa pertanyaan, pernyataan atau daftar deskripsi diri direspon oleh individu. Pernyataan merupakan turunan dari domain ukur yang sifatnya teoritik konseptual setelah melalui proses operasionalisasi menjadi indikator, Setelah domain ukur dan indikator telah ditetapkan, maka proses selanjutnya adalah penyusunan penulisan item (*wording*). Misalnya mengukur tingkat ekstrasversi individu melalui pernyataan “Saya sulit berinteraksi dengan orang lain”. Selanjutnya akan direspon oleh individu dengan “setuju” atau “tidak setuju”.
2. *Checklist* adalah jenis alat ukur afektif atau perilaku yang memuat indikator, biasanya kata sifat atau perilaku yang diisi oleh seorang penilai (*rater*). *Checklist* digunakan untuk mengukur aspek psikologis yang tampak (*overt*) misalnya perilaku.
3. Pengukuran performansi atau penampilan merupakan pengukuran terhadap proses atau hasil kerja individu terhadap tugas yang diberikan. Proses penskoran dilakukan berdasarkan panduan penyekoran, memuat kriteria performansi yang telah dibuat sebelumnya.

**e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi *Softskill***

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung pada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Purwanto, 2017, hlm. 14). Syah ferdiansyah (2020, hlm. 44) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian kompetensi siswa, yang salah satunya termasuk kompetensi *softskill*. Faktor-faktor tersebut yaitu: faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal yang mempengaruhi siswa diantaranya:

1. Kecerdasan atau Intelegensi merupakan kemampuan individu untuk berpikir atau bertindak secara terarah dan menguasai lingkungan secara efektif (Leoni, 2022, hlm. 1-5). Kecerdasan atau itelenjensi mempengaruhi siswa untuk dapat atau tidak dalam mempelajari sesuatu. Semakin tinggi tingkat kecerdasan siswa semakin besar peluang untuk meraih prestasi tinggi.

2. Bakat merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sejak lahir, kemampuan itu jika diberi kesempatan untuk berkembang melalui belajar akan menjadi kecakapan yang nyata. Sementara itu, apabila tidak dikembangkan melalui belajar kemampuan tersebut tidak akan menjadi kecakapan yang nyata (Mulyatiningsih, hlm. 15).
3. Minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu. Seseorang akan berusaha lebih keras untuk memperoleh sesuatu yang diminatinya atau dengan adanya minat dalam diri seseorang, maka seseorang akan termotivasi untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya (Darmadi, 2017, hlm. 17).
4. Motivasi merupakan keadaan internal yang mendorong untuk berbuat sesuatu (belajar). Termasuk dalam motivasi adalah perasaan menyenangkan dan kebutuhan terhadap materi pelajaran untuk masa depan. Kekurangan atau ketiadaan motivasi menyebabkan kurang bersemangatnya siswa dalam melakukan proses belajar sehingga otomatis akan mempengaruhi prestasi (Syah, 2018, hlm. 18).

**f. Bentuk-Bentuk *Softskill***

Integrasi *softskill* dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang cerdas, jujur, berakhlak mulia, berbudi pekerti dan peduli terhadap sesama manusia dan lingkungan. *Softskill* sebagai perilaku personal dan interpersonal yang mampu mengembangkan dan mengatur keterampilan berhubungan dengan orang lain dan mampu mengatur dirinya sendiri (Warni & Intan, 2016, hlm. 123).

**g. Metode Pengembangan *Softskill***

Siswa memiliki karakteristik berbeda-beda yang harus dipahami oleh guru. Penguasaan kemampuan yang bersifat teknis akademis. Dengan menguasai *softskill* maka proses pembelajaran akan berlangsung sebab tahap pembelajaran adalah sesuatu yang konkret mengarah kepada yang abstrak. *Softskill* merupakan bagian keterampilan dari seseorang yang lebih bersifat pada kehalusan atau sentivitas perasaan seseorang terhadap lingkungan di sekitarnya. Dikarena *softskill* lebih mengarah kepada keterampilan psikologi maka dampak yang diakibatkan lebih kasat mata

namun tetap bisa dirasakan. Akibat yang dirasakan adalah perilaku sopan, disiplin, keteguhan hati, kemampuan kerjasama, membantu orang lain dengan sebagainya. Keabstrakan kondisi tersebut mengakibatkan *softskill* tidak mampu karena indikator-indikator *softskill* lebih mengarah pada proses eksistensi seseorang dalam kehidupannya.

