

IMPROVING SOCIAL SKILL AND CIVICS LEARNING

by Rifai 7 Rifai

Submission date: 19-Sep-2023 01:03PM (UTC+0700)

Submission ID: 2170402763

File name: 12._Improving_Social_Skill_And_Civics_Learning_Outcome.pdf (280.23K)

Word count: 4363

Character count: 26045

IMPROVING SOCIAL SKILL AND CIVICS LEARNING OUTCOME THROUGH PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) ASSISSTED WITH DIGITAL LITERACY TO THE XI GRADERS OF TITL VOCATIONAL HIGH SCHOOL SMK GAMALIEL 1 MADIUN

Basuki ✉, Universitas PGRI Madiun.

Sudarmiani, Universitas PGRI Madiun.

Moh. Rifa'I, Universitas PGRI Madiun.

Abstract: The current study, which is a classroom action research, aims to improve: (1) the learning process; and (2) the social skill and civics learning outcome of the XI graders of TITL vocational high school of SMK Gamaliel 1 Madiun through implementing PBL assisted by digital literacy. This involved 35 students and lasted from August 2019 to February 2020. Data were gathered through (1) interview, (2) observation, (3) document, (4) assignments/tests. On the basis of the 4 cycles, it was found that the average score of the social skill of: cycle 1 was 61.23; cycle 2 was 72.03; cycle 3 was 82.09. There was improvement as much as 10.80 from cycle 1 to cycle 2, and 10.06 from cycle 2 to cycle 3. Regarding learning outcome, the average scores were: cycle 1 = 65.00; cycle 2 = 71.14, and cycle 3 = 76.71. There were, therefore, improvement as much as 6.15 from cycle 1 to cycle 2 and 5.57 from cycle 2 to cycle 3. To put in brief, implementing PBL assisted by digital literacy to the XI graders of TITL vocational high school of SMK Gamaliel 1 Madiun improved their: (1) social skill, and (2) civics learning outcome.

Keywords: Social Skill, Civics, Learning Outcome, Digital Literacy.

✉ stevanusbasuki@yahoo.co.id

Citation: Basuki, B., Sudarmiani, S., & Rifai, M. (2020). Improving social skill and civics learning outcome through problem-based learning (PBL) assissted with digital literacy to the XI graders of titl vocational high school SMK gamaliel 1 madiun. *Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal)*, 1(3), 58 – 67. DOI: 10.25273/she.v1i3.7565



Copyright ©2020 Social Sciences, Humanities and Education Journal (SHE Journal)

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Tuntutan perubahan mendasar di atas direspon oleh berbagai elemen dalam masyarakat, termasuk elemen fundamental, yaitu pendidikan yang bertanggung jawab untuk mengembangkan manusia-manusia, warga negara/warga masyarakat yang memiliki ciri-ciri seperti dikemukakan di atas. Pendidikan sebagai elemen dalam proses perubahan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, sebagaimana ditegaskan dalam rumusan Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa "berkembangnya potensi peserta didik agar bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Kualitas pendidikan merupakan aspek terpenting dalam usaha pembangunan yang sedang dilaksanakan di Indonesia. Mutu pendidikan juga dipengaruhi oleh kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 35 ayat (1) menjelaskan bahwa untuk menilai mutu pendidikan di Indonesia dilihat dengan delapan kriteria, yaitu isi (kurikulum), proses pembelajaran, kompetensi lulusan, tenaga pendidik, sarana prasarana, pengelola pendidikan, pembiayaan pendidikan dan penilaian pendidikan. Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa: Tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Sekolah Menengah Kejuruan atau yang akrab disingkat dengan SMK adalah suatu lembaga pendidikan tingkat menengah dimana peserta didik (siswa) sebagai input, dididik dan dilatih agar memiliki

keterampilan dan mampu memenuhi tuntutan zaman serta bersaing dalam dunia kerja. Untuk mampu bersaing dan hidup dengan selaras dalam dunia kerja, siswa tidak hanya dibekali dengan kemampuan akademik, diharapkan seluruh siswa memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Oleh sebab itu, lulusan SMK harus dibekali keterampilan sosial yang memadai dan sangat penting dalam bersosialisasi dan berinteraksi antarsesama manusia, baik dalam hal berkomunikasi maupun bertingkah laku dengan orang lain.

