

**STUDI PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*)
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO
STAY TWO STRAY* DAN *TIME TOKEN* DENGAN MEMPERHATIKAN
TEKNIK PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 01 BANDAR LAMPUNG SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Skripsi

Oleh

AYU REZA NINGRUM



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*) MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DAN *TIME TOKEN* DENGAN MEMPERHATIKAN TEKNIK PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 BANDAR LAMPUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

AYU REZA NINGRUM

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kecakapan hidup (*life skill*) siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 01 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan *Time Token* dengan memperhatikan teknik penugasan. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan *design factorial*. Populasi penelitian ini 333 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 65 siswa. Teknik sampling penelitian ini menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians dua jalan dan t-test dua sampel independen.

Hasil analisis data menunjukkan (1) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu (2) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu (3) Ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kata kunci: *kecakapan hidup (life skill), time token, two stay two stray, teknik penugasan.*

**STUDI PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*)
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO
STAY TWO STRAY* DAN *TIME TOKEN* DENGAN MEMPERHATIKAN
TEKNIK PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 01 BANDAR LAMPUNG SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

AYU REZA NINGRUM

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* DAN *TIME TOKEN* DENGAN MEMPERHATIKAN TEKNIK PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 01 BANDAR LAMPUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Ayu Reza Ningrum**
No. Pokok Mahasiswa : **1213031013**
Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**
Jurusan : **Pendidikan IPS**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd.
NIP 19530330 198303 1 001

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi

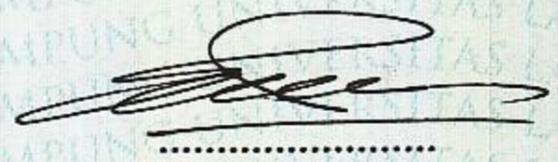
Dr. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

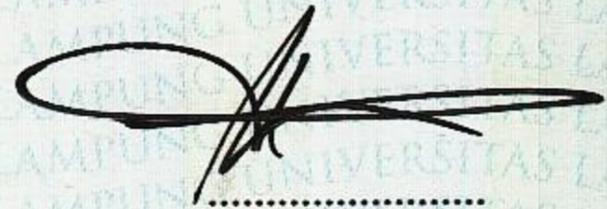
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

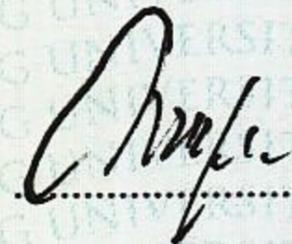
Ketua : Dr. Hi. Edy Purnomo, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Tedi Rusman, M.Si.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Yon Rizal, M.Si.**

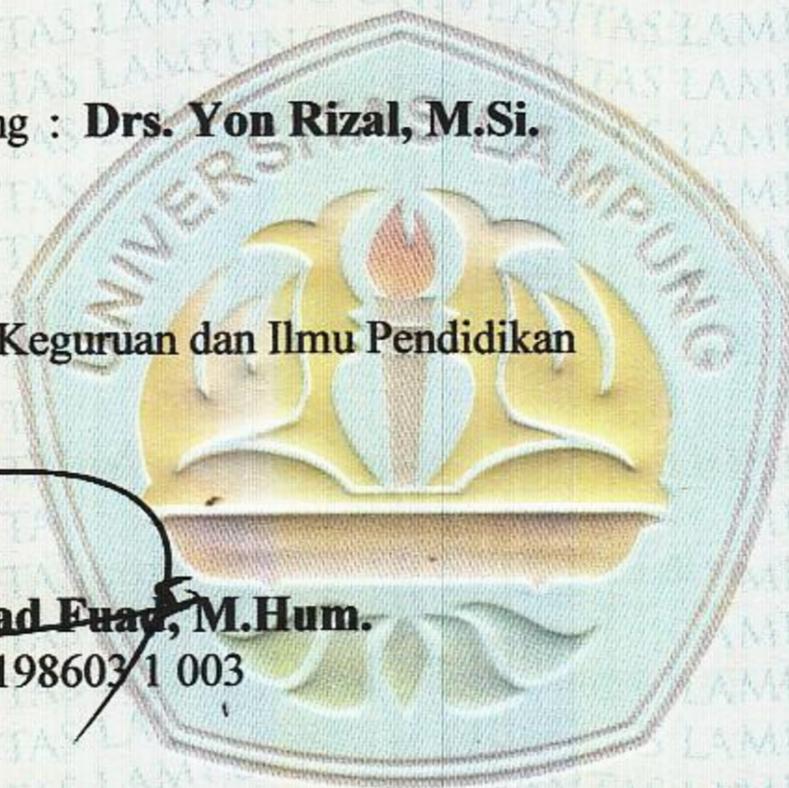


2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 01 April 2016



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

Jln. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145 Telepon (0721)704624 faximille (0721)704624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Ayu Reza Ningrum
2. NPM : 1213031013
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
4. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Alamat : Jalan Etanol, Unit 2, Kec. Banjar Agung,
Kab. Tulang Tulang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, April 2016



Ayu Reza Ningrum
1213031013

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Wates pada tanggal 25 Maret 1994, dengan nama Ayu Reza Ningrum, sebagai anak kesatu dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Suhermanto dan Ibu Nur Hayati.

Pendidikan yang diselesaikan penulis yaitu:

1. TK PKK Gunung Sugih diselesaikan pada tahun 2000
2. SD Negeri 2 Banjar Agung diselesaikan pada tahun 2006
3. SMP Lentera Harapan Banjar Agung diselesaikan pada tahun 2009
4. SMA Lentera Harapan Banjar Agung diselesaikan pada tahun 2012

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung. Pada bulan Januari 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Jember, Solo, Yogyakarta dan Jakarta. Pada bulan Juli hingga September 2015 penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Marang dan SMP Negeri 4 Pesisir Selatan Kabupaten Pesisir Barat.

PERSEMBAHAN

Segala Puji Bagi Allah SWT Dzat Yang Maha Sempurna
Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayangku
kepada:

Ayah dan Ibu

Terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, doa serta dukungannya
selama ini. Semoga Allah selalu memberi kemuliaan di dunia dan akhirat.
Aamiin

Kakek dan Nenek

Terimakasih atas kasih sayang yang kalian berikan padaku, untuk setiap
nasehat yang akan menjadikanku pribadi yang lebih baik lagi di setiap
harinya.

Adik

Terimakasih telah menjadi adik sekaligus abang tersayang yang selalu
bisa mengayomi dan tempat berbagi dalam segala hal. Semoga tetap
menjadi adik sekaligus abang yang selalu bisa diandalkan

Para Pendidikku yang Ku Hormati

Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini

Almamater Tercinta
Universitas Lampung

Motto

“ You can if you think you can”

(Lusia Tiara Arumsari)

“Jalani dan nikmati setiap proses kehidupan yang tengah berlangsung, karena ia akan memberikanmu kekuatan dan kebahagiaan yang tidak pernah kamu duga”

(Ayu Reza Ningrum)

“ Tuhan selalu menghadirkan orang-orang baru di sekitar kita, agar kita selalu belajar tentang kelebihan dan kekurangan kita”

(Ayu Reza Ningrum)

“Ada kisah indah dibalik sebuah kekecewaan”

(Unknown)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Skripsi ini berjudul **“Studi Perbandingan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dan *Time Token* dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016”**

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan doa, bimbingan, motivasi, kritik dan saran yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada.

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Pembimbing 2. Terimakasih untuk kebaikan, ilmu dan nasehat yang telah diberikan..
7. Bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah mengajarkan dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih untuk semua ilmu, kebaikan dan nasehat yang telah diberikan;
8. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., selaku Pembahas Skripsi sekaligus sosok yang selalu menginspirasi terima kasih atas arahan, bimbingan, nasehat dan ilmu yang telah bapak berikan;
9. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis;
10. Kak Wardani dan Om Herdi, untuk bantuan, informasi, semangat dan candaan sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap ini;
11. Seluruh dewan guru yang telah mendidikku dari ketika aku menempuh jenjang pendidikan di TK hingga saat ini, terimakasih atas segala ilmu yang telah Kalian berikan dan semoga dapat menjadi bekalku kini dan kemudian hari untuk menjadi sosok yang lebih baik;

12. Bapak Drs. Haryanto, selaku Kepala SMP Negeri 1 Bandar Lampung yang sudah banyak membantu dan mendukung penulis dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Gedongtataan;
13. Ibu Sumarni, S.Pd, selaku guru pamong selama penulis menjalani praktik di SMP Negeri 1 Bandar Lampung;
14. Seluruh Siswa kelas V.1 dan V.2 yang luar biasa, semoga kelak kalian dapat menjadi sosok terbaik dan dapat menginspirasi orang lain;
15. Ayah dan Ibu atas segala hal yang kalian berikan yang bahkan tak mampu kusebutkan satu persatu, sehingga hanya mampu ku ucapkan rasa syukur kepada Allah yang tak terhingga telah memberikanku kesempatan untuk terlahir sebagai anak yang beruntung sebagai anak kalian;
16. Nenek dan Kakek tercinta yang tak pernah bosan memberikan nasehat demi kebaikanku;
17. Uwak, Oom, dan Bibi yang selalu memberi dukungan dan doa untuk kesuksesanku;
18. Adik sekaligus abang tersayang, yang selalu menjadi pengayom dan tempat berbagi segalanya. Terimakasih untuk setiap kenangan, cerita terutama kasih sayang yang selalu diberi. Semoga kelak semua cita-cita dan kebahagiaan selalu mengiringimu;
19. Sahabat-sahabat seperjuangan, Desi, Nungky, Arum, Pipit, Bibi dan Devi dan Erwin. Terimakasih untuk dukungan, keceriaan, canda, tawa serta cerita yang sudah dibagi. Semoga setiap kebaikan kalian dapat dibalas dengan limpahan kebahagiaan dan kesuksesan. Serta tetap menjadi keluarga selamanya Amin.