Menurut Illah Sailah (2015, hlm. 37) mengemukakan pengembangan *softskill* hanya efektif jika dilakukan dengan cara penulanan. Cara penulanan tersebut sebagai berikut:

1. *Role-Model* contoh yang diberikan kepada siswa. Guru harus memberikan contoh teladan yang baik kepada siswa, misalnya tentang kedisiplinan jam masuk kelas, guru harus disiplin tepat waktu datang kesekolah.
2. *Message of the week* guru harus memberikan pesan moral pada saat jam pelajaran berlangsung atau dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Misalnya memberikan kata motivasi, memberikan *readwook*, atau memberikan penguatan pada siswa dalam bentuk pujian atau hadiah. Sehingga, siswa termotivasi dan terbangun jiwa kerjasama.
3. *Hidden Curriculum* pelajaran dari kurikulum ini disampaikan dengan bentuk suatu mata pelajaran tetapi selalu disampaikan sebagai kompetensi tambahan dalam setiap kegiatan belajar mengajar (Warni & Intan, 2016, hlm. 153).

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang diperoleh tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar paling banyak di ukur dengan alat ukur tes belajar, yang diberikan di akhir pembelajaran atau di akhir semester. Hasil belajar yang dapat dihasilkan oleh siswa tergantung pada proses belajarnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai setelah melalui proses belajar mengajar Sudjana (2013, hlm. 22). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari

perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik 2014, hlm. 30). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang yang menerima pembelajaran, karena belajar menghasilkan pengetahuan dan mengerti tentang hal yang di pelajari.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2015, hlm. 5).

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional (Purwanto 2014, hlm. 44).

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Hamalik (2021, hlm. 119).

Hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari

perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan *motoric*. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan guru. Dari sisi siswa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Syaodih, 2020, hlm. 23).

Hasil belajar merupakan pola- pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan. Untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan maka ada kriteria menentukan tingkat keberhasilan atau hasil belajar. Menurut Sudjana (2014, hlm. 34) ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan hasil belajar yaitu: 1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya 2) Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya. Penilaian hasil belajar dan pengujian pendidikan merupakan salah satu mata rantai yang menyatu didalam proses pembelajaran siswa. Saifudin Azwar berpendapat tes sebagai pengukur prestasi sebagaimana oleh namanya, tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar. Penilaian atau tes itu berfungsi untuk memperoleh umpan balik dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, maka penilaian itu disebut penilaian formatif. Tetapi jika penilaian itu berfungsi untuk mendapatkan informasi sampai mana prestasi atau penguasaan dan pencapaian belajar siswa yang selanjutnya diperuntukkan bagi penentuan lulus tidaknya seorang siswa maka penilaian itu disebut penilaian sumatif (Supridjono, 2013, hlm. 5).

#### **a. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar**

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi: segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, jika tidak berhasil prestasinya akan rendah. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkup aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir *knowledge* (pengetahuan//ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).
- 2) Ranah afektif taksonomi untuk daerah afektif dikeluarkan mula oleh David R. Krath wohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *taxsonomy of educational objective: affective domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.
- 3) Ranah psikomotorik. Hasil belajar psikomotor dikemukakan oleh simpson. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerakg-gerak sadar, kemampuan perceptual, termasuk di dalam nya membedakan visual, membedakan auditif, *motoric* dan lain-lain, kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketetapan, gerakan-gerakan *skill*, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondecursive*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

#### **b. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri yang meliputi dua faktor yaitu faktor fisiologis (jasmani) dan faktor psikologis (rohani).

a) Faktor fisiologis

Faktor jasmaniah, sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Karena proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan atau kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya. Begitu pula anak yang cacat tubuh, keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar.

b) Faktor psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat, kecerdasan, bakat, motif, dan kematangan.

2. Faktor eksternal. Faktor eksternal ini meliputi:

a) Faktor keluarga

siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

**c. Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Ada delapan jenis belajar adalah sebagai berikut:

1. Belajar Isyarat (*Signal Learning*) Belajar melalui isyarat merupakan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya, berhenti berbicara ketika mendapat isyarat telunjuk menyilang mulut sebagai tanda tidak boleh berisik, atau Berhenti mengendarai sepeda motor diperempatan jalan pada saat tanda lampu menyala.
2. Belajar Stimulus-Respon (*Stimulus-Respon Learning*) Belajar stimulus-respon terjadi pada individu karena rangsangan dari luar. Misalnya, menendang bola ketika ada bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari karena mendengar suara anjing menggonggong dibelakang dan sebagainya.