Menurut Malikeh Beheshtifar (213:2) memberikan berpendapat bahwa: "*Social skills can be defined as the set of skills people use to interact and communicate with one another. They are based on the social norms of our society and they tell us what attitudes and behaviors are considered to be normal, acceptable and expected in a particular social situation.*" Artinya bahwa sebagai serangkaian keterampilan yang digunakan orang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengannya lain. Mereka didasarkan pada norma sosial masyarakat kita dan mereka memberi tahu kita apa sikap dan perilaku dianggap normal, dapat diterima dan diharapkan dalam situasi sosial tertentu. Lebih lanjut, keterampilan sosial dibagi dalam empat kategori, yakni: (1) *environmental behavior*; (2) *interpersonal behavior*; (3) *self-related behavior*; dan (4) *task-related behavior* (Saripah & Mulyani, 2015: 153).

Izzaty (2007: 5) menyatakan tiga aspek keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu: (1) Empati, meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada orang lain. (2) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi komunikasi dua arah, kerja sama, penyelesaian konflik. (3) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi tata krama, kemandirian, tanggung jawab. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011: 17) yang menyatakan bahwa: "Keterampilan sosial merupakan perilaku yang dapat dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, mempengaruhi respon positif

dan negatif. Keterampilan ini sangat dibutuhkan di kehidupan yang akan datang dalam menjalani hubungan sosial di masyarakat". Gresham dan Reschly (dalam Gimpel dan Merrel, 1988) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, antara lain: (1) perilaku interpersonal; (2) Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri, (3) Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis; (4) Penerimaan Teman Sebaya; (5) keterampilan berkomunikasi. Adapun ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial, menurut Eisler dkk (L'Abate & Milan, 1985) adalah orang yang berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikan dirinya. Sementara Philips (dalam L'Abate & Milan, 1985) menyatakan "Ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial meliputi: proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang".

Keterampilan sosial dapat dilatih melalui belajar, Muhibbin menyebutkan bahwa seorang ahli psikolog bernama Wittig dalam bukunya *psychology of learning* mendefinisikan belajar sebagai: "*any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*", artinya belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman". Hasil belajar ada 3 (tiga) yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Maka dari itu, keterampilan sosial merupakan salah satu hasil belajar. Hasil belajar akan maksimal bila guru dalam proses pembelajaran mampu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Problem based Learning (PBL)*. Barrow dalam Huda (2013: 271)

mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Melalui model pembelajaran PBL siswa akan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Ibrahim dan Nur dalam Rusman (2014: 241) menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. Ada beberapa langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Arends dalam Ngalimun (2012: 96) mengemukakan lima fase yang perlu dilakukan untuk mengimplementasikan model *Problem Based Learning (PBL)*, meliputi: (1) Orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individual/kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. *Problem based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang berkembang dari pendekatan *scientific*. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa dikondisikan untuk aktif mencari alternative pemecahan masalah yang diberikan dengan menggunakan idel dan gagasan yang dimiliki oleh siswa. Masalah yang diberikan dalam pembelajaran merupakan masalah sehari-hari yang terjadi dilingkungan sekitar siswa.

Di era sekarang ini model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran didukung sejauhmana peserta didik memanfaatkan literasi berbasis teknologi informasi dalam memperoleh mengembangkan ilmunya. Melalui literasi digital untuk menunjukkan konsep yang luas yang menautkan bersama-sama berbagai literasi yang

relevan serta literasi berbasis kompetensi dan ketrampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih "lunak" dan perangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap (Bawden, 2008; Martin, 2006, 2008). Literasi digital mencakup pemahaman tentang Web dan mesin pencari. Pemakai memahami bahwa tidak semua informasi yang tersedia di Web memiliki kualitas yang sama; dengan demikian pemakai lambat laun dapat mengenali situs Web mana yang andal serta situs mana yang tidak dapat dipercayai. Dalam literasi digital ini pemakai dapat memilih mesin pencari yang baik untuk kebutuhan informasinya, 9 mampu menggunakan mesin pencari secara efektif (misalnya dengan "*advanced search*"). Melalui literasi dapat membangkitkan peserta didik belajar mandiri. Menurut Hiemstra (1994:1) belajar mandiri maksudkan untuk membangun budaya belajar yang dikonstruksi dari peserta didik itu sendiri. Inisiatif serta tujuan belajar, dan juga cara belajar ditentukan oleh peserta didik sendiri. Hal ini dapat dilakukan oleh tenaga pendidik untuk mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan belajar siswanya.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan terlihat bahwa keterampilan sosial siswa masih kurang. Hal tersebut terlihat dari capaian setiap indikator yang menunjukkan capaian kurang. Berikut ulasan selama proses pembelajaran yang terjadi selama ini, terlihat siswa kurang begitu aktif dalam proses pembelajaran, ketika guru memberi kesempatan bertanya siswa hanya terdiam, dan ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa siswa cenderung diam (terlihat tidak paham atas materi yang disampaikan oleh guru). Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas kurang menarik karena terpusat pada guru hal tersebut mempengaruhi menurunnya tingkat keterampilan sosial yang terjadi selama proses pembelajaran, siswa hanya mengikuti alur saja tanpa berpikir secara mendalam terkait materi yang disampaikan