20. Terimakasih kepada si “Kecil/Desi/Desom/Made” yang sudah hampir satu dekade menjadi sahabat terbaik. Tempat berbagi keluh kesah, kebahagiaan dan keceriaan.
21. Terimakasih kepada “Nunung alias Nungky” yang selalu bersedia menemani kemanapun saat diajak berpergian, tempat berbagi keluh kesah dan berbagi keceriaan.
22. Terimakasih kepada “Pipit Pantat alias Fitri”, yang selalu kompak dalam hal “bolos” dan “tidur” serta dalam urusan apapun yang berkaitan dengan dosen.
23. Terimakasih kepada “si mba/menye-menye” yang selalu membuat tertawa dengan tingkah konyolnya dan hobinya yang selalu menyanyi di sembarang tempat.
24. Terimakasih kepada Dayang Sumbi teman satu bimbingan yang menjadi teman seperjuangan dari seminar hasil, kompre sampai wisuda.
25. Teman KKN, Nanda, Utary, Mella, Viska, Atu Eka, Pina, Tari dan Yoga. Terimakasih untuk setiap cerita yang sudah terukir selama dua bulan. Banyak pelajaran dan pengalaman baru yang bisa dirasakan bersama kalian. Semoga kesuksesan selalu mengiringi kita, serta jarak dan waktu tidak akan mengubah rasa kekeluargaan diantara kita;
26. Keluarga kosan Astri Dewi Sri “Iwaners”, terimakasih Desi, Arum dan adik-adik yang sudah menjadi keluarga terhangat selama 3 tahun lebih ini.
27. Teman-teman Pendidikan Ekonomi Angkatan 2012, baik dari kelas Kekhususan Akuntansi dan Kekhususan Ekonomi, terima kasih atas persahabatan dan kebersamaan yang terjalin selama ini;;

28. Kakak dan adik tingkat di Pendidikan Ekonomi angkatan 2008–2015 terima kasih untuk bantuan dan kebersamaannya selama ini;
29. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2016
Penulis,

Ayu Reza Ningrum

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PRSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN RIWAYAT HIDUP	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
HALAMAN MOTTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Kegunaan Penelitian	13
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka	
2.1.1 Belajar dan Teori Belajar	15
2.1.2 Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>).....	22
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif	27
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> ..	30
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i>	32
2.1.6 Penugasan.....	33
2.1.7 IPS Terpadu.....	38
2.2 Penelitian yang Relevan.....	40
2.3 Kerangka pikir.....	43
2.4 Hipotesis.....	58

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metodologi Penelitian	
3.1.1	Desain Penelitian.....	61
3.1.2	Prosedur Penelitian.....	62
3.2	Populasi dan Sampel	
3.2.1	Populasi.....	64
3.2.2	Sampel.....	65
3.3	Variabel Penelitian.....	65
3.3.1	Variabel bebas (<i>independent</i>).....	65
3.3.2	Variabel Terikat (<i>dependent</i>).....	66
3.3.3	Variabel Moderator.....	66
3.4	Defenisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	66
3.4.1	Defenisi Konseptual.....	66
3.4.2	Defenisi Operasional.....	68
3.5	Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	69
3.5.1	Jenis Data.....	69
3.5.2	Teknik Pengumpulan Data.....	70
3.6	Uji Persyaratan Analisis Data	
3.6.1	Uji Normalitas.....	70
3.6.2	Uji Homogenitas.....	71
3.7	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	
3.7.1	Analisis Data Dua Jalan.....	71
3.7.2	T-Test Dua Sampel Independent.....	73
3.7.3	Pengujian Hipotesis.....	74

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	
4.1.1	Sejarah Berdirinya SMP Negeri 01 Bandar Lampung.....	75
4.1.2	Visi dan Misi Sekolah.....	76
4.1.3	Tujuan.....	77
4.1.4	Situasi dan Kondisi Sekolah.....	78
4.2	Deskripsi data	
4.2.1	Data Hasil Observasi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
4.2.2	Data Hasil Observasi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) Menggunakan Teknik Penugasan pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	85
4.2.3	Data Hasil Observasi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) antara Teknik Penugasan dan Model Pembelajaran.....	90
4.3	Uji Persyaratan Analisis Data	
4.3.1	Uji Normalitas.....	100
4.3.2	Uji Homogenitas.....	101

4.4 Pengujian Hipotesis	102
4.4.1 Pengujian Hipotesis 1	103
4.4.2 Pengujian Hipotesis 2	105
4.4.3 Pengujian Hipotesis 3	106
4.4.4 Pengujian Hipotesis 4	108
4.4.5 Pengujian Hipotesis 5	109
4.4.6 Pengujian Hipotesis 6	110
4.4.7 Pengujian Hipotesis 7	112
4.5 Pembahasan	113
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran.....	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kesenjangan antara Fakta dan Harapan yang Terjadi	5
2. Deskripsi Implementasi <i>General Life Skill</i>	24
3. Deskripsi Implementasi <i>Specifil Life Skill</i>	26
4. Penelitian yang Relevan	40
5. Defenisi Operasional Variabel	69
6. Rumusan Unsur Persiapan Anava Dua Jalan	72
7. Kepala Sekolah yang Pernah dan Sedang Menjabat	76
8. Data Peserta Didik Baru pada Tahun Terakhir yang Dinyatakan diterima Di Sekolah.....	78
9. Pemegang Jabatan di Sekolah	78
10. Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin dan Jumlah	79
11. Ruang Belajar Lainnya.....	79
12. Ruang Penunjang	79
13. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) pada Kelas Eksperimen.....	81
14. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) Kelas Kontrol	83
15. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	86
16. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	88
17. Distribusi frekuensi kecakapan hidup (<i>life skill</i>) yang menggunakan teknik penugasan portofolio pada kelas eksperimen.....	91
18. Distribusi Frekuensi Hasil Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen	93
19. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol	96
20. Distribusi Frekuensi Deskripsi Data Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol....	98
21. Uji Bartlett.....	101
22. Hasil Pengujian Hipotesis 1	104
23. Hasil Pengujian Hipotesis 2	105
24. Hasil Pengujian Hipotesis 3	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Paradigma Penelitian	57
2. Desain Penelitian	61
3. Hasil Observasi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) Kelas Eksperimen.....	82
4. Hasil Observasi Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) Kelas Kontrol	84
5. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol dan Ekperimen	86
6. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol dan Ekperimen	89
7. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen	92
8. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen	94
9. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol.....	97
10. Kecakapan Hidup (<i>Life Skill</i>) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen yang Diberi Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio
4. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol yang Diberi Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio
5. Silabus
6. RPP Pertemuan ke 1 dan 2 pada Kelas Eksperimen
7. RPP Pertemuan ke 3 dan 4 pada Kelas Eksperimen
8. RPP Pertemuan ke 5 dan 6 pada Kelas Eksperimen
9. RPP Pertemuan ke 7 dan 8 pada Kelas Eksperimen
10. RPP Pertemuan ke 1 dan 2 pada Kelas Kontrol
11. RPP Pertemuan ke 3 dan 4 pada Kelas Kontrol
12. RPP Pertemuan ke 5 dan 6 pada Kelas Kontrol
13. RPP Pertemuan ke 7 dan 8 pada Kelas Kontrol
14. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen
15. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen
16. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen
17. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen
18. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen
19. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen
20. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen
21. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen
22. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen
23. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen
24. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen

25. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen
 26. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Pertama Kelas Kontrol
 27. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Kedua Kelas Kontrol
 28. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Mengenal Diri (Self Awareness) pada Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol
 29. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Pertama Kelas Kontrol
 30. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Kedua Kelas Kontrol
 31. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*) pada Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol
 32. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Pertama Kelas Kontrol
 33. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Kedua Kelas Kontrol
 34. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Berkomunikasi pada Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol
 35. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Pertama Kelas Kontrol
 36. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Kedua Kelas Kontrol
 37. Lembar Observasi Indikator Kecakapan Bekerjasama pada Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol
 38. Data Hasil Penelitian
 39. Uji Normalitas Liliefors
 40. Uji Homogenitas
 41. Uji Anava
 42. Uji T –Test
- Surat Penelitian Pendahuluan
Surat Izin Penelitian
Surat Balasan Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini bangsa Indonesia sedang menghadapi banyak tantangan dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam menghadapi tantangan tersebut dibutuhkan kekuatan diri dari masing-masing warga negara dengan mengembangkan potensi seoptimal mungkin. Pengembangan potensi tersebut dilakukan melalui pendidikan, baik pendidikan formal, nonformal dan informal.

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Kemendiknas). Tujuan pendidikan nasional dapat dicapai melalui tujuan institusional, yakni tujuan masing-masing institusi pendidikan, yakni sekolah dan madrasah. Tujuan pendidikan institusional dapat dicapai melalui tujuan kurikuler, yang terdapat pada sejumlah mata pelajaran yang diberi pada lembaga-lembaga sekolah. Selanjutnya, tujuan kurikuler dapat tercapai melalui tujuan instruksional atau pembelajaran

yang dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap mata pelajaran.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai bagian dari pendidikan dasar meletakkan dasar kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri guna mengikuti pendidikan lebih lanjut. Salah satu mata pelajaran yang harus diberikan pada tingkat SMP adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS (*social studies*) lebih menekankan pada aspek sikap dan perilaku daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS (*social studies*) siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Tujuan utama pembelajaran IPS (*social studies*) adalah agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis dan kritis untuk memahami konsep dan prinsip yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan perkembangan kehidupan masyarakat untuk menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik dan atau mengatasi masalah-masalah sosial. Secara rinci tujuan pembelajaran IPS (*social studies*) dalam Permendikbud 58 tentang kurikulum SMP adalah:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Hidayanto dalam Anwar (2012: 5) empat pilar pembelajaran terdiri atas: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) kemandirian, dan (4) kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama. Keempat pilar tersebut merupakan basis dasar dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang bertujuan pada hasil belajar aktual yang diperlukan dalam kehidupan manusia. Akumulasi pembelajaran konkrit dan abstrak untuk memecahkan persoalan hidup disebut dengan hasil belajar aktual. Sejalan dengan pendapat tersebut, sekolah selaku lembaga pendidikan hendaknya meningkatkan serta menyeimbangkan antara keterampilan fisikal (*hard skill*) dan kemampuan mental (*soft skill*), sehingga dalam suatu pembelajaran perlu disisipkan konsep pendidikan kecakapan hidup (*life skill*).

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) pada dasarnya menyiapkan siswa agar mampu, sanggup, dan terampil dalam melangsungkan kehidupan di masa yang akan datang. Pada jenjang SMP pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) lebih ditekankan pada pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang bersifat umum (*general life skill*) yang meliputi kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*). Dua kecakapan tersebut merupakan prasyarat yang harus diupayakan berkembang pada jenjang

SMP. Tujuan mengembangkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang berkaitan dengan pembelajaran IPS adalah supaya: (1) mengakrabkan siswa dengan prikehidupan nyata di lingkungannya, (2) menumbuhkan kesadaran tentang makna atau nilai perbuatan seseorang terhadap pemenuhan kebutuhan hidupnya, (3) memberikan sentuhan awal terhadap pengembangan keterampilan psikomotorik, dan (4) memberikan pilihan-pilihan tindakan yang dapat memacu kreativitas siswa.

Departemen Pendidikan Nasional dalam Anwar (2012: 28) membagi kecakapan hidup (*life skill*) menjadi empat jenis:

1. kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir (*thinking skill*)
2. kecakapan sosial (*social skill*)
3. kecakapan akademik (*academic skill*)
4. kecakapan vokasional (*vocational skill*)

Pada jenjang pendidikan dasar ditekankan pada pengembangan kecakapan hidup (*life skill*) secara umum (*general life skill*). Pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang bersifat khusus (*specific life skill*) yang meliputi kecakapan akademik (*academic skill*) dan kecakapan vokasional (*vocational skill*) sebaiknya diberi pada tahapan pengenalan dan diberikan sesuai perkembangan fisik maupun psikologis peserta didik. Pengembangan prakecakapan akademik (*academic skill*) dan prakecakapan vokasional (*vocational skill*) dimaksudkan sebagai pemandu bakat dan minat, sedangkan pendidikan kecakapan yang bersifat umum (*general life skill*) sebagai bekal dasar untuk penyesuaian dalam hidup bermasyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPS, diketahui bahwa kecakapan hidup (*life skill*) siswa belum dapat berkembang secara optimal.