3. Belajar Rangkaian (*Chaining Learning*) Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan seperti konsep merah-putih, panas-dingin dan sebagainya.
4. Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association Learning*) Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal. Misalnya, perahu itu seperti badan itik atau kereta api seperti keluang (kaki seribu) atau sebagainya.
5. Belajar Membedakan (*Discrimination Learning*) Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana atau pengalaman yang luas dan mencoba membedakan hal-hal yang jumlahnya banyak. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan negara menurut tingkat kemajuannya.
6. Belajar Konsep (*Concept Learning*) Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam satu pengertian atau makna yang abstrak. Misalnya, Binatang, tumbuhan, dan manusia termasuk makhluk hidup.
7. Belajar Hukum atau Aturan (*Rule Learning*) Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau diberikan sebelumnya dan menerapkannya data tersebut menjadi suatu aturan.
8. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*) Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan. Misalnya, mengapa harga bahan bakar minyak naik, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun dan sebagainya.

#### **d. Teknik Mengukur Hasil Belajar**

Hasil belajar digunakan guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Ukuran hasil belajar dapat diperoleh dari aktivitas pengukuran. Pengukuran (*measurement*) adalah

membandingkan sesuatu yang diukur dengan alat ukurnya dan kemudian menerapkan angka menurut sistem aturan tertentu menurut Kerlinger dalam Purwanto, (2014, hlm. 2). Hopkins dan Antes dalam Purwanto (2015, hlm. 2) mendefinisikan pengukuran sebagai pemberian angka pada atribut dari objek, orang atau kejadian yang dilakukan untuk menunjukkan perbedaan dalam jumlah. Untuk menetapkan angka dalam pengukuran, perlu sebuah alat ukur yang disebut dengan instrumen. Dalam dunia pendidikan instrumen yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan siswa seperti tes, lembar observasi, panduan wawancara, skala sikap dan angket.

Dari pengertian pengukuran di atas untuk mengukur hasil belajar peserta didik digunakan instrumen penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar dapat diukur melalui teknik tes dan non tes.

#### 1. Tes

Menurut Nana Sudjana (2017, hlm. 35) sebagai alat penilaian adalah pertanyaan pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan) atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan).

##### a). Tes Lisan

Pada tes lisan, baik pertanyaan maupun jawaban (response) semuanya dalam bentuk lisan. Karenanya, tes lisan relatif tidak memiliki rambu-rambu penyelenggaraan tes yang baku, karena itu, hasil dari tes lisan biasanya tidak menjadi informasi pokok tetapi pelengkap dari instrument asesmen yang lain.

#### 2. Tes Tertulis

Tes tertulis adalah tes yang dilakukan secara tertulis baik dalam hal soal maupun jawabannya misalnya tes formatif.

#### 3. Tes Tindakan

Pada Tes ini peserta didik diminta untuk melakukan sesuatu sebagai indikator pencapaian kompetensi yang berupa kemampuan psikomotor misalnya unjuk kerja. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan

dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran, namun demikian dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar bidang afektif dan psikomotoris. Menurut Endang Poerwanti, dkk. (2016, hlm. 4) tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