oleh guru. Selama ini guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran akibatnya siswa terlihat malas-malasan (menerima saja).

Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru hal tersebut berdampak mengurangi ruang gerak siswa untuk mengembangkan pola pikirnya. Menindaklanjuti hal yang terjadi maka Penulis memberikan beberapa solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, yaitu dengan merubah pola pembelajaran yang tadinya guru sebagai pusat dirubah menjadikan siswa yang menjadi pusat dengan harapan guru memberikan kesempatan untuk siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut diharapkan akan memacu motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu guru juga bisa menerapkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan situasi belajar yang lebih menarik hal tersebut secara otomatis mempengaruhi hasil belajar serta keterampilan sosial meningkat. Model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan keterampilan sosial yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Literasi Digital yang diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dengan menitikberatkan serta mengharuskan siswa mampu mengikuti perkembangan jaman dan lebih aktif selama proses belajar memakai Jaringan Internet. Temuan mengenai keterampilan sosial siswa SMK yang begitu kurang memuaskan, berharap model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan Literasi Digital dapat mengatasi permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran serta mengubah motivasi serta minat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, selain itu model pembelajaran tersebut memiliki keunggulan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa yang menjadi fokus di dalam penelitian ini, dengan harapan melalui model tersebut keterampilan sosial siswa akan meningkat.

Melalui literasi digital saat ini memperoleh informasi sangat mudah. Media digital memudahkan setiap

penggunanya untuk saling berbagi informasi. Sumber informasi bisa berasal darimana saja. Era digital tidak dapat dielakkan lagi. Siapapun dapat dengan mudah memanfaatkannya dengan baik, namun tidak jarang juga dapat menghancurkan seseorang. Ketidapkahaman masyarakat terhadap media digital membuat penyalahgunaan yang berakibat terhadap kehidupan pribadi dan sosial. Media sosial hadir sebagai bagian dari perkembangan internet. Kehadirannya menawarkan cara berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi yang mudah dan baru dengan dukungan fitur yang menarik, hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa sehingga dapat dijadikan bekal untuk terjun di dunia usaha/dunia industri.

Berdasarkan uraian di atas menarik untuk diteliti yaitu: (1) proses pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Literasi Digital pada siswa kelas XI-TITL SMK Gamaliel 1 Madiun; (2) model pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Literasi Digital dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar PPKn siswa kelas XI-TITL SMK Gamaliel 1 Madiun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan melalui empat langkah utama yang saling berkaitan, yaitu: a) Perencanaan Tindakan, b) Pelaksanaan Tindakan, c) Observasi, dan d) Refleksi., subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain dengan menggunakan: (1) Wawancara, (2) Observasi, (3) Dokumentasi dan (4) tes.

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI-TITL SMK Gamaliel 1 Madiun melalui pengoptimalan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

(PBL) berbantuan Literasi Digital. Setiap tindakan upaya peningkatan indikator tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) Perencanaan Tindakan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan Interpretasi, dan (4) Analisis dan Refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Indikator Kinerja keterampilan sosial baik secara partisial peserta didik telah mencapai Ketuntasan Minimal jika memperoleh skor 70, dan secara klasikal 70% peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Demikian juga, peserta didik dikatakan tuntas hasil belajar jika telah memperoleh nilai minimal 70, dan secara klasikal jika 70% peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini adalah teknik kuantitatif dan teknik kualitatif. Hasil yang diperoleh keseluruhan siswa pada siklus I dibandingkan dengan hasil yang diperoleh keseluruhan siswa pada siklus II untuk mengetahui peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar PPKn Kelas XI-TITL SMK Gamaliel 1 Madiun.