Tabel 1. Kesenjangan antara harapan dan fakta yang terjadi

No	Harapan yang diinginkan	Fakta yang terjadi
1	Siswa mampu mengerjakan pekerjaan rumah secara mandiri	Siswa masih menyontek pekerjaan rumah pada saat di sekolah. Fakta yang terjadi di lapangan adalah, saat siswa berangkat pagi ke sekolah dan ia baru ingat jika ada PR untuk mata pelajaran IPS yang kebetulan jam pertama, siswa langsung meminjam buku PR temannya untuk dicontek.
2	Siswa mampu menggali informasi serta menarik kesimpulan saat KBM berlangsung	Siswa belum mampu menggali informasi serta menarik kesimpulan saat KBM berlangsung. Misalkan, guru meminta siswa mengamati Sumber Daya Alam (SDA) yang ada di sekitar serta menyebutkan macam-macam SDA. Setelah itu guru meminta siswa menyimpulkan apa pengertian SDA, tetapi siswa belum mampu memberikan jawaban dengan tepat.
3	Siswa mampu menyampaikan pendapat dengan tata bahasa yang baik.	Siswa belum mampu menyampaikan pendapat dengan tata bahasa yang baik. Misalkan, dalam menyampaikan pendapat, siswa masih belum dapat menggunakan bahasa-bahasa baku.
4	Siswa mampu bekerjasama dengan baik dengan antarteman	Siswa belum mampu bekerjasama dengan baik dengan antarteman. Saat guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, maka di dalamnya terdapat siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi dan sedang. Masih banyak terdapat siswa yang tidak mau bekerjasama dengan temannya yang dianggap memiliki kemampuan sedang.

Hasil wawancara dengan Guru IPS terpadu kelas VII SMP Negeri 1 Bandar Lampung

Tabel 1 menunjukkan bahwa belum tercapainya kecakapan-kecakapan yang harus dimiliki siswa. Belum tercapainya kecakapan-kecakapan tersebut dapat dilihat dari perbedaan kelas. Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 01 Bandar Lampung pada siswa kelas VII ini memiliki 9 kelas. Pengelompokan siswa pada SMP Negeri 01 Bandar Lampung ini berdasarkan tingkat kognitif. Siswa yang masuk di kelas VII 1 merupakan siswa unggulan, sedangkan siswa yang berada pada kelas VII 2 sampai VII 9 termasuk siswa yang memiliki kemampuan kognitif sedang.

Model pembelajaran yang digunakan pada SMP Negeri 01 Bandar Lampung, sebenarnya tidak hanya ceramah, tetapi juga penugasan kelompok. Adanya perbedaan tingkat kognitif pada setiap kelas menyebabkan siswa-siswa yang berada di luar kelas unggulan masih banyak belum mampu menggali informasi dan memecahkan masalah yang dihadapi, rendahnya kemampuan siswa dalam bekerjasama dan berkomunikasi, sehingga menyebabkan kemampuan kecakapan hidup (*life skill*) siswa rendah, seperti pada saat di kelas siswa cenderung pasif tidak mau ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan kurikulum 2013 di SMP Negeri 01 Bandar Lampung juga menuntut adanya pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga peningkatan aspek afektif dan psikomotorik, karena dalam kurikulum 2013, yang menjadi fokus utama pembelajaran adalah pembentukan sikap siswa. Tingginya kecakapan kognitif siswa akan bernilai kurang baik, jika tidak diimbangi dengan kemampuan afektif yang baik serta kemampuan psikomotoriknya. Penekanan kurikulum 2013 terdapat pada

peningkatan dan keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang akan menjadi bekal kehidupan siswa di masa yang akan datang.

Kecakapan-kecakapan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa dapat didukung dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Sesuai dengan pendapat Hidayanto dalam Anwar (2012: 29) bahwa untuk membelajarkan masyarakat, perlu adanya dorongan dari pihak luar atau pengkondisian untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu, dalam arti bahwa keterampilan yang diberikan harus dilandasi oleh keterampilan belajar (*learning skill*).

Penggunaan model pembelajaran dimaksudkan agar terciptanya suasana yang menyenangkan, dimana siswa dapat berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antarsiswa, adanya kerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan serta kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Adanya pembentukan kelompok secara heterogen memungkinkan siswa dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Beberapa model pembelajaran kooperatif yang diadaptasi pada mata pelajaran untuk meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) siswa adalah model pembelajaran *two stay two stray* dan model pembelajaran *time token*.

Pada model pembelajaran *two stay two stray*, anggota kelompok berisikan 4 orang, siswa melakukan diskusi berdasarkan bahan yang diberikan oleh guru, lalu dua orang yang tinggal dalam kelompok berpenugasan membagikan hasil dan informasi mereka kepada tamu, kemudian tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka masing-masing dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, kemudian kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, pada tahap akhir, guru dapat menunjukkan kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompok. Model pembelajaran lain yang juga digunakan adalah model *time token*. *Time token* merupakan model pembelajaran yang membuat masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain, karena setiap siswa diberikan kupon berbicara dan adanya batas waktu yang diberikan saat penyampaian pendapat. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Penelitian ini akan melihat bagaimana perlakuan model *two stay two stray* dan *time token* terhadap kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Model ini diterapkan karena kecakapan hidup (*life skill*) siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung masih tergolong bervariasi, untuk kelas VII 1 yang termasuk ke dalam kelas unggulan, maka kecakapan hidup (*life skill*) siswa tergolong sedang, sedangkan kelas VII 2 sampai kelas VII 9, kecakapan hidup (*life skill*) siswa perlu ditingkatkan lagi.

Selain penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa, pemberian penugasanpun diyakini mampu meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa, karena dengan pemberian penugasan siswa dilatih untuk dapat mengenal kemampuan diri, kemampuan berpikir mandiri, kemampuan bekerjasama dan kemampuan berkomunikasi. Penugasan yang diberikanpun berbentuk penugasan proyek dan portofolio yang dapat memicu peningkatan kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Salah satu strategi belajar baik adalah memperbesar frekuensi pengulangan materi atau dengan memperbanyak latihan soal-soal sehingga menjadi suatu keterampilan yang dapat melatih diri mendayagunakan pikiran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang hendak diangkat adalah **“studi perbandingan kecakapan hidup (*life skill*) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan *time token* dengan memperhatikan teknik penugasan proyek dan portofolio pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2015/2016 ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum tercapainya kecakapan hidup (*life skill*) siswa seperti yang diharapkan.
2. Siswa belum dapat belajar mandiri dalam mengerjakan pekerjaan rumah
3. Siswa belum mampu menggali / menemukan informasi hingga menarik kesimpulan saat proses KBM berlangsung.
4. Siswa belum mampu menyampaikan pendapat dengan baik, karena belum baiknya tatan bahasa yang digunakan.
5. Siswa belum mampu bekerjasama dengan baik dengan antarteman.
6. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*).
7. Penugasan belum mengarah kepada pendidikan kecakapan hidup (*life skill*).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan kecakapan hidup (*life skill*) menggunakan model pembelajaran koopeatif tipe *two stay two stray* dan *time token* dengan memperhatikan penugasan proyek dan portofolio pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu?
2. Apakah ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu?
4. Apakah kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu?
5. Apakah kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu?
6. Apakah kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang

pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu?

7. Apakah kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Untuk mengetahui perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan proyek dan portofolio terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu.
4. Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu.

5. Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu.
6. Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
7. Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Menyajikan informasi dan sumbangan pemikiran tentang alternatif strategi pembelajaran yang menekankan pada penerapan model pembelajaran agar dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) IPS Terpadu siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru dan sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran

dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

- b. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untu meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal.
- c. Bagi peneliti sebagai bentuk praktik dan pengabdian terhadap ilmu yang telah diperoleh.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkung dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray, time token* dan kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII semester genap .

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 01 Bandar Lampung.

4. Waktu penelitian.

Waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

5. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini termasuk ruang lingkung ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Belajar dan Teori Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mengubah yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan banyak aspek lainnya yang akan membuat seseorang belajar mengerti, memahami dan menerima sehingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Djemari dkk dalam Rizyanti (2015: 34) belajar adalah proses untuk memperoleh perubahan yang dilakukan secara sadar, aktif, dinamis, sistematis, berkesinambungan, integratif dan tujuan yang jelas.

Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana seseorang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks suatu pembelajaran. Ada beberapa teori belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, konstruktivistik, kognitif dan humanistik.

a. Aliran Behavioristik (Tingkah Laku)

Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon, atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Herpratiwi, 2009: 2).

Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respon. Menurut Guthrie bahwa tingkah laku manusia itu dapat dirubah. Tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat dirubah menjadi baik. Sedangkan menurut Watson ia mengartikan bahwa pengubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan atau membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus yang diterima (Herpratiwi, 2009: 5). Teori *observational learning* (belajar pengamatan) yang merupakan teori Albert Bandura juga menyatakan bahwa belajar melalui observasi merupakan sarana dasar untuk memperoleh perilaku baru atau mengubah pola perilaku yang sudah dikuasai (Herpratiwi 2009: 12). Belajar observasi juga disebut belajar sosial karena yang menjadi objek belajar adalah perilaku belajar orang lain. Jadi, teori belajar menggambarkan bahwa belajar adalah pemberian stimulus yang menimbulkan respon sehingga terjadi perubahan dalam diri siswa.

Teori koneksionisme mendasari behaviorisme bahwa tingkah laku manusia pada dasarnya adalah hubungan antara perangsang dan jawaban, belajar adalah pembentukan stimulus respon sebanyak-

banyaknya, pembentukan stimulus respon melalui latihan, herbatisme (psikologi daya) artinya bahwa teori belajar behaviorisme adalah suatu proses belajar dengan stimulus dan respon lebih mengutamakan suatu unsur-unsur kecil, yang bersifat umum, bersifat mekanistik, peranan lingkungan dapat mempengaruhi suatu proses belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *time token* maupun model *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori behaviorisme karena dalam teori ini menekankan pada pemberian stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya.

b. Aliran konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan menggunakan bahasa sendiri, untuk berpikir tentang pengalaman yang dialami sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka, bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru.

Dengan kata lain siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi. Teori belajar konstruktivisme bertitik tolak dari teori pembelajaran behaviorisme yang didukung oleh B.F Skinner yang mementingkan perubahan tingkah laku pada pembelajar. Pembelajaran dianggap berlaku apabila terdapat perubahan tingkah laku kepada pelajar, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Teori pembelajaran konstruktivisme yang merupakan pandangan terbaru di mana pengetahuan akan dibangun sendiri oleh pembelajar berdasarkan pengetahuan yang ada pada mereka. Makna pengetahuan, sifat-sifat pengetahuan dan bagaimana seseorang menjadi tahu dan berpengetahuan, menjadi perhatian penting bagi aliran konstruktivisme. Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Perkembangan kognitif anak bergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Herpratiwi, 2009: 79).

Menurut Jean Piaget (Herpratiwi, 2009: 79) , adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah:

1. Asimilasi, proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awal atau hanya menambah atau merinci.
2. Akomodasi, proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi
3. Equilibrasi, keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata).