b). Non tes

Merupakan pertanyaan maupun pernyataan yang tidak memiliki jawaban benar atau salah. Teknik non tes sangat penting dalam mengukur kemampuan peserta didik pada ranah afektif dan psikomotor, berbeda dengan teknik tes yang lebih menekankan pada aspek kognitif. Ada beberapa macam teknik non tes menurut Endang Poerwanti (2014, hlm. 3), yaitu: 1). Observasi terkait dengan kegiatan evaluasi proses dan hasil belajar dapat dilakukan secara formal yaitu observasi dengan menggunakan instrumen yang sengaja dirancang untuk mengamati unjuk kerja dan kemajuan belajar peserta didik, maupun observasi informal yang dapat dilakukan oleh pendidik tanpa menggunakan instrumen. 2). Wawancara adalah cara untuk memperoleh informasi mendalam yang diberikan secara lisan dan spontan. 3). Angket adalah suatu teknik yang dipergunakan untuk memperoleh informasi yang berupa data deskriptif. Ketercapaian tujuan pembelajaran akan diketahui melalui teknik atau cara pengukuran yang sistematis dengan alat pengukuran seperti tes, observasi, wawancara, angket. Alat yang dipergunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dinamakan dengan instrumen. Instrumen sebagai alat yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran maupun kompetensi yang dimiliki peserta didik haruslah benar atau valid.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti /Tahun	Judul	Tempat	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Butar-Butar Hakim (2016)	Pengaruh Pengembangan <i>Softskill</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X sman 21 Ajaran 2016	SMAN 21 BANDUNG	Pendekatan Kuantitatif  Metode Survey	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan <i>soft skill</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Sama-sama menggunakan pengembangan <i>softskill</i> sebagai variabel indenpenden dan hasil belajar sebagai variabel dependen	Objek penelitian yang digunakan pada penelitian berbeda
2.	Fikranlim Hulu (2020)	Pengaruh Kreativitas Belajar dan <i>Softskill</i> Mahasiswa Terhadap Kesiapan Kerja Mahasiswa Pendidikan Bisnis 2016	Mahasiswa Lombok Utara	Pendekatan Kuantitatif  Metode Deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara pengaruh kreativitas belajar dan <i>softskill</i> mahasiswa terhadap kesiapan kerja mahasiswa	Sama-sama menggunakan <i>softskill</i> sebagai variabel inndenpenden	Terdapat Perbedaan pada objek dan subjek penelitian

3.	Ika Wand Ratnasari (2017)	Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika	Sma Negeri 11 Samarinda	Pendekatan Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar matematika	Sama-sama menggunakan prestasi belajar sebagai variabel dependen	Perbedaan pada variabel independen, objek penelitian dan tujuan penelitian
----	---------------------------------	--	----------------------------	---------------------------	---	--	---

### C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, penguasaan diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat. Dalam arti sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Sedangkan secara definisi pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan prilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia atau siswa melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Para ahli psikologi memandang pendidikan adalah pengaruh orang dewasa terhadap anak yang belum dewasa agar mempunyai kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial dalam masyarakat.

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: “(1) Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural dan kemajemukan bangsa. (2) Pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistematis dengan sistem terbuka dan multimakna”. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Hakikat manusia dalam pendidikan yaitu sebagai sarana pendidikan objek pendidikan. Pendidikan membantu manusia dalam mengembangkan potensi kemanusiaan yang ada dalam dirinya. Potensi manusia merupakan benih untuk mengembangkan seseorang menjadi manusia seutuhnya. Pemahaman potensi sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan yaitu memanusiakan manusia. Pendidikan harus diarahkan kepada pencapaian tujuan melalui perumusan dan penerapan konsep pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah kerangka berpikir merupakan kerangka pikiran yang bertujuan untuk memperoleh kejelasan mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. dapat kita lihat bahwa masih kurang maksimalnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Dengan standar komponen penilaian hasil belajar siswa yang digunakan terdiri atas nilai akumulatif dari komponen tugas individu maupun tugas kelompok, penilaian akhir semester, penilaian tengah semester, serta komponen lainnya yang bersangkutan dengan mata pelajaran tertentu yaitu KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan. Tujuan adanya penilaian hasil belajar yaitu untuk mengukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang belum maksimal dapat disebabkan oleh beberapa faktor, terdapat faktor internal yang merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti motivasi, kecerdasan emosional, rasa percaya diri, kemandirian, sikap dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti sarana dan prasarana, lingkungan, guru, kurikulum, dan metode mengajar guru. Terpenuhinya faktor internal dan eksternal siswa dalam mengikuti proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang sedang dilaksanakan. Hasil belajar ditandai dengan proses pembelajaran yang komunikatif, respon positif siswa terhadap pembelajaran, keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