Teknik kualitatif dipakai untuk menganalisis data-data nontes, yaitu data observasi atau pengamatan. Data observasi dianalisis untuk mendeskripsikan sikap siswa dalam mengikuti pelajaran. Dari data ini diketahui perubahan sikap siswa selama mengikuti pelajaran pada siklus ke siklus yang lain. Analisis kualitatif penelitian ini peneliti mengadopsi teknik Miles dan Hubberman dalam Suwarsih Madya (1994:76) dapat digolongkan dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara interaktif, meliputi (1) Reduksi data; (2). Sajian data; dan (3) Menarik kesimpulan dan verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a. Siklus I

Hasil capaian keterampilan sosial siswa secara parsial pada Siklus I dapat dituangkan dalam tabel di bawah ini. Berdasarkan hasil rekapitulasi pengamatan keterampilan sosial siswa secara parsial diperoleh hanya 1 aspek yang telah

mencapai tuntas, selebihnya belum secara klasikal dapat dilihat dalam tabel mencapai kriteria ketuntasan minimal. berikut ini. Kemudian hasil rekapitulasi pengamatan

Tabel 1. Hasil pengamatan Keterampilan Sosial secara parsial Siklus I

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kemampuan berbagi informasi	51	belum tuntas
2	Kemampuan berbicara secara bergiliran	58	belum tuntas
3	Kemampuan menyampaikan pendapat	68	belum tuntas
4	Kemampuan bekerja sama	66	belum tuntas
5	Kemampuan saling menolong	72	tuntas
6	Kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi	65	belum tuntas
7	Kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain	62	belum tuntas

Tabel 2. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus I

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 45	Sangat Kurang	1	2.86%	35 siswa mencapai nilai total skor 2143 dengan rata-rata nilai 61.2 dalam kategori cukup.
2.	46 – 60	Kurang	16	45.71%	
3.	61 – 75	Cukup	17	48.57%	
4.	76 – 90	Baik	0	0.00%	
5.	> 91	Sangat baik	1	2.86%	
	<i>Jumlah</i>		35	100,00%	

Tabel 3. Hasil belajar online berbasis aplikasi moodle (siklus I)

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 59	Perlu dimaksimalkan	11	31.43%	35 siswa mencapai nilai total skor 2275 dengan rata-rata nilai 65 dalam kategori cukup.
2.	60 – 73	Cukup	16	45.71%	
3.	74 – 87	Baik	8	22.86%	
4.	> 88	Baik Sekali	0	0.00%	
	<i>Jumlah</i>		35	100,00%	

Tabel 4. Hasil pengamatan Keterampilan Sosial secara parsial Siklus II

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kemampuan berbagi informasi	62	belum tuntas
2	Kemampuan berbicara secara bergiliran	67	belum tuntas
3	Kemampuan menyampaikan pendapat	74	tuntas
4	Kemampuan bekerja sama	72	tuntas
5	Kemampuan saling menolong	77	tuntas
6	Kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi	79	tuntas
7	Kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain	73	tuntas

Sebanyak 1 siswa atau 2,86% pada kategori sangat kurang, 16 siswa atau 45,71% pada kategori kurang, 17 siswa atau 48,57% pada kategori cukup dan 1 siswa atau 2,86% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut mencapai total nilai 2143 dengan nilai rata-rata 61,2 dalam kategori cukup.

Setelah pembelajaran diakhiri, maka siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal

Pilihan ganda melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan aplikasi moodle yang dikerjakan secara mandiri di rumah. Hasil tes pilihan ganda yang dilaksanakan secara online berbasis moodle pada siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun dapat dituangkan dalam tabel berikut ini.

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda sebanyak 11 siswa atau 31,43% pada

kategori perlu dimaksimalkan, 16 siswa atau 45,71% pada kategori cukup, 8 siswa atau 22,86% pada kategori baik dan 0 siswa atau 0,00% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut mencapai total nilai 2275 dengan nilai rata-rata 65,00 dalam kategori cukup.

b. Siklus II

Hasil capaian keterampilan sosial siswa Secara parsial pada Siklus II dapat dituangkan dalam tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil rekapitulasi pengamatan keterampilan sosial siswa secara parsial diperoleh hanya 5 aspek keterampilan sosial yang telah mencapai tuntas, dan 2 aspek yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Kemudian hasil rekapitulasi pengamatan secara klasikal dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus II