Menurut Lev Vigotsky (Herpratiwi, 2009: 80), interaksi sosial memegang peranan terpenting dalam perkembangan kognitif anak. Anak belajar melalui dua tahapan, pertama melalui interaksi dengan oranglain, baik keluarga, teman sebaya, maupun gurunya, kemudian dilanjutkan secara individual yaitu dengan cara mengintegrasikan apa yang ia pelajari dari orang lain ke dalam struktur mentalnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *time token* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori belajar konstruktivisme karena dalam teori ini menekankan siswa untuk menggali kemampuannya dan mengemukakan gagasan yang dimiliki dengan bahasa sendiri, kemandirian dalam model pembelajaran *time token* juga sangat dituntut sehingga siswa lebih menggali kemampuan yang dimilikinya. Hal ini dapat dilihat pada penerapan model pembelajaran *time token* pada saat siswa menggunakan kartu berbicaranya, mereka akan menemukan dan menyampaikan sesuatu yang ia ketahui sesuai dengan pembicaraan yang sedang berlangsung sehingga hal ini akan membangun pengetahuan siswa itu sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget dalam Siregar (2014: 39) yang mengatakan bahwa pengetahuan, merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pengalaman berjalan secara terus menerus dan setiap kali terjadi rekontruksi karena adanya pemahaman yang baru.

c. Aliran Kognitif

Teori belajar kognitif pada dasarnya mementingkan apa yang ada dalam diri manusia, mementingkan keseluruhan daripada bagian-bagian, mementingkan peranan kognitif, mementingkan kondisi waktu sekarang, mementingkan pembentukan struktu kognitif, megutamakan keseimbangan dalam diri manusia, serta mengutamakan insight (pengertian, pemahaman). Implikasi teori kognitivisme terhadap proses belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membantu siswa menjadi pembelajar yang sukses.

Teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh Ausebel menyatakan bahwa guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif siswa melalui proses belajar yang bermakna. Belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Ausebel beranggapan bahwa aktivitas belajar siswa, terutama yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat jika mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung, namun untuk siswa pada tingkatan pendidikan lebih tinggi, maka kegiatan langsung akan menyita banyak waktu (Herpratiwi, 2009: 25).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan langsung dengan teori belajar kognitif. Dimana pembelajaran akan

lebih efektif jika guru menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi, kemudian siswa diberikan penugasan dengan anggota kelompok untuk menemukan informasi yang diperlukan,

d. Aliran Humanistik

Menurut Herpratiwi (2009: 38) Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.

Jadi, teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk mengaktualisasikan diri, belajar akan dianggap berhasil jika siswa memahami lingkungannya dan dirinya sendiri yang kemudian siswa mampu mencapai aktualisasi diri dengan baik dan semua proses tersebut bermula dari diri manusia itu sendiri.

Jadi, teori ini menekankan pada proses yang dialami oleh siswa itu sendiri yang harus memahami lingkungannya dan dirinya sendiri sehingga lambat laun mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka model pembelajaran *two stay two stray* memiliki karakteristik dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya,

pada model pembelajaran *two stay two stray* siswa dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, sehingga dapat membagikan peran secara merata dan adil.

2.1.2 Kecakapan hidup (*life skill*)

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) adalah pendidikan yang memberikan kecakapan personal, sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri (UU No. 20 Tahun 2003: 45). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Satori dalam Anwar (2012: 20) kecakapan hidup (*life skill*) bukan semata-mata kemampuan tertentu saja (*vokasional skill*), namun ia harus memiliki kemampuan dasar pendukungnya secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan, dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam tim, terus belajar di tempat kerja dan mempergunakan teknologi.

Kecakapan hidup (*life skill*) mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat. Kecakapan hidup (*life skill*) merupakan kemampuan berkomunikasi secara efektif, kemampuan mengembangkan kerjasama, melaksanakan peran sebagai warga negara yang bertanggungjawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja, dan memiliki karakter dan etika untuk terjun ke dunia kerja.

Ciri pembelajaran kecakapan hidup (*life skill*) menurut Depdiknas dalam Anwar (2012: 21) adalah:

1. terjadi identifikasi kebutuhan belajar;
2. terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama
3. terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama;
4. terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan;
5. terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu;
6. terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli;
7. terjadi proses penugasan kompetisi, dan;
8. terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

Pada dasarnya kecakapan hidup (*life skill*) membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar (*learning how to learn*), menghilangkan kebiasaan dan pola pikir yang tidak tepat (*learning how to unlearn*), menyadari dan mensyukuri potensi diri untuk dikembangkan dan diamalkan, berani menghadapi problema kehidupan dan memecahkan secara kreatif.

Depdiknas dalam Anwar (2012: 28) membagi kecakapan hidup (*life skill*) menjadi empat jenis, yaitu:

1. kecakapan personal (*personal skill*) yang mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir (*thinking skill*);
2. kecakapan sosial (*social skill*);
3. kecakapan akademik (*academic skill*);
4. kecakapan vokasional (*vocational skill*).

Indikator-indikator yang terkandung dalam *general life skill* dan *specific life skill* secara konseptual dideskripsikan pada tabel 2.1 dan tabel 2.2 berikut:

Tabel 2. Deskripsi Implementasi *General Life Skill*

No	Kecakapan hidup secara umum (<i>general life skill</i>)	Deskripsi
1.	Kecakapan personal (<i>personal skill</i>) a. kecakapan mengenal diri (<i>self awareness skill</i>)	Kecakapan mengenal diri meliputi kesadaran sebagai makhluk Tuhan dan kesadaran akan eksistensi diri. Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial, bagian dari lingkungan, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus meningkatkan diri agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Mengenal diri mendorong seseorang untuk: (1) beribadah sesuai agamanya; (2) berlaku jujur; (3) bekerja keras; (4) disiplin; (5) toleran terhadap sesama; (6) suka menolong; dan (7) memelihara lingkungan.
	b. Kecakapan berpikir (<i>thinking skill</i>)	Kecakapan berpikir merupakan kecakapan menggunakan pikiran atau rasio secara optimal. kecakapan berpikir meliputi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kecakapan menggali dan menemukan informasi. Kecakapan ini membutuhkan keterampilan dasar seperti membaca, menghitung, dan melakukan observasi. 2. Kecakapan mengolah informasi. Informasi yang telah dikumpulkan harus diolah agar bermakna. Mengolah informasi artinya memproses informasi tersebut menjadi suatu kesimpulan. Untuk suatu kesimpulan, tahap berikutnya adalah pengambilan keputusan. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang selalu diuntut untuk membuat keputusan betapapun kecilnya keputusan tersebut. Oleh karena itu, siswa perlu belajar mengambil keputusan dan menangani resiko dari pengambilan keputusan tersebut.

Tabel Lanjutan

		<p>3. Kecakapan memecahkan masalah Pemecahan masalah yang baik tentu berdasarkan informasi yang cukup dan telah diolah. Siswa perlu belajar memecahkan masalah sesuai dengan tingkat berpikirnya sejak dini. Selanjutnya untuk memecahkan masalah ini dituntut kemampuan berpikir rasional, berpikir kreatif, berpikir alternatif, berpikir sistem dan sebagainya.</p>
2	<p>Kecakapan sosial (<i>social life skill</i>) atau kecakapan antar personal (<i>inter-personal skill</i>)</p> <p>a. Kecakapan berkomunikasi</p>	<p>Yang dimaksud kecakapan berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi berkomunikasi dengan empati. Menurut Depdiknas (2002) empati adalah sikap penuh pengertian, dan seni komunikasi dua arah perlu dikembangkan dalam keterampilan berkomunikasi agar isi pesannya sampai dan disertai kesan baik yang dapat menumbuhkan hubungan harmonis. Untuk berkomunikasi secara lisan, gagasan secara lisan dengan empati berarti kecakapan memilih kata dan kalimat yang mudah dimengerti oleh lawan bicara</p>
	<p>b. Kecakapan Bekerjasama</p>	<p>Kecakapan ini sangat penting dan perlu ditumbuhkan dalam pendidikan. Sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari, manusia akan selalu memerlukan dan bekerja sama dengan manusia lain. Kecakapan bekerja sama harus disertai dengan saling pengertian, saling menghargai, dan saling membantu. Kecakapan ini bisa dikembangkan dalam semua mata pelajaran, misalnya mengerjakan tugas kelompok, karya wisata, maupun bentuk kegiatan lainnya</p>

Tabel 3. Deskripsi Implementasi *Specific Life Skill*

No	Kecakapan hidup yang bersifat khusus (<i>specific life skill</i>)	Deskripsi
1.	Kecakapan akademik (<i>academic skill</i>)	<p>Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual atau kemampuan berpikir ilmiah dan merupakan pengembangan dari kecakapan berpikir.. Kecakapan akademik sudah mengarah kepada kegiatan yang bersifat akademik atau keilmuan.. Oleh karena itu, kecakapan ini harus mendapatkan penekanan mulai jenjang SMA dan terlebih pada program akademik di universitas. Kecakapan akademik ini meliputi kecakapan mengidentifikasi variabel, menjelaskan hubungan variabel-variabel, merumuskan hipotesis, dan merancang serta melakukan percobaan.</p>
2.	Kecakapan vokasional/kejuruan (<i>vokasional skill</i>)	<p>Kecakapan vokasional disebut juga kecakapan kejuruan, yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan. Kecakapan ini lebih cocok untuk siswa yang akan menekuni pekerjaan yang lebih mengandalkan keterampilan psikomotorik. Jadi, kecakapan ini lebih cocok untuk siswa SMK, kursus keterampilan atau program diploma. Kecakapan vokasional meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kecakapan vokasional dasar. Yang termasuk ke dalam kecakapan vokasional dasar adalah keterampilan melakukan gerak dasar, menggunakan alat sederhana, atau kecakapan membaca gambar. 2. Kecakapan vokasional khusus. Kecakapan ini memiliki prinsip dasar menghasilkan barang atau jasa. Contoh, kecakapan memperbaiki mobil bagi yang menekuni bidang otomotif dan meracik bumbu bagi yang menekuni bidang tata boga

Sumber: Depdiknas (2003)

Pada tingkat TK/SD/SMP tidak dikembangkan kecakapan akademik dan menekuni bidang kejuruan (*vocational*) dan yang perlu diperhatikan mengintegrasikan aspek kecakapan hidup dalam topik materi tidak boleh dipaksakan. Artinya, jika suatu topik pelajaran hanya dapat mengembangkan satu aspek kehidupan maka hanya satu aspek tersebut yang dikembangkan dan tidak perlu dipaksakan mengkaitkan aspek yang lainnya, namun jika ada topik pelajaran yang dapat menumbuhkan beberapa aspek kehidupan perlu dioptimalkan pada topik tersebut seperti yang tersaji dalam tabel pilihan kecakapan hidup di atas. Artinya peran guru dalam mengembangkan kecakapan hidup memiliki porsi yang sangat besar dalam menentukan keberhasilannya terutama kreativitas dalam melakukan reorientasi pembelajaran.

2.1.3 Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antarsiswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Pembelajaran kooperatif di dalamnya terdapat saling ketergantungan positif diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan soal bersama, saling membantu dan mendukung memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi

berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau seajar.

Menurut Slavin dalam Herpratiwi (2009: 188) “Tujuan paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya kita menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi”.

Menurut Majid dalam Huda (2014: 173) pembelajaran kooperatif memiliki tujuan sebagai berikut:

1. meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit,
2. penerimaan terhadap keberagaman, diharapkan siswa mampu menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang,
3. pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, dapat menjelaskan ide-ide atau pendapat serta bekerja dalam kelompok.

Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Majid dalam Huda (2014: 173) adalah sebagai berikut:

1. siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajarnya,
2. kelompok dibentuk dengan kemampuan yang beragam, mulai dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah,
3. anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku dan jenis kelamin yang berbeda-beda,
4. penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, diketahui bahwa pembelajaran ini mengutamakan kerjasama siswa dan tanggung jawab dalam menyelesaikan

permasalahan dan lebih baik daripada belajar individu, karena kelompok belajar dibentuk secara heterogen, baik dari segi kemampuan maupun latar belakang ras, budaya, suku dan jenis kelamin.