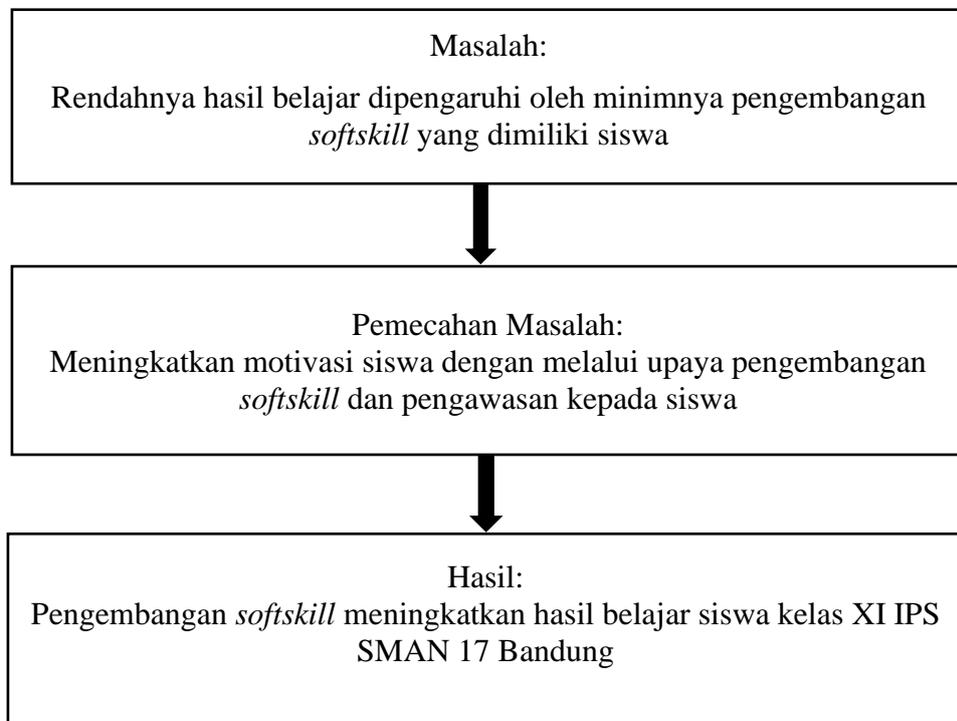
Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik (guru) dalam melaksanakan kegiatan belajar bagi peserta didik (siswa), selain itu pembelajaran dapat berguna untuk membantu seseorang atau sekelompok orang. Sedemikian rupa dengan maksud agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya berorientasi pada kurikulum berbasis *softskill*. *Softskill* merupakan keterampilan seseorang ketika berhubungan dengan yang lain (*interpersonal skill*) dan keterampilan sendiri (*intrapersonal skill*) mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Kemampuan *softskill* memang tidak bisa dipelajari didunia pendidikan formal sekolah ataupun perkuliahan, akan tetapi *softskill* dapat berkembang seiring waktu berjalan, hal ini membutuhkan upaya dan keinginan yang kuat dari dalam individu masing-

masing (Hendrian, 2017. hlm. 10). *Softskill* disini juga dapat berkembang untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi, berorganisasi, bekerjasama, melalui berbagai macam pelatihan yang diarahkan oleh guru yang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi. Kemampuan *softskill* belum mencapai titik optimal, setiap orang memiliki prestasi *softskill* yang berbeda-beda antara siswa yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka kerangka pemikiran dan pradigma penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

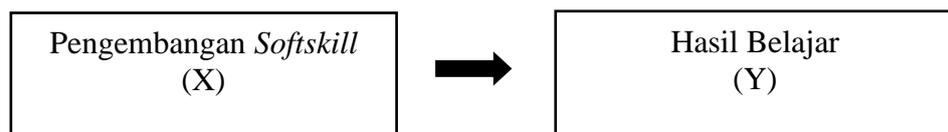
### Skema Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1



### Paradigma Penelitian

Gambar 2.2



## D. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Asumsi penelitian bisa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Dalam penelitian ini mengenai pengaruh pengembangan *softskill* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas XI SMAN 17 Bandung, penulis berasumsi:

- a. Dalam kegiatan pembelajaran ekonomi siswa dapat aktif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- b. Guru Mata Pelajaran Ekonomi dan siswa dapat menerapkan proses *softskill* dalam proses pembelajaran

### 2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Karena sifatnya masih sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empirik yang terkumpul.

$H_0 = H_1$ : Terdapat pengaruh dalam pengembangan *softskill* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas XI SMAN 17 Bandung.

$H_0 \neq H_1$ : Tidak terdapat pengaruh dalam pengembangan *softskill* terhadap hasil belajar siswa IPS kelas XI SMAN 17 Bandung.