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 45	Sangat Kurang	0	0.00%	35 siswa mencapai nilai total skor 2519 dengan rata-rata nilai 72.0 dalam kategori baik.
2.	46 – 60	Kurang	4	11.43%	
3.	61 – 75	Cukup	19	54.29%	
4.	76 – 90	Baik	11	31.43%	
5.	> 91	Sangat baik	1	2.86%	
Jumlah			35	100,00%	

Pada Siklus II ini sebanyak 4 siswa atau 11,43% pada kategori kurang, sebanyak 19 siswa atau 54,29% pada kategori cukup, sebanyak 11 siswa atau 31,43% pada kategori baik dan 1 siswa atau 2,86% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut mencapai total nilai 2521 dengan nilai rata-rata 72 dalam kategori baik. Setelah pembelajaran

diakhiri, maka siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal Pilihan ganda melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan aplikasi *moodle* yang dikerjakan secara mandiri di rumah. Hasil tes pilihan ganda yang dilaksanakan secara *online* berbasis *moodle* pada siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun dapat dituangkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil belajar online berbasis aplikasi *moodle* (siklus II)

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 59	Perlu dimaksimalkan	2	5.71%	35 siswa mencapai nilai total skor 2490 dengan rata-rata nilai 71,14 dalam kategori baik.
2.	60 – 73	Cukup	18	51.43%	
3.	74 – 87	Baik	15	42.86%	
4.	> 88	Baik Sekali	0	0.00%	
Jumlah			35	100,00%	

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda pada siklus II sebanyak 2 siswa atau 5,71% pada kategori perlu dimaksimalkan, 18 siswa atau 51,43% pada kategori cukup, 15 siswa atau 42,86% pada kategori baik dan 0 siswa atau 0,00% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut

mencapai total nilai 2490 dengan nilai rata-rata 71,14 dalam kategori cukup.

c. Siklus III

Hasil capaian keterampilan sosial siswa Secara parsial pada Siklus III dapat dituangkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil pengamatan Keterampilan Sosial secara parsial Siklus III

No	Indikator	Skor	Keterangan
1	Kemampuan berbagi informasi	77	tuntas
2	Kemampuan berbicara secara bergiliran	73	tuntas
3	Kemampuan menyampaikan pendapat	77	tuntas
4	Kemampuan bekerja sama	97	tuntas

5	Kemampuan saling menolong	91	tuntas
6	Kemampuan menyelesaikan masalah dengan berdiskusi	88	tuntas
7	Kemampuan menerima/respek terhadap pendapat orang lain	73	tuntas

Berdasarkan hasil rekapitulasi pengamatan keterampilan sosial siswa secara parsial diperoleh hanya seluruh aspek keterampilan sosial telah mencapai tuntas. Kemudian hasil rekapitulasi pengamatan secara klasikal dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus III

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 45	Sangat Kurang	0	0.00%	35 siswa mencapai nilai total skor 2873 dengan rata-rata nilai 82.1 dalam kategori baik.
2.	46 – 60	Kurang	0	0.00%	
3.	61 – 75	Cukup	7	20.00%	
4.	76 – 90	Baik	25	71.43%	
5.	> 91	Sangat baik	3	8.57%	
Jumlah			35	100,00%	

Pada Siklus III ini sebanyak 0 siswa atau 0,00% pada kategori kurang, sebanyak 7 siswa atau 20,00% pada kategori cukup, sebanyak 25 siswa atau 71,43% pada kategori baik dan 3 siswa atau 8,57% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut mencapai total nilai 2873 dengan nilai rata-rata 82,1 dalam kategori baik. Setelah pembelajaran diakhiri, maka

siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal Pilihan ganda melalui pembelajaran daring (dalam jaringan) menggunakan aplikasi *moodle* yang dikerjakan secara mandiri di rumah. Hasil tes pilihan ganda yang dilaksanakan secara *online* berbasis *moodle* pada siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun dapat dituangkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil belajar online berbasis aplikasi *moodle* (siklus III)

No.	Nilai	Kategori	f	%	Hasil Klasikal
1.	< 59	Perlu dimaksimalkan	0	0.00%	35 siswa mencapai nilai total skor 2685 dengan rata-rata nilai 76,71 dalam kategori baik.
2.	60 – 73	Cukup	10	28.57%	
3.	74 – 87	Baik	21	60.00%	
4.	> 88	Baik Sekali	4	11.43%	
Jumlah			35	100,00%	

Berdasarkan hasil tes pilihan ganda pada siklus III 10 siswa atau 28,57% pada kategori cukup, 21 siswa atau 60,00% pada kategori baik dan 4 siswa atau 11,43% pada kategori baik sekali. Secara klasikal 35 siswa tersebut mencapai total nilai 2685 dengan nilai rata-rata 76,71 dalam kategori baik.

Pembahasan

Peningkatan keterampilan Sosial siswa yang meliputi 7 (tujuh) aspek didalamnya. Sebagai gambaran, perolehan skor rerata aspek keterampilan sosial pada siklus I, II dan III beserta perbandingan dan peningkatan tiap-tiap aspek secara parsial dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 10. Perbandingan skor tiap-tiap aspek keterampilan sosial

No.	Siklus	Kategori*)							Skor Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	Siklus I	55	51	61	70	64	65	62	61,2
2.	Siklus II	62	67	74	72	77	79	73	72,0
3.	Siklus III	77	73	77	97	91	88	73	82,1

Perbandingan diperoleh hasil pengamatan keterampilan sosial berbantuan literasi digital secara klasikal dari siklus I, II dan III terjadi peningkatan rata-rata secara keseluruhan yaitu pada siklus I rata-rata skor 61,2 meningkat menjadi 72,0 pada siklus II, dan meningkat ke siklus III menjadi 81,2. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial. Demikian juga, hasil belajar secara klasikal ada peningkatan rata-rata yaitu pada siklus I rata-rata klasikal 65,00 meningkat menjadi 72,00 pada siklus II dan meningkat menjadi 76,71 pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun tahun pelajaran 2019/2020.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun, hal tersebut nampak pada peningkatan proses pembelajaran melalui pengamatan yang dilakukan terhadap siswa eroleh skor rata-rata indikator keterampilan sosial yang meningkat dari siklus I sebesar 61,23 menjadi 72,03 pada siklus II serta menjadi 82,09 pada siklus III. Demikian aktivitas guru dalam pembelajaran juga meningkat hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor sebesar 76,92 meningkat menjadi 84,62 pada siklus II dan meningkat 96,15 pada siklus III. (2) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TITL SMK Gamaliel 1 Madiun, hal ini nampak pada peningkatan nilai rata-rata tes hasil belajar berbasis *aplikasi moodle* dari siklus I sebesar 65,00 menjadi 71,14 pada siklus II serta menjadi 76,71 pada siklus III. Sehingga pada akhir siklus III sebesar 83,86% secara klasikal telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni sebesar 70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abate, L.L & Milan, M.A. (1985), *Handbook of Social Skills Training and Research*, New York: John Wisley and Son.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Azhar Arsyad, M.A. (2002), *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bawden, D. (2001). *Information and digital literacies: a review of concepts*. Journal of documentation, 57(2), 218-259. Diakses pada tanggal 18 Juni 2019.
<https://arizona.openrepository.com/bitstream/handle/10150/105803/bawden.pdf;jsessionid=AB74D57F437985EC8DF48D6343BC7B3A?sequence=1>.
- Depdiknas, (2006). *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Gimpel, G. A., & Merrell, K. W. (1998). *Social Skills of Children and Adolescent: Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey: Lawrence Erlbaurn Associates Publisher.
- Hiemstra, R. (1994). *Self Directed learning*. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2019 dari: ccnmtl.columbia.edu/projects/pl3p/Self-Directed%20Learning.pdf
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- I.G.A.K. Wardani. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011.
- Izzaty, R.E. (2007), *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta, UNY Press.
- Malikah Beheshtifar, (2013), *Social Skills: A Factor to Employees Success*, Internasional Journal of Academic Research in Bussiness and Social Sciences, March 2013 Vol.3 No.3, ISSN 2222-6990, Diakses tanggal 2 September 2019.
- Maryani, Enok. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Alfabeta: Bandung

- Muhibbin Syah, (2013), *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*, Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saripah, I & Mulyani, L. (2015). *Profil keterampilan sosial siswa sekolah dasar berdasarkan latar belakang pendidikan prasekolah (TK dan non TK)*. Mimbar Sekolah Dasar, Vol 2(2) 2015, 152-166.
- Slameto, (2013), *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwarsih, Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

IMPROVING SOCIAL SKILL AND CIVICS LEARNING

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ news.detik.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches Off