Roger dan David Johnson dalam Huda (2014: 31-35) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap sebagai pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada 5 unsur yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif yaitu:

1. saling ketergantungan positif
keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. siswa yang kurang mampu tidak akan minder karena juga memberikan sumbangan dan akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka. sebaliknya, siswa yang lebih pandai tidak akan dirugikan karena rekannya yang kurang mampu telah memberikan sumbangan mereka.
2. tanggungjawab perseorangan
setiap siswa bertanggungjawab untuk melakukan yang terbaik. akan ada tuntutan dari masing-masing kelompok untuk dapat melaksanakan tugas dengan baik sehingga tidak menghambat anggota lainnya.
3. tatap muka
setiap anggota kelompok dalam kelompoknya, harus diberi kesempatan untuk bertatap muka atau berdiskusi. kegiatan ini akan menguntungkan anggota maupun kelompoknya. hasil pemikiran beberapa orang akan lebih baik daripada pemikiran satu orang saja.
4. komunikasi antaranggota
unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. keberhasilan suatu kelompok sangat bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka.
5. evaluasi proses kelompok
pengajar menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama agar selanjutnya siswa dapat bekerjasama dengan lebih efektif.

Adapun Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Huda (2014: 112), yaitu:

Tahap 1: Persiapan Kelompok

- memilih metode, teknik dan struktur pembelajaran kooperatif,
- guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok,
- guru meranking siswa untuk pembentukan kelompok,
- guru menentukan jumlah kelompok,
- guru membentuk kelompok-kelompok.

Tahap 2: Pelaksanaan Pembelajaran

- siswa merancang *team building* dengan identitas kelompok,
- siswa dihadapkan pada persoalan,
- siswa mengeksplorasi persoalan,

- siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan persoalan,
- siswa bekerja mandiri, lalu belajar kelompok.

Tahap 3: Penugasan Kelompok

- guru menilai dan menskor hasil kelompok,
- guru memberi penghargaan pada kelompok
- guru dan siswa mengevaluasi perilaku kelompok

2.1.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *two stay two stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi (Huda: 2014:207). Model pembelajaran ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. model pembelajaran tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman satu kelompoknya ataupun dengan teman dalam kelompok lain, berinteraksi sosial dengan membagikan ide-ide serta mempertimbangkan jawaban yang tepat dari hasil interaksinya tersebut.

Sintak metode *two stay two stray* menurut Huda (2014: 207-208) adalah sebagai berikut:

1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang dan 1 siswa berkemampuan rendah. hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung;
2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing;
3. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir;
4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompok (*to stray*) untuk bertamu ke kelompok lain;

5. dua orang yang tinggal (*to stay*) dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain;
6. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain;
7. kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, kemudian mempersentasikannya.
8. guru menetapkan kelompok terbaik
9. evaluasi
10. Penutup

Kelebihan model pembelajaran *two stay to stray* adalah:

1. memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya.
2. kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
3. lebih berorientasi pada keaktifan.
4. diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
5. menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
6. kemampuan berbicara siswa dapat ditingkat .
7. membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Adapun kelemahan dalam model pembelajaran *two stay two stray* adalah:

1. membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
2. siswa yang tidak terbiasa belajar kelompok merasa asing dan sulit untuk bekerja sama sehingga siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. bagi guru, membutuhkan banyak persiapan.
4. guru cenderung sulit dalam pengelolaan kelas.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*, karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

2.1.5 Pembelajaran kooperatif tipe *time token*

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah menurut Arends dalam Huda (2014: 239-240). Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain, mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Adapun sintak dari model pembelajaran *time token* ini adalah sebagai berikut:

1. guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
2. guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
3. guru memberi tugas pada siswa;
4. guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa;
5. guru meminta siswa untuk menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. demikian seterusnya hingga semua anak berbicara;
6. guru memberikan sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan setiap siswa dalam berbicara.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembelajaran atau diam sama sekali.

Model ini mengajarkan kepada siswa untuk saling bekerjasama untuk saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan dengan anggota kelompoknya.

Beberapa kelebihan dalam model pembelajaran *time token* adalah:

1. mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi;
2. menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau tidak berbicara sama sekali;
3. membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran;

4. meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi;
5. melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat;
6. menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik;
7. mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain;
8. guru dapat berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui;
9. tidak memerlukan banyak media pembelajaran;

Kekurangan model pembelajaran *time token* adalah:

1. tidak bisa digunakan pada siswa yang jumlahnya banyak;
2. memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimiliki;
3. siswa yang memiliki banyak pendapat akan sulit mengutarakan pendapatnya karena waktu yang diberikan terbatas.

2.1.6 PENUGASAN

Penugasan atau dikenal dengan istilah resitasi adalah suatu cara yang menyajikan bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari yang kemudian dipertanggungjawabkan di depan kelas. Cara ini dilakukan dengan tujuan siswa dapat lebih mendalami dan menghayati bahan yang telah diberikan (Nasution : 2008)

Definisi mengenai resitasi atau penugasan yang dikemukakan di atas, dapat dideskripsikan bahwa resitasi atau pemberian tugas merupakan salah satu cara yang menuntut agar siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan diluar jam pelajaran.

Menurut Nasution (2008) dikatakan bahwa pekerjaan rumah dapat berupa;

1. Pekerjaan rumah sebagai belajar sendiri, misalnya mempelajari satu bab dari buku pelajaran, menerjemahkan bahasa asing, membaca, menghafal, dan sebagainya.
2. Pekerjaan rumah sebagai sarana latihan, misalnya menyelesaikan soal-

soal dari materi yang sudah diajarkan mengenai aturan dan prinsip-prinsip cara menyelesaikannya.

3. Pekerjaan rumah berupa pengumpulan sejumlah bahan yang berhubungan dengan materi yang akan atau telah dipelajari.

Pemberian tugas merupakan seperangkat persoalan yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan diluar jam pelajaran, persoalan tersebut disusun sedemikian rupa dengan mengacu pada tujuan intruksional khusus yang ingin dicapai dalam setiap kegiatan belajar mengajar di kelas.

Demikian pentingnya pemberian tugas sehingga siswa dapat lebih mendalami dan menghayati bahan yang telah diberikan. Metode pemberian tugas dapat diartikan sebagai suatu format interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan guru, dimana penyelesaiannya dapat dilakuakn secara perorangan maupun kelompok sesuai dengan petunjuk pemberian tugas tersebut.

Pemberian tugas secara terstruktur setiap selesai proses pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan yang berarti bagi peserta didik agar lebih mendalami dan menekuni suatu topik atau materi pembelajaran. Dengan adanya tugas terstruktur obyek didik dirangsang untuk selalu memanfaatkan waktu dengan baik sehingga mengurangi kegiatan kegiatan di luar sekolah yang kurang bermanfaat. Dengan demikian pemberian tugas yang terstruktur sangat positif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dan juga memberikan penekanan tentang posisi esensial dari

pelaksanaan tugas secara terstruktur, sebagai salah satu komponen yang terkait dalam proses belajar mengajar yang perlu mendapat perhatian secara wajar.

Beberapa jenis penugasan adalah berikut ini:

1. Penugasan Proyek

Menurut Purnomo (2015: 53) tugas proyek adalah tugas yang diberikan kepada peserta didik dan harus diselesaikan menurut periode waktu tertentu. Tugas ini dapat berupa investigasi yang dilakukan oleh peserta didik dengan tahapan mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data.

Proyek merupakan suatu cara yang baik untuk melibatkan peserta didik dalam situasi pemecahan masalah. Situasi ini merupakan materi yang berhubungan dengan dunia nyata dan disiplin ilmu lain, (Purnomo, 2015: 54). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa penugasan proyek merupakan suatu konteks pemecahan masalah yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengungkap, mempelajari, memikirkan, dan mencapai ide-ide yang mengembangkan pemahaman mereka.

Adapun tahapan dalam melakukan investigasi proyek antara lain menurut pendapat Purnomo (2015:55) adalah sebagai berikut:

1. perencanaan; guru maupun peserta didik terlebih dahulu merencanakan topik apa yang akan menjadi proyek.
2. pengumpulan data; peserta didik melakukan pengumpulan data yang menjadi topik atau kajian
3. pengolahan data; peserta didik mengolah data yang telah dikumpulkan
4. penyajian data; peserta didik menyajikan data yang telah diolah sebagai hasil investigasi.

Kelebihan penugasan proyek adalah menurut Purnomo (2015: 56):

1. dapat memperluas pemikiran peserta didik yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan,
2. dapat membina peserta didik dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu;
3. sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran kontekstual.

Kekurangan penugasan proyek adalah menurut Purnomo (2015: 56):

1. memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah,
2. memerlukan biaya ekstra,
3. banyak peralatan yang harus disediakan.

2. Penugasan Portofolio

Portofolio dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dikenal sebagai kumpulan hasil karya peserta didik (Purnomo, 2015: 63).

Pendapat tersebut juga sesuai dengan pengertian portofolio menurut Depdiknas (2007) yang menyatakan bahwa portofolio adalah kumpulan hasil karya peserta didik, sebagai hasil pelaksanaan tugas kinerja, yang ditentukan oleh pendidik atau oleh peserta didik bersama pendidik, sebagai bagian dari usaha mencapai tujuan belajar, atau kompetensi yang sudah ditetapkan kurikulum.

Penugasan portofolio pada dasarnya adalah bagian dari metode pembelajaran berbasis potofolio atau *portofolio based learning*.

Pembelajaran berbasis portofolio merupakan turunan dari teori belajar konstruktivisme yang pada prinsipnya menggambarkan bahwa siswa membentuk atau membangun pengetahuan melalui interaksi dengan

lingkungannya. Pembelajaran ini juga sebagai upaya agar siswa memperoleh pengalaman langsung terhadap objek dalam pembelajaran.

Pada dasarnya terdapat dua bentuk portofolio yaitu portofolio produk dan portofolio proses. Portofolio proses merupakan portofolio yang menekankan pada tinjauan bagaimana siswa dapat diamati dan dinilai dari waktu ke waktu. Pendekatan ini lebih menekankan pada bagaimana siswa belajar, berkreasi, termasuk melalui draft awal, bagaimana proses awal itu terjadi, dan tentunya sepanjang siswa dinilai. Supranta dan Hatta menyatakan dalam portofolio proses berbagai macam tugas yang setara atau yang berbeda disajikan pada peserta didik. Proses ini akan membuat semua pihak, guru maupun siswa mengenal kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik. Sedangkan portofolio hasil adalah portofolio yang menekankan pada tinjauan hasil terbaik yang telah dilakukan oleh siswa, tanpa memperhatikan bagaimana proses untuk mencapai *evidence* tersebut. Portofolio semacam ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan kualitas prestasi yang telah dicapai.

Portofolio juga dapat menimbulkan beberapa efek positif pada diri peserta didik dan pada diri guru itu sendiri, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan guru bersama peserta didik menjadi proses yang menyenangkan, kreatif, integrative, dan reflektif.

Portofolio didefinisikan sebagai kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuan belajarnya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam

belajar, 2) tentang bagaimana siswa tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain. Berdasarkan pengertian tersebut, penugasan portofolio dapat menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Penugasan terhadap semua aspek tersebut hanya dimungkinkan apabila siswa dinilai melalui berbagai dokumen (tugas-tugas, hasil tes, catatan guru tentang siswa, dokumen kehadiran, dll) yang disatukan.

Kelebihan penugasan portofolio menurut Purnomo (2015: 64-65) adalah:

1. portofolio memberikan bukti yang lebih jelas atau lebih lengkap tentang kinerja peserta didik daripada hasil tes,
2. portofolio dapat merupakan catatan penilaian yang sesuai dengan program pembelajaran yang baik,
3. portofolio merupakan catatan jangka panjang tentang kemajuan peserta didik,
4. portofolio memberikan gambaran tentang kemampuan peserta didik,
5. penggunaan penugasan portofolio memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan keunggulan dirinya,
6. portofolio membantu peserta didik dalam mengambil keputusan tentang pembelajaran.

2.1.7 IPS TERPADU

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah telaah tentang manusia dalam hubungan sosialnya. Manusia sebagai makhluk sosial akan mengadakan hubungan sosial dengan sesamanya, mulai dari keluarga sampai masyarakat global. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Nursid Sumaatmadja, bahwa setiap orang sejak lahir, tidak terpisahkan dari manusia lain. Selain berinteraksi dengan sesama, manusia juga berinteraksi dan memanfaatkan

lingkungan alam, serta harus mempertanggungjawabkan semua tindakan sosialnya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Terkait dengan pengertian tersebut, mata pelajaran IPS dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diorganisasi dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner atau transdisipliner dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS di SMP merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, antara lain mencakup geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Depdiknas RI, 2003).

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam berpikir logis dan kritis untuk memahami konsep dan prinsip yang berkaitan dengan pola dan persebaran keruangan, interaksi sosial, pemenuhan kebutuhan, dan perkembangan kehidupan masyarakat untuk menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik dan atau mengatasi masalah-masalah sosial. Secara rinci tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan:

1. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;
2. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan terampil dalam kehidupan sosial;
3. memiliki kesadaran dan komitmen untuk terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;

4. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Sebagai mata pelajaran, IPS menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperlukan untuk menjadikan sebagai warga negara yang dapat berperan dalam kehidupan masyarakat multikultural.

2.2 Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul penelitian	Hasil penelitian
1	Ardiyanti (2010)	Penggunaan Lembar Kerja Siswa berbasis lingkungan untuk meningkatkan <i>life skill</i> siswa kelas VI SD Negeri Pahawang Kecamatan Punduh Pidada	Penggunaan LKS berbasis lingkungan oleh guru yang mengajar kelas VI SD Negeri Pahawang Kecamatan Punduh Pidada Tahun Ajaran 2010/2011 dapat meningkatkan kecakapan hidup (<i>life skill</i>) siswa. Persentase kecakapan hidup (<i>life skill</i>) siswa saat observasi awal sebesar 55% sedangkan peningkatan persentase kecakapan hidup (<i>life skill</i>) siswa meningkat dari siklus I (68%,85%) ke siklus ke II (76%) sebesar 7.15% dan 6% dari siklus II ke siklus III (82%).

Tabel Lanjutan

2	Fatmawati (2015)	Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe <i>time token</i> dan <i>two stay two stray</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015	Pertama, terdapat perbedaan keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>time token</i> dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model <i>two stay to stray</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu, dari hasil pengujian diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar 25.134 dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Kedua, keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>time token</i> lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran <i>two stay to stray</i> bagi siswa yang mempunyai kemampuan spiritual tinggi, pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien F_{hitung} sebesar $13.279 > F_{tabel} 2.093$ dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Ketiga, keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>two stay two stray</i> lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran <i>time token</i> bagi siswa yang memiliki kecerdasan
---	------------------	--	--

Tabel Lanjutan

			<p>spiritual rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien t_{hitung} sebesar $-4.725 > t_{tabel} -2.093$ dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$. Keempat, terdapat Interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial siswadiperoleh hasil pengujian koefisien F_{hitung} sebesar 151.585 dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$.</p>
3	Annisa Yulistia (2014)	Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Metro tahun Pelajaran 2013/2014	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah oleh siswa pada siklus II. Dimana sebelumnya hanya 18 siswa yang aktif dalam pembelajaran sementara pada siklus II jumlah siswa aktif naik menjadi 29 orang siswa. Sedangkan rata-rata hasil belajar sebelumnya pada siklus I hanya sebesar 78,55 pada siklus II</p>

Tabel Lanjutan

			naik menjadi 82,43.
4	Dwipa Fredy Putri (2014)	Peningkatan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Model Pembelajaran Portofolio pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih dalam kategori kurang baik pada siklus I, namun pada siklus II dan III dengan menggunakan portofolio yang berasal dari surat kabar dan juga internet menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa semakin meningkat.

2.3 Kerangka pikir

1. **Diduga ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu**

Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki arti seperti yang dikemukakan oleh Huda (2014:207), merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling membantu satu sama lain untuk berprestasi dan juga membantu siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

Menurut Huda (2014: 207-208) adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* seperti yang diungkapkan, antara lain:

1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen seperti pada pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.
2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
3. siswa bekerjasama dalam kelompok beranggotakan empat orang. hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
5. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
6. kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *two stay two stray* adalah model pembelajaran yang mana siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman yang didapat kepada kelompok lain, selain mereka berbagi, mereka juga mencari dan mengumpulkan informasi yang lain dari kelompok lainnya. Pelaksanaan model pembelajaran ini dengan membentuk pasangan yang berperan sebagai tamu dan tuan rumah sehingga membantu siswa untuk bersosialisasi dengan teman yang lain.

Model pembelajaran *two stay two stray* juga memiliki beberapa kelebihan, seperti yang diungkapkan oleh Aminy (2014: 37) menyebutkan beberapa kelebihan model pembelajaran *two stay two stray*, yaitu:

- a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- b. Belajar siswa menjadi menjadi lebih bermakna
- c. Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir siswa

- d. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- e. Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah.
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompok.
- g. Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman.
- h. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan dengan teori kognitif dan humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya dan hal tersebut sesuai pada tujuan pembelajaran *two stay two stray* yaitu membantu siswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik, dan hal ini terlihat pada penerapan model pembelajaran yang membentuk siswa sebagai pasangan tuan rumah dan pasangan tamu yang akan saling menyuguhkan informasi kepada tamunya dan menggali informasi dengan tuan rumahnya, sehingga aktivitas dan interaksi antarsiswa lebih banyak dan menuntut siswa dapat berkomunikasi dengan baik dengan sesama teman. Sesuai dengan teori belajar kognitif karena siswa dibimbing secara langsung untuk menemukan informasi yang diperlukan. Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwa model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa khususnya pada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi

Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan pemahaman siswa agar tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, karena pada model

pembelajaran ini siswa dituntut sebisa mungkin menggunakan kartu bicaranya selama model pembelajaran dilaksanakan. Menurut Huda (2014: 239) Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut.

- a. guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
- b. guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
- c. guru memberi tugas pada siswa;
- d. guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa;
- e. guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa model pembelajaran *time token* melatih siswa agar dapat mengemukakan pendapat, dibutuhkan kemandirian berpikir siswa pada model ini, siswa harus mengandalkan kemampuannya sendiri dalam berpendapat, ketergantungan terhadap teman dapat diminimalisir pada penerapan model ini. Pada model pembelajaran *time token*, siswa dituntut untuk dapat menyadari segala kekurangan dan kelebihan dan saling belajar menghargai pendapat orang lain, melatih kecakapan bersaing dengan baik, bersaing disini diartikan sebagai kemandirian yang tidak bergantung dengan teman yang lain serta sikap bertanggungjawab siswa yang perlu ditingkatkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat membangun kecakapan hidup (*life skill*) siswa khususnya pada aspek kecakapan

bekerjasama dan berkomunikasi, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat membangun kecakapan hidup siswa khususnya aspek kecakapan mengenal diri dan kecakapan berpikir.

2. Diduga Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu

Menurut Arikunto (2013: 251), penugasan proyek merupakan kegiatan penugasan terhadap suatu tugas yang mencakup beberapa kompetensi yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu periode tertentu. Tugas tersebut dapat berupa investigasi terhadap suatu proses atau kejadian yang dimulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan data dan penyajian data. Produk akhir dari sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penugasan khusus. Penugasan produk dari sebuah proyek dimaksudkan untuk menilai kualitas dan bentuk hasil akhir secara holistik dan analitik. Penugasan produk dimaksud meliputi penugasan atas kemampuan peserta didik menghasilkan produk, seperti makanan, pakaian, hasil karya seni (gambar, lukisan, patung, dan lain-lain), barang-barang terbuat dari kayu, kertas, kulit, keramik, karet, plastik, dan karya logam. Penugasan secara analitik merujuk pada semua kriteria yang harus dipenuhi untuk menghasilkan produk tertentu. Penugasan secara holistik merujuk pada apresiasi atau kesan secara keseluruhan atas produk yang dihasilkan.

Penugasan portofolio bagian dari penugasan otentik. Yakni penugasan yang digunakan untuk menjelaskan penilaian kinerja karena tugas-tugas asesmennya lebih dekat dengan kehidupan nyata. Penugasan merupakan

bagian dari kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk mendeskripsikan apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Portofolio didefinisikan sebagai kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuan belajarnya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam belajar, 2) tentang bagaimana siswa tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain.

Berdasarkan pengertian tersebut, penugasan portofolio dapat menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Penugasan terhadap semua aspek tersebut hanya dimungkinkan apabila siswa dinilai melalui berbagai dokumen (tugas-tugas, hasil tes, catatan guru tentang siswa, dokumen kehadiran, dll) yang disatukan. Sehingga ada perbedaan antara penugasan proyek dan portofolio. Dimana penugasan proyek menuntut siswa untuk menghasilkan suatu pengamatan dalam periode tertentu dan menjadikan siswa dapat berinteraksi lebih banyak dengan lingkungan sekitarnya, ssecara tidak langsung kecakapan hidup (*life skill*) siswa pada aspek kecakapan sosial akan terbentuk, khususnya kecakapan bekerjasama dan komunikasi, sedangkan teknik penugasan portofolio menjadikan siswa dengan tugasnya yang berkala, ia mampu melihat setiap perkembangan dari hasil belajarnya dalam kurun waktu tertentu melalui kumpulan tugas yang diselesaikannya, siswa mampu melihat perkembangan aktualisasi dirinya, sehingga kecakapan hidup personal (*life skill*) khususnya kecakapan mengenal diri dapat terus berkembang.

3. Diduga ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu

Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. .

Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat keefektifannya melalui sebuah penugasan. Dimana penugasan merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dengan kegiatan belajar mengajar pada umumnya, karena efektivitas kegiatan belajar mengajar bergantung pada kegiatan penugasan. Kegiatan belajar mengajar akan efektif bila didukung oleh kegiatan penugasan yang efektif pula. Sehingga, teknik penugasan yang tepat akan membantu siswa untuk lebih mengembangkan potensi yang dimilikinya. Jadi, ada interaksi yang timbul antara model pembelajaran dan teknik penugasan.

4. Diduga kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu

Model pembelajaran *two stay two stray* merancang sebuah pembelajaran kelompok dengan cara siswa bekerja sama dalam kelompok belajar yang heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang

dan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, bertanggungjawab terhadap persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* seperti yang diungkapkan oleh Huda (2014: 207) antara lain:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen seperti pada pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
2. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
3. Siswa bekerjasama dalam kelompok beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Penerapan model pembelajaran *two stay two stray* akan menjadikan siswa saling bekerjasama dalam kelompok, kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang heterogen. Sehingga aktivitas dan interaksi akan lebih tinggi dalam pembelajaran. Adanya rasa tanggungjawab yang besar dalam keberhasilan menyampaikan materi kepada kelompok lain dan mampu menarik kesimpulan dari materi yang didapat dari kelompok lain, saling membantu dalam menjelaskan materi yang dibahas kepada kelompok lain, bersama-sama dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Ketika model *two stay two stray* diberikan untuk penugasan proyek, maka siswa secara berkelompok diberikan tugas investigasi yang sama dalam periode tertentu. Siswa bersama-sama merencanakan, mengumpulkan data, mengolah data sampai penyajian data kepada teman-teman yang ada di kelompok lain. Dengan adanya penugasan proyek investigasi dalam periode tertentu ini, memungkinkan terjalinnya kerjasama dan komunikasi yang baik dalam kelompok, sehingga secara perlahan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yaitu kecakapan sosial khususnya ada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi sudah tercipta. Pendapat tersebut sesuai dengan Ausebel (Herpratiwi, 2009: 25) yang menyatakan bahwa, “aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat jika mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, teori belajar humanistik memiliki tujuan belajar untuk mengaktualisasikan diri, belajar akan dianggap berhasil jika siswa memahami lingkungannya dan dirinya sendiri yang kemudian siswa mampu mencapai aktualisasi diri dengan baik dan semua proses tersebut bermula dari diri manusia itu sendiri.

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
2. guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
3. guru memberi tugas pada siswa;
4. guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa;
5. guru meminta siswa untuk menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa

lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. demikian seterusnya hingga semua anak berbicara;

6. guru memberikan sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan setiap siswa dalam berbicara.

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembelajaran atau diam sama sekali.

Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan penggunaan teknik penugasan proyek, maka kemampuan hidup (*life skill*) sosial siswa khususnya pada aspek bekerjasama dan berkomunikasi dapat ditingkatkan, dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* yang disandingkan dengan teknik penugasan portofolio, karena pada model pembelajaran *time token* adanya tuntutan siswa mampu untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki melalui pengetahuan baru, model ini lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir dan mengenal diri dibandingkan kemampuan bekerjasama dengan lingkungannya.

- 5. Diduga kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* bagi siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu**

Model pembelajaran *two stay two stray* menjadikan siswa dapat bekerjasama dan berkomunikasi secara efektif dengan teman kelompoknya maupun kelompok lain. Siswa dituntut untuk menguasai materi kelompok, menjadi tuan rumah yang memberi informasi suatu permasalahan dan pemecahan masalahnya, serta menjadi tamu yang baik dan dapat bertukar

pendapat saat berada di kelompok lain.

Penerapan model pembelajaran tipe *time token* mengupayakan siswa untuk dapat mengutarakan pendapatnya pada saat kegiatan belajar berlangsung, dapat mendorong siswa untuk berkomunikasi, sehingga tidak ada siswa yang mendominasi pembicaraan dan atau diam sama sekali. Siswa dituntut untuk mampu membangun pengetahuan baru dengan bermodal pengetahuan lamanya.

Menurut Huda (2014: 239) Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut.

- a. guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
- b. guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
- c. guru memberi tugas pada siswa;
- d. guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa;
- e. guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.

Model pembelajaran *time token* menekankan siswa untuk dapat memiliki kemandirian dalam belajar. Walaupun di dalam kelompok siswa membahas sub bab yang sama, tetapi siswa dituntut untuk dapat mengemukakan pendapatnya sendiri dengan menggunakan kupon berbicara, dapat menerima pendapat dengan teman dengan baik, serta melakukan penolakan pendapat dengan baik, jika tidak sesuai dengan pemikiran siswa yang bersangkutan. Dengan hal itu, diharapkan siswa mampu memiliki

kemampuan berpikir dengan dengan baik. Model pembelajaran ini menuntut siswa dalam menggali informasi sampai memecahkan masalah yang dihadapi, hingga akhirnya siswa memiliki kemandirian dalam belajar.

Portofolio merupakan kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuan belajarnya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam belajar, 2) tentang bagaimana siswa tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain. Penerapan model pembelajaran *time token* yang mana menuntut kemandirian siswa cukup baik bila dipasangkan dengan penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan belajarnya sendiri, serta dapat meningkatkan kecakapan personal khususnya kecakapan berpikir yang memiliki indikator ketercapaiannya seperti, kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah. Hal ini didukung dengan pendapat Jean Piaget (Herpratiwi, 2009: 79) , adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah yang pertama, asimilasi yaitu siswa menambah atau mempertahankan pengetahuannya lamanya. Kedua, akomodasi dimana siswa menyeimbangkan pengetahuan lama dengan pengalaman barunya. Ketiga, equilibrasi dimana siswa menyatukan pengalaman lama dan barunya.

6. **Diduga kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberi teknik penugasan proyek lebih baik daripada teknik penugasan portofolio bagi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.**

Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya dan hal tersebut sesuai pada tujuan pembelajaran *two stay two stray* yaitu membantu siswa untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik, dan hal ini terlihat pada penerapan model pembelajaran yang membentuk siswa sebagai pasangan tuan rumah dan pasangan tamu yang akan saling menyuguhkan informasi kepada tamunya dan menggali informasi dengan tuan rumahnya, sehingga aktivitas dan interaksi antarsiswa lebih banyak dan menuntut siswa dapat berkomunikasi dengan baik dengan sesama teman.

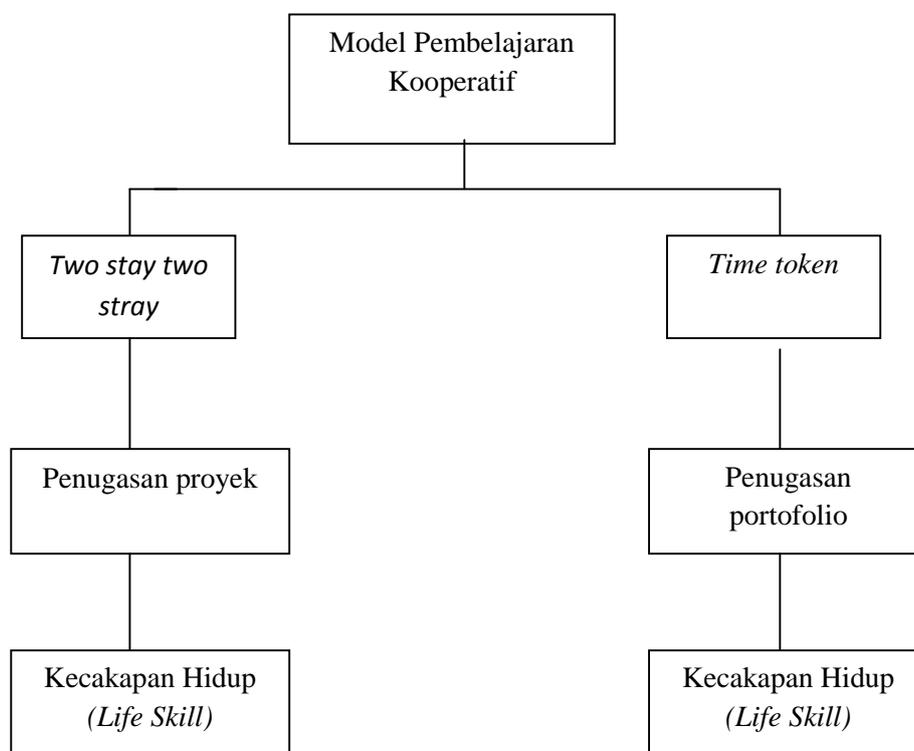
Penugasan proyek diberikan agar siswa mencari sumber data, mengolahnya, menyimpulkannya dala periode tertentu, para siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk dibahas dan kemudian dibagikan/didiskusikan kembali kepada anggota kelompok lain, sehingga terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antarsiswa yang dapat meningkatkan kecakapan sosial siswa khususnya pada aspek kecakapan sosial.

7. Diduga kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek bagi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu

Tujuan pembelajaran *time token* adalah agar siswa tidak mendominasi kelas atau diam sama sekali, mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi dan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Penugasan proyek menuntut siswa untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Penugasan proyek menuntut siswa untuk dapat menyelesaikan tugas dalam waktu tertentu sehingga seluruh anggota kelompok harus saling bekerjasama untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan menggunakan kemampuan diri untuk menyimpulkan hasil temuan kelompok, penerapan teknik penugasan proyek lebih baik diterapkan pada model pembelajaran *two stay two stray*.

Pemberian penugasan portofolio dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dianggap dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) khususnya kemampuan personal siswa. Siswa dapat mengaktualisasi diri dengan cara menyumbangkan ide dalam penugasan yang diberikan dan dapat melihat sejauh mana dirinya dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri saat bergabung dengan kelompok. Penerapan model pembelajaran *time token* yang mana menuntut kemandirian siswa cukup baik bila dipasangkan dengan penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan

belajarnya sendiri, serta dapat meningkatkan kecakapan personal khususnya kecakapan berpikir yang memiliki indikator ketercapaiannya seperti, kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah. Hal ini didukung dengan pendapat Jean Piaget (Herpratiwi, 2009: 79) , adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah yang pertama, asimilasi yaitu siswa menambah atau mempertahankan pengetahuan lamanya. Kedua, akomodasi dimana siswa menyeimbangkan pengetahuan lama dengan pengalaman barunya. Ketiga, equilibrasi dimana siswa menyatukan pengalaman lama dan barunya. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1: Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir dan anggapan dasar yang telah diuraikan terdahulu, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

1. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu.
4. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu.
5. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu.
6. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa

yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

7. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara tepat (Sugiyono, 2013: 107). Menurut Arikunto (2013; 3) eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2013: 57). Membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain dan hasil penelitian yang satu dengan yang lain adalah analisis komparatif yang harus dilakukan. Alasan peneliti memilih metode ini karena sesuai dengan penelitian yang akan dicapai untuk mengetahui perbedaan suatu variabel yaitu kecakapan hidup (*life skill*) siswa pada kecakapan personal yang meliputi aspek kecakapan mengenal diri dan aspek kecakapan berpikir serta kecakapan sosial yang

meliputi aspek kecakapan berkomunikasi dan aspek bekerjasama dengan perlakuan yang berbeda yaitu penerapan model pembelajaran *two stay two stray* pada kelas eksperimen dan *time token* pada kelas kontrol.

3.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian semu (*Quasi experimental design*) dengan pola *design factorial*. *Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2012: 114). Eksperimental semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk menentukan sampel.

Model Pembelajaran Penugasan	Kooperatif Tipe Two Stray Two Stay (A₁)	Kooperatif Tipe Time token (A₂)
Proyek (B₁)	Kecakapan hidup (<i>life skill</i>) A₁B₁	Kecakapan hidup (<i>life skill</i>) A₂B₁
Portofolio (B₂)	Kecakapan hidup (<i>life skill</i>) A₁B₂	Kecakapan hidup (<i>life skill</i>) A₂B₂

Gambar 2. Desain Penelitian

3.1.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua tahap, pra penelitian dan pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari tahap tersebut adalah

a. Pra Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi tentang keadaan sekolah dan kelas yang akan ditetapkan sebagai populasi dan sampel penelitian.
- 2) Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol dengan teknik *cluster random sampling*.
- 3) Melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas yang akan diteliti tersebut.
- 4) Membuat perangkat pembelajaran diantaranya silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Kelompok (LKK).

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan kegiatan ini akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* untuk kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) Kelas eksperimen (*two stay two stray*)

- a) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang.
- b) Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir.
- d) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompok (*to stray*) untuk bertamu ke kelompok lain.
- e) Dua orang yang tinggal (*to stay*) dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka dan mempersentasikannya.
- h) Guru menetapkan kelompok terbaik .
- i) Evaluasi
- j) Penutup

2) Kelas kontrol (*time token*)

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal.
- c) Guru memberi tugas pada siswa.
- d) Guru memberikan sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik perkupon pada tiap siswa.
- e) Guru meminta siswa untuk menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.
- f) Guru memberikan sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan setiap siswa dalam berbicara.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung yang berjumlah 333 siswa yang terdiri dari 9 kelas.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008: 118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VII 1 dan VII 2 sebagai sampel, kemudian dua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dan kelas VII 1 dengan menggunakan model pembelajaran *time token* sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 65 siswa yang tersebar ke dalam dua kelas yaitu kelas VII 1 sebanyak 32 siswa dan kelas VII 2 berjumlah 33 siswa.

3.3 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 60), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependen*) dan variabel moderator.

3.3.1 Variabel bebas (*independent*)

Variabel bebas atau yang sering disebut sebagai variabel stimulus atau prediktor yang dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari

dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran *two stay two stray* dan *time token*.

3.3.2 Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah kecakapan hidup (*life skill*) siswa .

3.3.3 Variabel Moderator

Variabel moderator dengan lambang Z adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel independen atau dependen (Sugiyono, 2008: 33). Diduga teknik penugasan yaitu teknik proyek dan portofolio mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan model pembelajaran kooperatif tipe *two stray two stay* dan *time token* dengan kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.4.1 Defenisi konseptual

a) *Two Stray Two Stay*

Model pembelajaran *two stay – two stray* adalah model pembelajaran kooperatif dengan adanya pembagian tugas dalam kelompok, yaitu dua siswa bertugas sebagai tamu untuk mencari informasi dari kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap berada dalam kelompoknya untuk

memberikan informasi kepada tamunya dari kelompok lain. Jika mereka telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah itu siswa yang bertugas menjadi tamu atau yang menerima tamu mendiskusikan dan membahas hasil kerja mereka.

b) *Time token*

Model pembelajaran time token adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu-kartu berbicara, *time token* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap siswa. Dengan adanya kupon, siswa dituntut untuk dapat berdiskusi secara aktif dan mampu menyimpulkan hasil diskusi kelas. Model pembelajaran ini dapat menghindari dominasi siswa aktif dan atau diam sama sekali.

c) Kecakapan hidup (*life skill*)

Kecakapan hidup (*life skill*) merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya. Kecakapan hidup (*life skill*) mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat. Kecakapan hidup (*life skill*) merupakan kemampuan berkomunikasi secara efektif, kemampuan mengembangkan kerjasama,

melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggungjawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja, dan memiliki karakter dan etika untuk terjun ke dunia kerja.

d) Penugasan

Penugasan sering digambarkan sebagai penugasan atas perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan mereka berkembang untuk belajar bagaimana belajar tentang subjek. Penugasan autentik harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya. Atas dasar itu, guru dapat mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk materi apa pula kegiatan remedial harus dilakukan.

3.4.2 Defenisi Operasional

Mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Sudjarwo, 2009: 174).

Tabel 5. Defenisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pengukuran variabel	Skala Pengukuran
Kecakapan hidup (<i>life skill</i>)	Ketercapaian kecakapan personal dan atau kecakapan sosial.	Melalui observasi	Interval
Model Pembelajaran <i>two stay two stray</i>	Perubahan kecakapan siswa	Melalui observasi	Interval
Model Pembelajaran <i>time token</i>	Perubahan kecakapan siswa	Melalui observasi	Interval
Penugasan proyek	Ketercapaian siswa menyelesaikan tugas dalam periode waktu tertentu	Tingkat besarnya hasil penugasan proyek mata pelajaran IPS Terpadu	Interval
Penugasan portofolio	Adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan adanya perbaikan-perbaikan dalam setiap penugasan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	Tingkat besarnya hasil penugasan portofolio mata pelajaran IPS Terpadu	Interval

3.5 Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Jenis Data

Data penelitian ini berupa data kuantitatif dengan skala pengukuran interval, yaitu penguasaan materi IPS Terpadu yang diperoleh dari nilai tugas serta observasi untuk melihat kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan pada saat penelitian untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran dan teknik penugasan guna meningkatkan kecakapan (*life skill*) siswa

3.6 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus berdistribusi normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel didistribusikan normal atau sebaliknya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$L_o = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_o : Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$: peluang angka baku

$S(Z_i)$: proporsi angka baku

Kriteria pengujiannya adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0.05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya (Sudjana, 2005: 466)

3.6.2 Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas digunakan uji Bartlett yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari varians populasi yang sama atau sebaliknya. Rumus uji Bartlett adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Varians gabungan dari semua sampel

$$(1) \dots s^2 = (\sum (n_i - 1) s_i^2 / \sum (n_i - 1)$$

2. Harga satuan B dengan rumus

$$(2) \dots B = (\log s^2) \sum (n_i - 1)$$

3. Digunakan statistik chi kuadrat

$$(3) \dots x^2 = (\sum (n_i - 1) \log s_i^2) / B$$

4. $x_K^2 = (1/K) x^2$

(Sudjana, 1996: 263-264)

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data sampel akan homogeny dan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data sampel tidak homogen, dengan taraf signifikansi 0.05 dan dk = n-1

3.7 Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.7.1 Analisis Varian Dua Jalan

Analisis varian atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antarvariabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah

yang berinteraksi satu sama lain. Arikunto (2005: 244-245). Penelitian ini untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 6. Rumusan Unsur Persiapan Anava Dua Jalan

Seumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
Antara A	$JK_A = \frac{(\sum \bar{X}_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{n_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antara B	$JK_B = \frac{(\sum \bar{X}_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{n_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antara AB	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	B-1(2)	$\frac{JK_{AB}}{n_B}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$
Interaksi dalam (d)	$JK_d = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	(4)	$\frac{JK_d}{d}$	$\frac{MK_d}{db_d}$	$\frac{MK_d}{db_d}$
Total (T)	$JK_A = \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N-1 (49)			

Cara untuk menentukan kesimpulan:

Jika $F_o \geq F_t$ 1%	Jika $F_o \geq F_t$ 5%	Jika $F_o < F_t$ 5%
<ul style="list-style-type: none"> Harga F_o yang diperoleh sangat signifikan 	<ul style="list-style-type: none"> Harga F_o yang diperoleh signifikan 	<ul style="list-style-type: none"> Harga F_o yang diperoleh tidak signifikan
<ul style="list-style-type: none"> Ada perbedaan mean secara sangat signifikan 	<ul style="list-style-type: none"> Ada perbedaan mean secara signifikan 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak ada perbedaan mean secara sangat signifikan
<ul style="list-style-type: none"> Hipotesis nihil (H_o) ditolak 	<ul style="list-style-type: none"> Hipotesis nihil (H_o) ditolak 	<ul style="list-style-type: none"> Hipotesis nihil (H_o) diterima
<ul style="list-style-type: none"> $P < 0.01$ atau $p = 0.01$ 	<ul style="list-style-type: none"> $P < 0.01$ atau $p = 0.01$ 	<ul style="list-style-type: none"> $P < 0.01$ atau $p = 0.01$

(Suharsimi Arikunto, 2005: 256)

Jika terdapat perbedaan maka dilanjutkan dengan menggunakan pengeujian uji t.

3.7.2 T-Test Dua Sampel Independent

Terdapat beberapa rumus t-test yang digunakan untuk pengeujian hipotesis kompararif sampel independen, yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{X_1^2 - \frac{(X_1)^2}{n} + X_2^2 - \frac{(X_2)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : rata-rata kecakapan hidup (*life skill*) siswa kelas eksperimen
 \bar{X}_2 : rata-rata kecakapan hidup (*life skill*) siswa kelas siswa kelas kontrol
 X_1^2 : banyaknya sampel kelompok 1
 X_2^2 : banyaknya sampel kelompok 2
n : banyaknya sampel kelompok

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

1. Apakah ada dua rata- rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
2. Apakah varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengeujian homogenitas varian.

3.7.3 Pengujian Hipotesis

1. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
2. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
3. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
4. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
5. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
6. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$
7. $H_0: \mu A_1 = \mu A_2$
 $H_a: \mu A_1 \geq \mu A_2$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu
2. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu
3. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan proyek dan portofolio terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu
4. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu
5. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu

6. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu
7. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Studi Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dan *Time Token* Terhadap Kecakapan Hidup (*Life Skill*) dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, maka peneliti menyarankan:

1. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi hendaknya senantiasa dilakukan agar memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan variatif diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada siswa.
2. Sebaiknya siswa yang diberi penugasan proyek dan portofolio lebih berpartisipasi dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) pada mata pelajaran IPS Terpadu.

3. Sebaiknya model pembelajaran tipe *two stay two stray* mulai diterapkan dan diberi teknik penugasan proyek serta penerapan model pembelajaran *time token* dengan memberikan teknik penugasan portofolio, karena penerapan model pembelajaran dan teknik penugasan dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*).
4. Sebaiknya siswa yang diberi penugasan *portofolio* lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* maupun yang menggunakan model pembelajaran *time token* dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*).
5. Sebaiknya siswa yang diberi penugasan proyek lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *time token* maupun yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*).
6. Sebaiknya siswa yang diberi penugasan portofolio dan proyek lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*).
7. Sebaiknya siswa yang diberi penugasan proyek dan portofolio lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *time token* dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*).

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung. Refika Aditama.
- Anwar. 2012. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*. Bandung. Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Akasara.
- . 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Akasara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Budiningsih, asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skill) Melalui Pendekatan Broad-Based Education (Draft)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan 2006. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Purnomo, Edy. 2015. *Buku Ajar Dasar-dasar dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran*. Bandar Lampung.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung. Universitas Lampung
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* . Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Lailiyah. 2015. Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Antara Model Pembelajaran Kooeratif Tipe *Talking Stick* dan *Two Stay Two Stray* (TS-TS) Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartikatama Metro Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.

- Maishah, Arrum. 2015. Studi Perbandingan *Life Skills* (Kecakapan Hidup) Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Co-op Co-op dan Model Pembelajaran *Group Resume* dengan Memperhatikan Konsep Diri Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 2 Candipuro, Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Rizyanti. 2015. Internalisasi pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) melalui learning cycle model pada pembelajaran PPKn di MAN 1 Bandar Lampung. Tesis, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. 1996. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjarwo, dkk. 2009. *Manajemen Penelitian Nasional*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Alfabeta.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- UU no 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Bumi Aksara.
- Universitas Lampung. 2012. *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah Unila*.
Bandar Lampung
- Universitas Lampung. 2010. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung