

**PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO
STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA
PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017”**

(Tesis)

Oleh
ANITA LISDIANA



**PROGRAM PASCASAJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK
PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA
MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO*
***STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA**
PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017”

Oleh
Anita Lisdiana

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan model *TS-TS* untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan konsep diri. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu desain faktorial *by level*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017 sebanyak 6 rombel dan sampel kelas VIII A dan VIII D sebanyak 70 siswa yang ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Pengujian hipotesis menggunakan rumus analisis varian dua jalan dan t-test dua sampel independen. Hasil analisis menunjukkan (1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan sosial siswa antara model pembelajaran *Time Token* dan model *TS-TS* pada mata pelajaran IPS Terpadu. (2) Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *TS-TS* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu. (3) Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *TSTS* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu. (4) Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan konsep diri pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kata kunci: keterampilan sosial, time token, ts-ts, konsep diri.

ABSTRACT

THE COMPARISON OF SOCIAL SKILL LEARNING BETWEEN USING *TIME TOKEN* AND *TWO STAY TWO STRAY* COOPERATIVE LEARNING MODELS BY PAYING ATTENTION TO SELF CONCEPT IN THE INTEGRATED SOCIAL SCIENCES SUBJECT STUDENTS OF CLASS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG IN ACADEMIC YEAR 2016/2017

By
Anita Lisdiana

The objective of this research was to find out the effectiveness between using *Time Token* and *TS-TS* cooperative learning models to improve social skill by paying attention to self concept. This research used quasi-experiment method with comparison approach. Population in this research was 70 grade VIII students in Al-Hikmah Islamic Junior High School in Bandar Lampung in academic year 2016/2017 who were taken from 6 learning groups from classroom VIII A and VIII D and by using cluster random sampling. This research used factorial by level design. Data were collected by using observations and questionnaires. Hypothesis was tested by using two paths variance analysis and independent two sample test analysis. The analysis results showed that (1) there were differences between students' social skills between using *time Token* and *TS-TS* learning models in the integrated social sciences subject; (2) social skills of students using *Time Token* learning model was better than students using *TS-TS* learning model with positive self concept in the integrated social sciences subject; (3) social skills of students using *TS-TS* learning model was better than students using *Time Token* learning model with negative self concept in the integrated social sciences subject; (4) there were interactions between learning models and self concept in the integrated social sciences subject.

Keywords: *social skill, time token, ts-ts, self concept.*

**PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO
STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA
PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR
LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

ANITA LISDIANA

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN IPS**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2017**

Judul Tesis

: **PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL
YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN
TWO STAY TWO STRAY DENGAN
MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA
PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII
MTS AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa

: **ANITA LISDIANA**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 152303115

Program Studi

: Magister Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



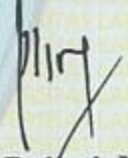
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II


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


Dr. Pujiati, M.Pd.
NIP 19770808 200604 2 001

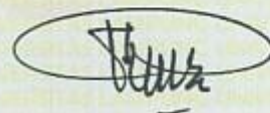
2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Pascasarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



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



Dr. Trisnaningsih, M.Si
NIP 19561126 198303 2 001

MENGESAHKAN

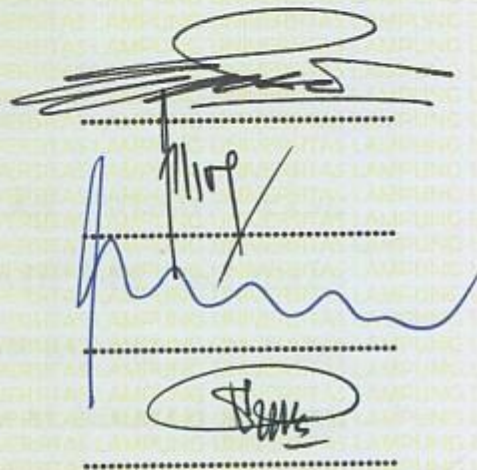
1. Tim Penguji

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

Sekretaris : **Dr. Pujiati, M.Pd.**

Penguji Anggota : I. **Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**

II. **Dr. Trisaningsih, M.Si.**



.....
.....
.....
.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Sudjarwo, M.S
NIP 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 21 Juli 2017

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya atas Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung,

April 2017



Anita Lisdiana
1523031015

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anita Lisdiana dilahirkan di Gisting, 21 Agustus 1993. Terlahir dari pasangan Bapak Syamsuddin dan Ibu Sulis Tiowati, anak pertama dari dua bersaudara.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh penulis antara lain:

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 5 Gisting Atas yang diselesaikan pada tahun 2005.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gisting yang diselesaikan pada tahun 2008.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Talangpadang yang diselesaikan pada tahun 2011
4. Pendidikan S1 di IAIN Raden Intan Lampung diselesaikan pada tahun 2015

Pada tahun 2015, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan IPS Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”

(Ar-Ra’d : 11)

“Spirit is the power of success”

(Anita Lisdiana)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan bahagia atas segala rahmat yang diberikan Allah SWT, penulis persembahkan tesis ini kepada orang-orang tercinta berikut:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Syamsuddin dan Ibunda Sulistio Wati yang telah melahirkan, membesarkan, membimbing, dan mendidik untuk menjadi pribadi yang selalu bersyukur dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini.
2. Adikku tersayang Ghufroon Ali Wahyudin yang selalu memberikan doa dan motivasi agar terus melanjutkan dan menyelesaikan studi.
3. Saudara-saudarku yang telah banyak membantu dan mendoakan hingga selesainya tesis ini.
4. Almamaterku tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“PERBANDINGAN KETERAMPILAN SOSIAL YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN KONSEP DIRI PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU SISWA KELAS VIII MTS AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017”**. Teriring salam sejahtera semoga selalu tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan sikap tauladan yang baik bagi umat manusia.

Selesainya penyusunan tesis ini berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada bapak Dr. Edy Purnomo, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Pujiati, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang dengan sabar telah membimbing, memberikan saran, ide dan masukan selama penyusunan tesis ini.

Selain itu juga penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Sudjarwo, M.S, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembahas Utama dalam ujian tesis ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini

3. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum, Keuangan dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
6. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Bapak Drs. Zulkarnain Ali, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
8. Ibu Dr. Trisnaningsih, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan IPS sekaligus sebagai Pembahas Kedua dalam ujian tesis ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini.
9. Bapak/Ibu Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Universitas Lampung yang senantiasa menambah dan membuka wawasan penulis
10. Ibu Siti Maysitoh, M.Pd. selaku Kepala MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.
11. Teman-teman mahasiswa Pascasarjana PIPS angkatan 2015

Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan yang terus berkembang dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, April 2017
Penulis,

Anita Lisdiana

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR GRAFIK	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	
I. I Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Pembatasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	19
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Pustaka	22
2.1.1 Pengertian Belajar	24
2.1.2 Keterampilan Sosial	30
2.1.3 Pembelajaran Kooperatif	38
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i>	40
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TS-TS</i>	42
2.1.6 Mata Pelajaran IPS	47
2.1.7 Konsep Diri	52
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	57
2.3 Kerangka Pikir	67
2.4 Hipotesis	79
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metodologi Penelitian	83
3.1.1 Desain Eksperimen	84
3.1.2 Prosedur Penelitian	86
3.2 Populasi dan Sampel	88
3.2.1 Populasi	88
3.2.2 Sampel	89
3.3 Variabel Penelitian	90
3.3.1 Variabel Bebas (Independen)	90
3.3.2 Variabel Terikat (dependen)	90
3.3.3 Variabel Moderator	90
3.4 Definisi Konseptual Variabel	91

3.5 Definisi Operasional Variabel	91
3.6 Teknik Pengumpulan Data	102
3.7 Uji Persyaratan Instrumen	103
3.8 Uji Persyaratan Analisis Data	106
3.9 Teknik Analisis Data.....	108

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	114
4.1.1 Sejarah Berdirinya MTs Al-Hikmah Bandar Lampung..	114
4.1.2 Profil Sekolah.....	116
4.1.3 Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	117
4.1.4 Visi, Misi dan Tujuan.....	119
4.1.5 Data Sarana dan Prasarana	120
4.1.6 Keadaan Kelas dan Murid	122
4.2 Deskripsi Data.....	122
4.2.1 Data Hasil Observasi Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen dan Kontrol	123
4.2.2 Deskripsi Indikator Data Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	125
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Konsep Diri Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	125
4.3 Uji Persyaratan Analisis Data	142
4.3.1 Uji Normalitas	142
4.3.2 Uji Homogenitas	143
4.4 Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Di Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	144
4.5 Pengujian Hipotesis	146
4.6 Pembahasan	152
4.7 Keterbatasan Penelitian	171

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1.Simpulan	173
5.2 Implikasi	174
5.2 Saran	178

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siswa	4
2. KI dan KD Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII.....	49
3. Desain Penelitian Eksperimen	84
4. Data Populasi	88
5. Data Sampel	89
6. Format Observasi Keterampilan Sosial	92
7. Kisi-kisi Instrumen Konsep Diri	97
8. Hasil Pengujian Normalitas	107
9. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan	110
10. Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah	118
11. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	118
12. Sarana dan Prasarana Sekolah	121
13. Data Siswa	122
14. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Kelas Eksperimen dan Kontrol ...	124
15. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Berbagi Informasi di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	126
16. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Bekerja sama di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	127
17. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Mengikuti Petunjuk di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	129
18. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Menghargai di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	130
19. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Menyampaikan Pendapat di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	132
20. Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial Indikator Kemampuan Menerima Pendapat di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	133
21. Distribusi Frekuensi Konsep Diri siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	136
22. Distribusi Frekuensi Konsep Diri dimensi Pengetahuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	138
23. Distribusi Frekuensi Konsep Diri dimensi Harapan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	139
24. Distribusi Frekuensi Konsep Diri dimensi Harga Diri pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	141
25. Uji Normalitas Data	142
26. Uji Homogenitas	143
27. Perbandingan Hasil Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen dan di kelas Kontrol	144
28. Hasil Pengujian Hipotesis 1	147
29. Hasil Pengujian Hipotesis 2	148
30. Hasil Pengujian Hipotesis 3	150
31. Hasil Pengujian Hipotesis 4	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Jejaring Keterampilan Sosial.....	34
2. Struktur TSTS.....	45
3. Paradigma Penelitian	79

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Nilai rata-rata keterampilan sosial indikator berbagi informasi dan bekerja sama.....	128
2. Nilai rata-rata keterampilan sosial indikator mengikuti petunjuk dan Menghargai pendapat.....	131
3. Nilai rata-rata keterampilan sosial indikator menyampaikan pendapat dan menerima pendapat	134
4. Perbandingan Hasil Observasi Keterampilan Sosial Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	184
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	211
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	233
4. Lembar Kerja Kelompok (LKK)	257
5. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	261
6. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	262
7. Daftar Nama Kelompok Kelas Eksperimen	263
8. Daftar Nama Kelompok Kelas Eksperimen	264
9. Format Observasi Keterampilan Sosial	265
10. Kisi-kisi Uji Coba Konsep Diri	267
11. Angket Uji Coba Penilaian Diri Sendiri.....	269
12. Data Uji Coba Angket	272
13. Kisi-kisi Konsep Diri	276
14. Angket Penilaian Diri Sendiri	278
15. Uji Reliabilitas.....	281
16. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Konsep Diri Positif di Kelas Eksperimen.....	282
17. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Konsep Diri Negatif di Kelas Eksperimen	282
18. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Konsep Diri Positif di Kelas Kontrol.....	283
19. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial pada Siswa yang Memiliki Konsep Diri Negatif di Kelas Kontrol.....	283
20. Daftar Hasil Observasi Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan Model Pembelajaran <i>Time Token</i>	284
21. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-1	286
22. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-2	288
23. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-3	290
24. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-4	292
25. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-5	294
26. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-6	296
27. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-7	298
28. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Eksperimen Pertemuan Ke-8.....	300

Lampiran	Halaman
29. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-1	302
30. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-2	304
31. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-3	306
32. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-4	308
33. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-5	310
34. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-6	312
35. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-7	314
36. Keterampilan Sosial Siswa di Kelas Kontrol Pertemuan Ke-8	316
37. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial di Kelas Eksperimen.....	318
38. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial di Kelas Kontrol	320
39. Uji Normalitas	322
40. Uji Homogenitas.....	323
41. Data Uji Hipotesis 1	324
42. Data Uji Hipotesis 2	325
43. Data Uji Hipotesis 3	326
44. Data Uji Hipotesis 4	327
45. Tabel Koefisien Relasi r	328
46. Daftar F	330
47. Daftar t	331
48. Penelitian Pendahuluan	332
49. Izin Penelitian.....	333
50. Surat Melaksanakan Penelitian	334

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila, memiliki dedikasi, integritas, serta komitmen tinggi di dalam mengabdikan dirinya secara profesional untuk menunjang pembangunan nasional, tujuan umum ini tertuang pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Sedangkan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs, yakni:

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) Memiliki kemampuan dasar untuk 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Ranah afektif berhubungan dengan keterampilan sosial, dalam hal ini Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011: 17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif dan negatif. Keterampilan sosial merupakan hal yang penting dalam bersosialisasi antarsesama manusia, cara dalam melakukan interaksi, baik

dalam hal berkomunikasi maupun bertingkah laku dengan orang lain. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan yang sebenarnya di masyarakat.

Pengembangan keterampilan sosial merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki siswa karena dapat membentuk kesadaran berperilaku bagi siswa. Grotberg dalam Desminati (2007: 230) menyatakan bahwa apa saja yang dapat dilakukan oleh remaja sehubungan dengan keterampilan sosial meliputi:

1. Berkomunikasi
2. Memecahkan masalah
3. Mengolah perasaan dan implus-implus
4. Mengukur temperamen sendiri dan orang lain
5. Menjalin hubungan yang saling mempercayai.

Menurut Maryani (2011: 18) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin, dan tanggung jawab. Keterampilan sosial dapat dikelompokkan atas 4 bagian, namun semuanya saling berkaitan yaitu.

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagai informasi atau material.
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya.
3. Keterampilan membangun tim/kelompok: mangakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan.
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda”.

Berkaitan dengan keterampilan tersebut, indikator keterampilan sosial dalam penelitian ini yaitu kemampuan berbagi informasi, kemampuan menghargai, kemampuan bersungguh-sungguh atau mengikuti petunjuk, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menerima pendapat.

Berkaitan dengan keterampilan sosial, maka tujuan keterampilan sosial dalam pembelajaran IPS adalah agar peserta didik mampu berinteraksi dengan teman- temannya sehingga mampu menyelesaikan tugas bersama, dan hasil yang dicapai akan dirasakan kebaikannya oleh semua anggota masing-masing. Pendapat Sumaatmadja (2005: 29) yang menyatakan bahwa fitrah manusia sebagai makhluk social yang sangat dipengaruhi oleh masyarakatnya, baik kepribadian, individualnya, termasuk daya rasionalnya, reaksi emosionalnya dan aktivitas dan kreativitasnya, dan lain sebagainya oleh kelompok tempat hidupnya.

Prasurvey yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2016 di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung melalui observasi untuk mengetahui kondisi pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu saat ini terdapat beberapa fenomena yang menunjukkan adanya keterampilan sosial peserta didik masih rendah, jika dipersentasekan (%) besarnya persentase pada tiap indikator berada kurang dari 40,00 persen. Menetapkan kriteria dalam setiap indikator berpedoman pada Suryabrata (2002: 10), yang menyatakan bahwa kriteria interpretasi keterampilan sosial tergolong dalam tiga skor persentase, yaitu : (1) 0% - 40% menunjukkan kriteria kurang baik,

(2) 41% - 70% menunjukkan kriteria cukup baik, (3) 71% - 100% menunjukkan kriteria baik. Hal tersebut tercermin pada lembar pengamatan dengan acuan indikator-indikator keterampilan sosial, maka diperoleh hasil analisis tentang keterampilan sosial peserta didik yang dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Dengan Melihat Indikator-Indikator Keterampilan Sosial Pada Peserta Didik Kelas VIII Di MTs Al- Hikmah Bandar Lampung

No	Indikator Keterampilan Sosial	Jumlah (Peserta didik)	Persentase (%)	Keterangan
1.	Kemampuan berbagi informasi	64	35,75%	Kurang Baik
2.	Kemampuan menghargai	66	36,87%	Kurang Baik
3.	Kemampuan bersungguh-sungguh / mengikuti petunjuk	58	32,40%	Kurang Baik
4.	Kemampuan bekerja sama	61	34,08%	Kurang Baik
5.	Kemampuan menyampaikan pendapat	52	29,05%	Kurang Baik
6.	Kemampuan menerima pendapat	68	37,98%	Kurang Baik

Sumber: Hasil Observasi Di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa indikator-indikator dalam keterampilan sosial tergolong kurang baik, dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas VIII yaitu 179 peserta didik, indikator-indikator dalam keterampilan sosial jika dipersentasekan (%) besarnya persentase pada tiap indikator berada kurang dari 40,00 persen yang menunjukkan kriteria keterampilan sosial kurang baik.

Pemaparan lebih terperinci tentang hasil pengamatan keterampilan sosial tersebut sebagai berikut.

1. Kemampuan berbagi informasi peserta didik masih kurang baik terlihat dari peserta didik belum mampu berinteraksi sesama teman dan saling bertukar pengetahuan dan pendapat mengenai informasi yang berhubungan mengenai materi yang sedang di bahas saat berdiskusi bersama.
2. Kemampuan menghargai pendapat orang lain masih kurang terlihat peserta didik belum dapat menghormati dan menerima pendapat orang lain, serta mempertimbangkan dan menyatukan beberapa pendapat, seperti ketika salah satu kelompok sedang persentasi peserta didik dari kelompok lain cenderung tidak menyimak apa yang sedang disampaikan, mereka sibuk sendiri dengan kegiatan masing-masing bahkan, ketika kelompok yang sedang persentasi salah dalam pengucapan kata sering kali ditertawakan, yang terjadi adalah peserta didik yang sedang persentasi tidak konsentrasi dan suasana yang dihasilkan di kelas pun tidak kondusif.
3. Kemampuan bersungguh-sungguh/ mengikuti petunjuk masih kurang terlihat peserta didik belum sepenuhnya mengikuti petunjuk yang telah di sepakati bersama di awal pelajaran. Berdasarkan observasi di kelas, terlihat bahwa peserta didik masih belum bersungguh-sungguh untuk belajar, ini disebabkan oleh masih banyaknya peserta didik yang mengobrol, main handphone, tidur-tiduran di kelas dan sebagainya. Sehingga konsentrasi untuk mengikuti pelajaran sangat sedikit.
4. Kemampuan bekerja sama masih terlihat kurang baik dikarenakan belum maksimalnya peserta didik dalam menyelesaikan tugas

berkelompok, saling berkontribusi dan bertanggung jawab hingga akhir pekerjaannya.

5. Kemampuan menyampaikan pendapat masih kurang baik terlihat peserta didik belum mampu mengemukakan pendapat sehingga masih kesulitan dalam membantu temannya untuk mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi di kelas, masih banyak peserta didik yang merasa malu dan takut salah untuk mengeluarkan pendapat.
6. Kemampuan menerima pendapat orang lain masih kurang baik terlihat peserta didik belum dapat menghormati, menerima pendapat orang lain, mendengarkan sampai khir pembicaraan, dan menanggapi pendapat teman dalam berdiskusi serta mempertimbangkan dan menyatukan beberapa pendapat yang berbeda. Sebagai contoh peserta didik yang sedang diberikan pendapat seringkali mencibir.

MTs Al-Hikmah Bandar Lampung adalah sekolah Madrasah Tsanawiyah yang terletak di Jl. Sultan Agung Gg. Raden Saleh No. 23 Kedaton, Bandar Lampung. Jumlah keseluruhan peserta didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung adalah 497 peserta didik dan peserta didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung yang tinggal di asrama pondok pesantren Al-Hikmah adalah 262 peserta didik, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik MTs Al-Hikmah Bandar Lampung adalah santri pondok pesantren Al-Hikmah Bandar Lampung. Padatnya kegiatan di asrama pondok pesantren Al-Hikmah, berpengaruh terhadap peserta didik yang mengikuti pembelajaran di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Sehingga peneliti akan

mencoba menggunakan model pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan *Pra-survey* di MTs Al- Hikmah Bandar Lampung diperoleh bahwa proses pembelajaran selama ini belum optimal karena pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru (*Teacher Center*) sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang berinteraksi antar sesama teman dalam proses pembelajaran. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran, guru kurang terampil dalam mengemas proses pembelajaran, yaitu menggunakan metode konvensional berupa ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga peserta didik hanya mendengarkan, dan mencatat penjelasan-penjelasan yang disampaikan guru. Kegiatan pembelajaran ini hanya bersifat satu arah yaitu ditentukan oleh guru. Guru berperan sangat aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan sebagai satu-satunya sumber dan pemberi informasi utama.

Pembelajaran seperti ini mengakibatkan keterampilan sosial peserta didik rendah, kurangnya respon dalam pembelajaran, dan mengakibatkan peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan ide dan gagasan kreatifnya serta proses pembelajaran berpusat pada guru. Hasil observasi model pembelajaran yang digunakan ke dua guru IPS Terpadu dalam proses kegiatan adalah model pembelajaran tradisional yaitu ceramah dan penugasan, guru menerangkan di depan kelas, peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan tugas atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan, hal ini menyebabkan peserta didik cenderung tidak aktif dalam pembelajaran serta cenderung tidak memperhatikan guru

saat mengajar, sebagian mengikuti pelajaran dengan baik dan sebagian lagi kurang memperhatikan.

Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih bersifat ekspositori atau berpusat pada guru, peserta didik kurang merespon atau menanggapi penjelasan-penjelasan dari guru dan belum terjadinya interaksi secara maksimal selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rendahnya interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satu penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang monoton dan tradisional di sekolah. Dari hasil observasi di peroleh masukan perlunya sebuah model pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan serta dapat melatih peserta didik untuk berketerampilan sosial.

Sesuai dengan pendapat Maryani (2011: 17) keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan yang lebih luas. Peran guru dalam meningkatkan keterampilan sosial sangatlah penting, guru harus dapat memberikan contoh dan memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah.

Penggunaan metode diskusi kelompok pun belum mampu melibatkan setiap peserta didik ke dalam kegiatan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hanya peserta didik tertentu yang terlibat dalam proses diskusi secara dialogis dan interaktif. Kegiatan pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS Terpadu, peserta didik cenderung pasif, menerima keseluruhan materi pelajaran yang diberikan guru, peserta didik tidak dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sesuai dengan pengalaman yang mereka alami dan kurang optimal dalam berkomunikasi dan berinteraksi antar

teman. Akibatnya, IPS Terpadu belum mampu menjadi mata pelajaran yang disenangi dan dirindukan oleh peserta didik. Imbas lebih jauh dari kondisi pembelajaran semacam itu adalah kegagalan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Mengingat setiap peserta didik mempunyai taraf berpikir yang berbeda, dan adanya kesulitan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, maka dengan keterampilan dan keahlian yang dimiliki seorang guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik menguasai pelajaran sesuai dengan target yang akan dicapai dalam kurikulum. Selain dituntut memiliki nilai akademik yang baik, peserta didik juga harus memiliki jiwa sosial dan keterampilan sosial yang dapat digunakan pada masa depan kehidupannya.

Terbatasnya model yang digunakan di dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab rendahnya keterampilan sosial peserta didik karena pembelajaran bersifat monoton, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru, dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Maryani (2011: 21) yang menyatakan bahwa “keterampilan sosial dapat dicapai melalui proses pembelajaran”.

Pembelajaran yang dilakukan agar suasana belajar yang terjadi di dalam kelas menyenangkan, peserta didik termotivasi, menumbuhkan cinta terhadap mata pelajaran dan peserta didik berperan dalam kegiatan belajar serta

pendidik juga tidak mendominasi kegiatan di dalam kelas maka pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Jadi dapat di artikan, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerjasama secara kolaboratif dan terdiri dari peserta didik yang heterogen, senada dengan hal tersebut juga diungkapkan oleh pendapat ahli yang lain, yaitu:

Siahaan dalam Rusman (2012: 205) juga mengemukakan lima unsur esensial yang ditekankan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) interaksi berhadapan (*face to face interaction*), (3) tanggung jawab individu (*individual responsibility*), (4) keterampilan sosial (*social skills*), dan (5) terjadi proses dalam kelompok (*group processing*).

Berdasarkan pemaparan di atas diduga dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, keterampilan sosial peserta didik dapat meningkat ditandai dengan peserta didik aktif mengikuti pembelajaran di kelas, konsep diri toleransi pada peserta didik mulai tumbuh, peserta didik dapat menghargai pendapat teman yang lain, dan setiap peserta didik saling membelajarkan dengan teman yang lain sehingga diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial dan kualitas pembelajaran.

Menurut Maryani (2011: 18) keterampilan sosial adalah adalah keterampilan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kelompok. Keterampilan sosial perlu didasari oleh kecerdasan personal berupa kemampuan mengontrol diri, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab. Untuk selanjutnya kemampuan tersebut dipadukan dengan kemampuan berkomunikasi secara jelas, lugas, meyakinkan, dan mampu membangkitkan inspirasi, sehingga mampu mengatasi silang pendapat dan dapat menciptakan kerjasama.

Mengingat pentingnya keterampilan sosial sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS Terpadu yaitu mengembangkan keterampilan sosial peserta didik maka diperlukan model pembelajaran yang digunakan pendidik saat mengajar yang dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik di kelas. Metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, diantaranya yaitu: a) *Jigsaw*; b) *Think Pair Share*; c) *Role Playing*; d) *Fish Bowl*; e) *Snowball Throwing*; f) *Time Token Arrends*; g) *Buzz Group*, dll (Suprijono, 2011: 89).

Alasan peneliti yang mendasari bahwa model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, karena sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Sani (2013: 132) yaitu a) penguasaan pengetahuan akademik; b) penerimaan terhadap keragaman; dan c) pengembangan keterampilan sosial. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *time token* dan *two stay two stray*. Menurut Ibrahim (2005: 15) *time token* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu-kartu berbicara, *time token* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap peserta didik. Senada

dengan pendapat Ibrahim, Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan peserta didik sebagai subjek. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif (Huda, 2014: 239).

Jadi, model pembelajaran *time token* dapat diartikan sebagai model pembelajaran demokratis yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang membagikan peran terutama kesempatan dalam berbicara lebih merata kepada setiap peserta didik sehingga tidak ada peserta didik yang mendominasi berbicara di dalam kelas dan tidak ada peserta didik di dalam kelas yang diam sama sekali.

Berbeda dengan model pembelajaran *time token*, model pembelajaran *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan dalam Huda (2014: 207) dimana struktur ini merancang sebuah pembelajaran kelompok dengan cara peserta didik bekerja sama dalam kelompok belajar yang heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang dan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, bertanggung jawab terhadap persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran.

Jadi, model pembelajaran *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada terjalannya kerjasama antarpeserta didik, antaranggota kelompok saling mengembangkan pengetahuan dan saling membelajarkan serta semua peserta didik yang menjadi anggota kelompok akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika peserta didik itu memiliki mental yang baik, sehingga peserta didik harus

memiliki konsep diri yang baik juga. Seperti yang didefinisikan Calhaoun dan Socella dalam Ghufron (2010: 13) bahwa konsep diri sebagai gambaran mental diri seseorang. Konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertingkah laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki, Rahmat dalam Ghufron (2010: 13). Pernyataan tersebut didukung oleh Burns dalam Ghufron (2010: 13) menyatakan bahwa konsep diri akan mempengaruhi cara individu dalam bertingkah laku di tengah masyarakat. Hal ini berarti konsep diri yang baik akan membuat peserta didik memiliki kepercayaan diri dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Konsep diri adalah suatu gambaran campuran dari apa yang dipikirkan mengenai dirinya, dan seperti apa dirinya yang diinginkan. Konsep ini merupakan suatu kepercayaan mengenai keadaan diri sendiri dan relatif sulit untuk diubah. Burns dalam Narti (2014: 2) menyatakan konsep diri adalah gambaran yang bersifat individu dan sangat pribadi, dinamis, dan evaluatif yang masing-masing orang mengembangkannya di dalam transaksi-transaksinya dengan lingkungan kejiwaannya dan yang dilalui di dalam perjalanan hidupnya.

Berdasarkan hasil observasi, konsep diri peserta didik cenderung rendah, hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran peserta didik lebih memilih untuk diam dan tidak mencoba untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Sebenarnya mereka memiliki keterampilan sosial yang baik, namun karena tidak percaya akan kemampuan diri mereka maka kemampuan mereka

seringkali dipendam sehingga sulit berkembang. Peserta didik berarti memiliki perasaan yang rendah diri sesuai dengan indikator konsep diri negatif. Indikator lain juga terdapat dalam observasi, seperti peserta didik yang takut untuk mencoba maju kedepan mengerjakan soal sehingga dapat digolongkan termasuk kedalam indikator konsep diri negatif yaitu perasaan tidak memadai.

Setiap individu berperilaku dalam berbagai cara dan bersifat konsisten dengan konsep diri masing-masing, tergantung pada konsep diri yang positif atau konsep diri yang negatif. Peserta didik yang memiliki konsep diri positif cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki penilaian konsep diri yang negatif terhadap dirinya sendiri. Peserta didik yang memiliki konsep diri positif memiliki rasa percaya diri dan optimis terhadap kemampuannya sendiri berbeda dengan peserta didik yang memiliki konsep diri negatif yang cenderung pesimis akan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan kajian yang berjudul **“Perbandingan Keterampilan Sosial yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Time Token* dan *Two Stay Two Stray* dengan Memperhatikan Konsep Diri Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan yang perlu dikaji adalah sebagai berikut.

1. Guru pada umumnya hanya menekankan hasil pengetahuan dibandingkan hasil keterampilan sosial.
2. Kurang terampilnya guru dalam mengadakan variasi model pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Model pembelajaran yang sering diterapkan adalah model pembelajaran ekspositori dan diskusi tidak berpola. Sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sangat minim.
4. Kesulitan peserta didik dalam memahami pelajaran karena guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran.
5. Guru masih sangat mendominasi pembelajaran di kelas, hal ini menyebabkan keaktifan peserta didik menjadi berkurang.
6. Masih rendahnya keterampilan sosial ditandai dengan rendahnya persentase tiap-tiap indikator keterampilan sosial.
7. Selama ini konsep diri peserta didik kurang diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan membandingkan model pembelajaran *Time Token* dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dengan

memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka *rumusan masalah* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata keterampilan sosial siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* pada mata pelajaran IPS Terpadu?
2. Apakah nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* bagi peserta didik yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu?
3. Apakah nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi peserta didik yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu?
4. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan konsep diri peserta didik terhadap keterampilan sosial peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata keterampilan sosial antara peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* dan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Untuk mengetahui nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* bagi peserta didik yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu?
3. Untuk mengetahui nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi peserta didik yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu?
4. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan konsep diri peserta didik terhadap keterampilan sosial pada peserta didik.

1.6 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini, yaitu.

1. Secara teoritis

- a. Untuk menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang kajian model-model pembelajaran, konsep diri, dan hubungannya dengan keterampilan sosial peserta didik.
- b. Dapat menjadi dasar bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut dan mendalam tentang permasalahan yang terkait.

2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna untuk bahan informasi:

- a. bagi guru, diharapkan dapat menjadi masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik.
- b. bagi peserta didik, dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran sehingga dapat menaikan hasil belajar IPS terpadu.
- c. bagi sekolah, untuk bahan masukan dalam rangka ikut memperhatikan penilaian afektif pada peserta didik.
- d. bagi peneliti bidang yang sejenis, sebagai salah satu bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup objek penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi ruang lingkup objek penelitian adalah model pembelajaran *Time Token* dan *TS-TS*, konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dan keterampilan sosial.

2. Ruang lingkup subjek penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi ruang lingkup subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A dan VIII D.

3. Ruang lingkup tempat penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi ruang lingkup tempat penelitian adalah MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup waktu penelitian

Waktu penelitian ini adalah semester ganjil tahun ajaran 2016/ 2017.

5. Ruang lingkup ilmu penelitian

Lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu. Tujuan utama dari pembelajaran IPS Terpadu adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki konsep diri mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan *TSTS* untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan konsep diri terhadap mapel merupakan model pembelajaran yang didesain untuk mengatasi

kepasifan peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS Terpadu. Oleh karena itu pembelajaran IPS perlu diupayakan secara optimal dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran IPS (Stahl, 1994: 2) adalah.

1. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang bermakna (*Social studies teaching and learning are powerful when they are meaningful*).
2. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang terintegrasi (*Social studies teaching and learning are powerful when they are integrative*).
3. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang berbasis nilai (*Social studies teaching and learning are powerful when they are value-based*).
4. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang menantang (*Social studies teaching and learning are powerful when they are challenging*).
5. Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang aktif (*Social studies teaching and learning are powerful when they are active*).

Pembelajaran IPS akan meningkat jika guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang diakses dari pendekatan kontekstual, *cooperative learning* dan konstruktivisme serta bahan yang digunakan berasal dari bahan-bahan yang diajarkan di sekolah, dan juga diperoleh dari agen-agen pendidikan seperti di lingkungan rumah (*family*), masyarakat (*community*), pers (*press*), radio (*radio*) berbagai gambar bergerak dan televisi (*motion picture and television*) yang mempengaruhi pandangan sosial dan perilaku peserta didik. Prinsip pembelajaran IPS yang digunakan dalam penelitian ini adalah prinsip pembelajaran IPS yang ketiga yang bermakna “*social studies teaching and learning are powerful when they are value-based*”. Dalam proses belajar guru harus menyisipkan nilai-nilai karakter, pengetahuan, konsep diri, dan keterampilan (termasuk keterampilan sosial).

Menurut Sapriya, (2014: 13-14) mengemukakan tradisi dalam IPS, yaitu:

1. IPS diajarkan sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social Studies as Citizenship Transmission*).
2. IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*Social Studies as Social Sciences*)
3. IPS sebagai penelitian mendalam (*Social Studies as Reflective Inquiry*).
4. IPS sebagai kritik kehidupan sosial (*Social Studies as Social Criticism*)
5. IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social Studies as Personal Development of the Individual*).

Pembelajaran IPS Terpadu”Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token* dan *TSTS* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial” menelaah perspektif kelima (5) yaitu IPS sebagai pengembangan pribadi individu. Pada proses pengembangan pribadi individu yang akan diciptakan suatu perkembangan dan perubahan perilaku yang lebih baik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan *TSTS* yang menuntut peserta didik lebih aktif, terampil dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi kemampuan sosial dan bertindak untuk meningkatkan keterampilan sosial terhadap diri pribadinya. Perspektif sebagai pengembangan pribadi sesuai dengan tujuan pembelajaran kooperatif, yaitu: (a) penguasaan pengetahuan akademik; (b) penerimaan terhadap keragaman; (c) pengembangan keterampilan sosial (Sani, 2013:132).

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS merupakan perwujudan dari satu pendekatan inter-disiplin (*Inter-Disiplinary Approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial (*Social Sciences*). Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Budaya, Psikologi Sosial, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Ilmu Politik, Ekologi dan sebagainya (Rizal, 2010: 20).

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian 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, konsep diri, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan banyak aspek lainnya yang akan membuat orang-orang belajar mengerti, memahami dan menerima sehingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Soemanto (2003: 104) belajar adalah proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan pertumbuhan perkembangan itu manusia dapat mengadakan penyesuaian-penyesuaian terhadap lingkungannya.

Belajar merupakan proses yang terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar merupakan proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik (M. Thobroni, 2015: 20). Proses dimana seseorang yang tidak tahu menjadi tahu dan dimana seseorang

merasa sulit sehingga menjadi mudah merupakan proses belajar yang dialami oleh seseorang.

Belajar memiliki beberapa definisi salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Burton dalam Siregar dkk (2014: 4) bahwa:

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Wingkel dalam Siregar dkk, 2014: 12).

Belajar adalah proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap sesuatu perangsang tertentu (Sagala, 2010: 13). Lebih lanjut menurut Dalyono belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang mencakup tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya (Dalyono, 2009: 49).

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar dapat memberikan perubahan baik perubahan tingkah laku maupun potensi terhadap peserta didik dan perubahan itu terjadi secara sadar atau disengaja. Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran. Ada beberapa teori

belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik, teori belajar humanistik dan teori belajar sosial. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran, teori belajar konstruktivistik untuk siswa agar mengemukakan gagasannya sendiri, teori belajar humanistik untuk memanusiakan manusia, dan teori belajar sosial menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar Behavioristik adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar (M. Thobroni, 2015: 55).

Menurut Guthrie bahwa tingkah laku manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat diubah menjadi baik. Sedangkan menurut Watson ia menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan/membiasakan mereaksi terhadap stimulus- stimulus yang diterima (Siregar, 2014: 26-27).

Menurut Guthrie bahwa tingkah laku manusia itu dapat diubah, tingkah laku baik dapat diubah menjadi buruk dan sebaliknya, tingkah laku buruk dapat diubah menjadi baik. Sedangkan menurut Watson ia menyimpulkan bahwa perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan/membiasakan mereaksi terhadap stimulus- stimulus yang diterima (Siregar, 2014: 26-27).

Jadi, teori behaviorisme ini menggambarkan bahwa belajar merupakan pemberian stimulus-stimulus dan kemudian akan menimbulkan perubahan yaitu tingkah laku, baik itu berubah menjadi baik maupun berubah menjadi buruk yang didasari pada kebiasaan.

Terdapat enam konsep pada teori Skinner, yaitu sebagai berikut:

- a) Penguatan positif dan negatif,
- b) *Shapping*, proses pembentukan tingkah laku yang makin mendekati tingkah laku yang diharapkan,
- c) Pendekatan suksesif, proses pembentukan tingkah laku yang menggunakan penguatan pada saat yang tepat, hingga respons pun sesuai dengan yang diisyaratkan,
- d) *Extinction*, proses penghentian kegiatan sebagai akibat dari ditiadakannya penguatan,
- e) *Chaining of response*, respons dan stimulus yang berangkaian satu sama lain, penguatan: rasio tetap dan bervariasi, interval tetap dan bervariasi (Huda, 2014: 28).

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.

Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut. Teori belajar ini pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan.

Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Pada teori belajar ini juga guru berperan penting karena guru memberikan stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya. Dalam hal ini juga, kurikulum dirancang dengan menyusun pengetahuan yang ingin menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Dengan demikian bahwa teori behaviorisme ini berhubungan dengan model pembelajaran *Time Token* karena dalam teori ini menekankan pada pemberian stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya.

2) Teori Konstruktivistik

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 bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Para ilmuwan yang mendukung pada teori konstruktivistik adalah Graselfeld, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver dan Oldham.

Matthews (2008: 58) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi (bentukan) orang itu

sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri siswa. Proses belajar sebagai suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Piaget dalam Siregar (2014: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pengalaman berjalan secara terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru. Dalam teori konstruktivistik pembelajaran siswa lah yang harus mendapat penekanan. Mereka yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan guru atau orang lain. Siswa perlu memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan karena kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Dengan demikian bahwa teori konstruktivistik ini juga berhubungan dengan model pembelajaran *Time Token* karena dalam teori ini menekankan siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

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 bicarannya, 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.

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 rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

3) Aliran Humanistik

Menurut Hamzah (2008: 37) 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.

Menurut Hubermas “belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Menurut Rogers, siswa yang belajar hendaknya tidak dipaksa, melainkan dibiarkan belajar bebas, siswa diharapkan dapat mengambil keputusan sendiri dan berani bertanggung jawab atas keputusan-keputusan yang diambilnya sendiri” (Siregar dkk, 2014: 36-37).

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 Keterampilan Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa membutuhkan teman untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungan kemudian untuk kebutuhan hidup berkelompok diciptakan pula kebudayaan sehingga disebut masyarakat. Setiap bermasyarakat tentunya kita perlu untuk menyesuaikan diri dengan apa yang ada di masyarakat itu sendiri, mampu berkomunikasi, bergaul dan bekerjasama.

Menurut Syah (2007:119), keterampilan ialah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot (*neuromuscular*) yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya. Meskipun sifatnya motorik, namun keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi. Dengan demikian siswa yang melakukan dengan gerakan motorik dengan koordinasi dan kesadaran yang rendah dapat dianggap kurang atau tidak terampil.

Kejelasan dari keterampilan sosial memang dapat dilihat dari berbagai pendapat dan sudut pandang yang berbeda, dari konsep diri yang ditunjukkan dari seseorang yang telah menjalin komunikasi maka akan timbulnya rasa saling menghormati antara sesama, dan inilah yang dimaksud dari kontrol diri sebagai cara mengendalikan lingkungan sosialnya kepada setiap individu dalam lingkungan yang heterogen yang dilalui setiap hari baik bagi siswa, guru dan juga orang lain dalam sekolah. Pendapat tersebut senada dengan penafsiran yang disampaikan oleh Tim *Broad-Based Education*.

Selanjutnya persamaan pandangan, empati terhadap teman yang lain, toleransi antarsesama, siswa saling menolong dan membantu teman yang membutuhkan, dan emosi siswa yang terkontrol dengan baik menghasilkan pergaulan (interaksi) secara harmonis dalam setiap kelompok belajar. Belajar memberi dan menerima, berbagai hak dan tanggungjawab, menghormati hak orang lain membentuk kesadaran sosial, dan menjadi inti bagi keterampilan sosial.

Goleman (2007: 36) mengamati bahwa orang-orang yang terampil dalam berinteraksi sosial memiliki kecerdasan sosial yang dapat menjalin hubungan dengan orang lain dengan cukup lancar, peka membaca reaksi dan perasaan mereka, mampumemimpin dan mengorganisasi dan pintar menangani perselisihan yang muncul.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Gardner (2007: 106) yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial merujuk kepada kemampuan-kemampuan khusus yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal, seperti kemampuan mengorganisir kelompok, kemampuan merundingkan pemecahan, kemampuan menjalin hubungan, dan kemampuan analisis sosial.

Segrin and Gilvertz (dalam Goleman, 2007: 30) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai :

- a. kemampuan untuk mengekspresikan perasaan atau mengkomunikasikan kepentingan-kepentingan dan keinginan-keinginan kepada orang lain
- b. kemampuan untuk mengekspresikan perasaan positif dan negatif dalam konteks interpersonal tanpa menderita kerugian akibat dari penguatan sosial
- c. kemampuan berinteraksi untuk memilih di antara perilaku komunikatif yang tersedia dalam rangka mencapai tujuannya sendiri secara interpersonal
- d. proses menghasilkan perilaku terampil yang diarahkan ke suatu tujuan.

Definisi lainnya yang masih senada dengan definisi di atas juga dikemukakan oleh H. Booner dalam (Tasrif, 2008: 59) sebagai

hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Menurut Natawijaya dalam Handayani (2004: 11) faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak adalah sebagai berikut.

- a) Faktor dalam, ialah faktor yang dimiliki oleh manusia semenjak kelahirannya. Di dalamnya termasuk kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, sifat-sifat dan kepribadian.
- b) Faktor luar, ialah faktor-faktor yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah dilahirkan, terdapat dalam lingkungan meliputi: keluarga, sekolah, masyarakat, kelompok, sebaya dan lingkungan fisik.
- c) Faktor-faktor yang diperoleh apabila faktor endogen terpadu dengan faktor eksogen, meliputi : konsep diri, kebiasaan, emosi, dan kepribadian.

Jadi, keterampilan sosial pada peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam maupun faktor dari luar yang saling mempengaruhi yang menjadikan keterampilan sosial penting bagi peserta didik untuk dikembangkan di dalam kelas sehingga siswa memiliki konsep diri, kebiasaan dan kepribadian yang diperlukan.

Laura Cadler 2006 dalam Maryani (2011: 19) menjelaskan mengenai pentingnya keterampilan sosial dikembangkan dikelas: Keterampilan sosial sangat diperlukan dan harus jadi prioritas dalam mengajar. Mengajar bukan hanya sekedar mengembangkan keterampilan akademik. Hal yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah mendiskusikan sesama guru atau orang tua tentang keterampilan sosial apa yang harus menjadi prioritas, memilih salah satu keterampilan sosial, memaparkan pentingnya keterampilan sosial, mempraktikkan,

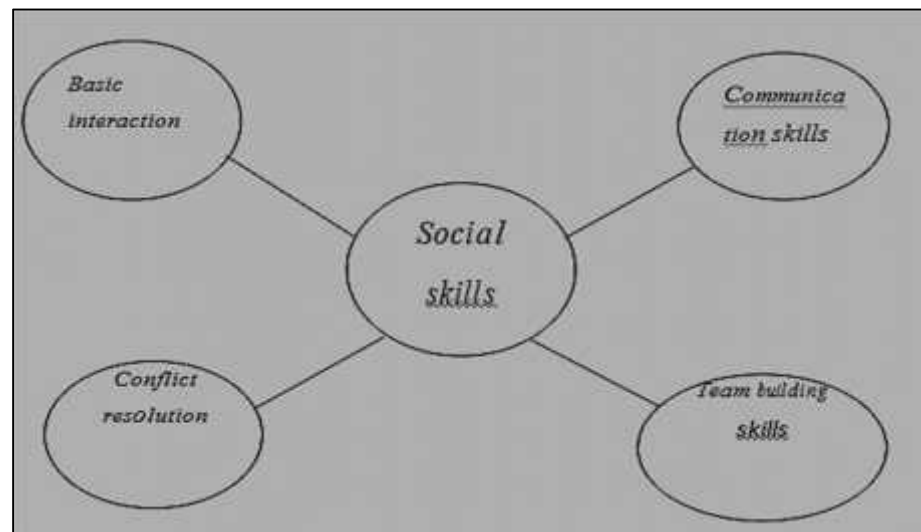
merefleksi dan seterusnya sampai betul-betul terkuasai oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat diketahui bahwa keterampilan sangat dibutuhkan dalam belajar karena aspek dalam keterampilan sangat membantu siswa dalam menguasai materi yang disampaikan hal ini diperoleh karena setiap siswa saling berbagi pengetahuan, saling bekerjasama dalam menyelesaikan persoalan dan juga membantu siswa untuk berani menyampaikan pendapat.

Cartledge dan Milburn dalam Maryani (2011: 17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Jadi, keterampilan sosial pada peserta didik sangat penting untuk dipelajari dalam mengajar karena keterampilan sosial mengajarkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman yang lain dan saling memberi respon.

Jadi, keterampilan sosial perlu menjadi pertimbangan pendidik untuk dikembangkan pada peserta didik di sekolah, karena pendidik tidak hanya terpaku pada pengembangan potensi akademik siswa namun keterampilan sosial siswa juga penting untuk ditingkatkan sehingga potensi siswa selain akademik dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Berikut ini adalah gambar jejaring keterampilan sosial yang dibagi pada empat bagian.

Gambar 1. Jejaring Keterampilan Sosial



Sumber: Enok Maryani (2011: 20)

Laura Cadler dalam Maryani (2011: 20) Dari bagan tersebut nampak bahwa keterampilan sosial dapat dikelompokkan atas 4 bagian, namun semuanya saling berkaitan yaitu.

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagai informasi atau material.
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya.
3. Keterampilan membangun tim/kelompok: mangakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling menolong, saling memperhatikan.
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda”.

Jadi, keterampilan sosial pada peserta didik adalah kemampuan untuk berinteraksi, keterampilan untuk berkomunikasi dengan orang lain, keterampilan membangun kelompok untuk saling membantu dan bekerjasama serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah dengan mendiskusikan bersama sehingga dapat menyatukan setiap perbedaan pendapat.

Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja awal dan remaja akhir adalah memiliki ketrampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku. Apabila keterampilan sosial dapat dikuasai oleh remaja pada fase tersebut maka siswa akan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Hal ini berarti siswa tersebut mampu mengembangkan aspek psikososial dengan maksimal.

(<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23250/2/Chapter%20II.pdf> unduh 1 Agustus 2016, pukul 20.00 WIB)

Berdasarkan uraian tersebut bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, dapat memecahkan masalah, mampu membuat keputusan, mandiri, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.

Ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial, menurut Abate & Milan (1985) adalah: orang yang berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam

mengekspresikan dirinya. Sementara Philips, dalam Abate & Milan, 1985 menyatakan ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial meliputi: proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang.

Booyesen dan Grosser (2008: 377-399) dalam the Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa membagi keterampilan sosial dalam 4 dimensi. Pembagian dimensi tersebut adalah sebagai berikut: dimensi pertama, bekerjasama. Dimensi ini dapat dibagi menjadi beberapa indikator yaitu: belajar bekerja sama dengan orang lain, memberikan perhatian, berbagi peralatan, mengizinkan semua anggota kelompok berpartisipasi. Kedua, dimensi asertif yang dibagi dalam indikator: mendengarkan pendapat, bertanya, belajar untuk mengevaluasi, memuji, berefleksi dengan kelompok. Ketiga, dimensi empati dibagi menjadi indikator: meminta maaf, mendengarkan teman, menjalin pertemanan. Keempat, dimensi pengendalian diri dibagi dalam indikator: mengatasi masalah, mengontrol penekanan suara, menghormati satu sama lain, taat pada prosedur dan peraturan, mampu mengatasi perbedaan jender dan budaya.

Maryani (2011: 21) keterampilan sosial tersebut dapat dicapai melalui:

1. Proses pembelajaran

Dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya bertanya, diskusi, bermain peran, investigasi, kerja kelompok, atau penugasan. Sumber pembelajaran dapat mempergunakan lingkungan sekitar.

2. Pelatihan

Guru membiasakan siswa untuk selalu memenuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya memberi salam, berbicara dengan sopan,

mengajak mengunjungi orang kena musibah/sakit, atau kena bencana, datang kepanti asuhan dan sebagainya.

3. Penilaian berbasis portofolio atau kinerja

Penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tetapi juga hasil dari perilaku dan budi pekerti siswa.

Bagi peserta didik terutama saat melaksanakan diskusi kelompok, diperlukan beberapa persyaratan, melaksanakan diskusi kelompok, diperlukan beberapa persyaratan.

Maryani (2011: 21) persyaratan dalam diskusi kelompok sebagai berikut:

1. Suasana yang kondusif
2. Ciptakan rasa aman dan nyaman pada setiap orang
3. Kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran
4. Perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan
5. Manfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel
6. Ada kesepakatan atau mufakat sebelumnya (*consensus*)
7. Ciptakan kesadaran kelompok (*awareness*)
8. Lakukan evaluasi yang terus menerus (*continual evaluation*)

Jadi, keterampilan sosial pada peserta didik selain harus dikembangkan juga harus disertai faktor lain yang mendukung seperti suasana yang kondusif, kenyamanan, kesadaran dan kepemimpinan yang mendukung sehingga keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi pada siswa terbentuk dengan baik.

Dimensi atau indikator keterampilan sosial yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbagi informasi, kemampuan menghargai pendapat, kemampuan bersungguh-sungguh/mengikuti petunjuk, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan pendapat.

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir pelajaran yang disajikan secara khas oleh guru. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Slavin (2009: 115) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Heterogen dalam pengertian bahwa siswa berbeda dalam kemampuan akademik, ras, agama atau jenis kelamin sebagaimana yang dinyatakan Depdiknas (2003: 5).

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 orang dengan gagasan untuk saling memotivasi antara anggotanya untuk saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Komalasari, 2011: 62).

Pendapat lain juga diungkapkan oleh ahli lain yang juga mendefinisikan tentang pembelajaran kooperatif. Huda (2011: 32) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai *small groups of learners working together as a team to solve a*

problem, compete a task, or accomplish a common goal (kelompok kecil pembelajar atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai satu tujuan bersama). Sedangkan menurut menurut Davidson dan Warsham dalam Isjoni (2011: 28) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektifitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Berdasarkan pendapat yang sudah dikemukakan, dapat diartikan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan begitu siswa akan saling membelajarkan dan bertanggung jawab atas belajarnya dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada mereka.

Fokus pembelajaran kooperatif tidak saja tertumpu pada apa yang dilakukan peserta didik tetapi juga pada apa yang dipikirkan peserta didik selama aktivitas belajar berlangsung. Informasi yang ada pada kurikulum tidak ditransfer begitu saja oleh guru kepada peserta didik, tetapi peserta didik difasilitasi dan dimotivasi untuk berinteraksi dengan peserta didik lain dalam kelompok, dengan guru dan dengan bahan ajar secara optimal agar ia mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam

kelompok-kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal ini sama dengan tujuan pembelajaran kooperatif menurut Johnson dalam Trianto (2009: 57) yang menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

Banyak model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa menurut Suprijono (2011: 89), diantaranya yaitu: a) *Jigsaw*; b) *Think Pair Share*; c) *Role Playing*; d) *Fish Bowl*; e) *Snowball Throwing*; f) *Time Token Arrends*; g) *Buzz Group*.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Token*

Model pembelajaran *time token* menurut Aris Shoimin (2016: 216) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk ke dalam kelompok belajar yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali dalam berdiskusi. Menurut Ibrahim (2005: 15) *time token* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu-kartu berbicara, *time token* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap siswa.

Model pembelajaran tipe *time token* ini memiliki karakteristik pada teori konstruktivisme karena pada teori konstruktivisme siswa dituntut untuk menggali kemampuan atau pengetahuannya yang ia miliki berdasarkan pengalamannya sehingga pengetahuan siswa dapat terbangun secara sendirinya.

Hal ini dapat dilihat pada penerapan model pembelajaran *time token* pada saat siswa menggunakan kartu bicarannya, 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.

Model pembelajaran *time token* memiliki langkah-langkah penerapan seperti yang disampaikan oleh Miftahul Huda. Menurut Huda (2014: 240) 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.
- f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Selain langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *time token* dengan memberikan kupon berbicara pada siswa, model pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, seperti yang disampaikan Huda. Menurut Huda (2014:241) Strategi *time token* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi
 - b. Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali
 - c. Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
 - d. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (aspek berbicara)
 - e. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat
 - f. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki konsep diri keterbukaan terhadap kritik
 - g. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
 - h. Mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi, dan Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.
- Akan tetapi, ada beberapa kekurangan *time token* yang juga harus menjadi pertimbangan, antara lain:
- a. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja
 - b. Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak
Memerlukan banyak waktu untuk persiapan.
 - c. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu per satu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya, dan
 - d. Kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*

Pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990), model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Metode TS-TS merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014: 207).

Model pembelajaran *two stay two stray* adalah dua orang siswa di tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya (Aris Shoimin 2016: 222).

Selain model *two stay two stray* digunakan untuk membentuk siswa saling bekerja sama dan saling mendorong untuk berprestasi, model pembelajaran *two stay two stray* juga memiliki langkah-langkah penerapannya. Komalasari (2013: 68) mengungkapkan *two stay two stray* memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Caranya:

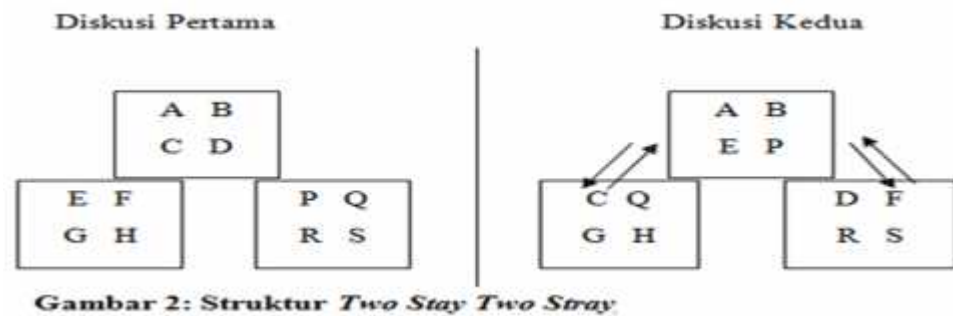
1. siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 (empat) orang
2. setelah selesai, dua orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain
3. dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka
4. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
5. kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

Jika dilihat dari cara yang diungkapkan di atas maka dengan menggunakan model pembelajaran tipe *two stay two stray* ini siswa akan belajar untuk berbagi informasi dengan kelompok lain. Pada tahap ini nantinya siswa akan mulai untuk menyeleksi informasi yang diperoleh dari kelompok lain kemudian langkah selanjutnya adalah mendiskusikan informasi tersebut dengan kelompoknya masing-masing sebelum menarik kesimpulan. Sehingga pada kegiatan ini

terdapat indikator untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Selanjutnya, tidak jauh berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh ahli sebelumnya, Huda (2014: 207) menyatakan 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.
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.

Model pembelajaran *TS- TS* ini menekankan pada penguasaan materi yang baik bagi pasangan yang berperan sebagai tamu dan pasangan tuan rumah. Penguasaan materi tersebut akan digunakan untuk berdiskusi dengan kelompok lain, sehingga siswa dapat mempelajari masalah yang ada dan memiliki kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut. Pendapat lain diungkapkan Sani (2013: 191) yang menggambarkan skema pergantian anggota kelompok dalam pembelajaran *two stay two stray* sebagai berikut:



Gambar 2: Struktur *Two Stay Two Stray*

Sumber: Sani (2013: 191)

Berdasarkan gambar di atas, merupakan struktur diskusi dalam model pembelajaran TS-TS yang mana guru harus menjelaskan terlebih dahulu agar siswa tidak merasa bingung. Pengkondisian kelas agar tetap kondusif saat proses pergantian tersebut juga menjadi komponen penting yang harus dikuasai guru, namun model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif guru untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki kelebihan dan kekurangan, Aminy (2014: 37) mengungkapkan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TSTS adalah sebagai berikut

- 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 berkonsep diri terbuka terhadap teman
- h. Meningkatkan motivasi belajar siswa

Kelemahan dari model pembelajaran tipe TSTS:

- a. membutuhkan waktu lama
- b. siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok, terutama yang tidak terbiasa belajar kelompok akan merasa asing dan sulit untuk bekerjasama
- c. bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga)
- d. seperti kelompok biasa, siswa yang pandai menguasai jalannya diskusi sehingga siswa yang kurang pandai memiliki kesempatan yang sedikit untuk mengeluarkan pendapatnya
- e. guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat diartikan bahwa pada model pembelajaran tipe *two stay two stray* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa bekerjasama dalam kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa yang heterogen. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama. Setelah selesai, 2 anggota masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi informasi dan hasil kerja mereka ketamu mereka. Apabila sudah jelas, tamu mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua. Pada saat diskusi bersama kelompoknya dan membandingkan dengan hasil diperoleh dari kelompok lain maka memerlukan tingkat berpikir kritis yang tinggi untuk menghasilkan keputusan atau kesimpulan yang tepat.

2.1.6 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS Terpadu adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Pertama. IPS Terpadu merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri seperti ekonomi, geografi, sosiologi dan sejarah.

Menurut Zubaedi (2011: 288) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran disekolah yang didesain atas dasar fenomena, masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner yang melibatkan berbagai cabang ilmu-ilmu dan humanioran seperti kewarganegaraan, sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, pendidikan.

Hal tersebut berarti bahwa IPS Terpadu mempelajari masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga harus memadukan berbagai cabang ilmu pengetahuan. Menurut pusat kurikulum badan penelitian dan pengembangan Depdiknas (2006) dalam Mayani (2011:11-12). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Adapun tujuan IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Seperti halnya dengan yang dikemukakan oleh Zubaidi (2011: 289) yang menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS mencakup empat hal yaitu:

1. Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan (atau konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan),
2. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial,
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (serta mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa),
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, berkompetensi, dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala lokal, nasional maupun internasional.

Jadi, Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang ekonomi, sejarah, geografi dan ilmu sosial yang lain yang disesuaikan dengan psikologi perkembangan peserta didik dengan tujuan peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik yang berguna bagi dirinya, bangsa, dan negara. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran IPS Terpadu kelas VIII adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p>	<p>1.1 Menghayati karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.</p> <p>1.2 Menghayati ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</p> <p>1.3 Menghayati karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya.</p>
<p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p>	<p>2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggungjawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada zaman penjajahan dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan.</p> <p>2.2 Berperilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku peduli, gotong royong, tanggungjawab dalam berpartisipasi penanggulangan permasalahan lingkungan hidup.</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup nasional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>3.2 Mendeskripsikan perubahan masyarakat Indonesia pada zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan serta perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p> <p>3.3 Mendiskripsikan fungsi dan peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</p> <p>3.4 Mendeskripsikan bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>4.1 Menyajikan hasil telaah aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan politik) di lingkungan sekitar.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil olahan telaah tentang peninggalan kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>4.3 Menggunakan berbagai strategi untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan fungsi peran kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik di lingkungan masyarakat sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil pengamatan tentang bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.</p>

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi tumbuhnya semangat kebangsaan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan dan politik yang ada di lingkungan sekitarnya yang terdapat pada Kompetensi Dasar 3.2 dan 4.2 dengan pertimbangan muatan materi yang sesuai dengan variabel peneliti yakni keterampilan sosial dan waktu penelitian yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

2.1.7 Konsep Diri

Konsep diri diartikan sebagai gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional, aspiratif, dan prestasi yang mereka capai. Konsep diri merupakan salah satu aspek yang cukup penting bagi individu dalam berperilaku. Calhaoun dan Socella dalam Ghufon (2010: 13) mendefinisikan konsep diri sebagai gambaran mental diri seseorang. Hal ini dapat diartikan bahwa mental diri yang baik berarti memiliki konsep diri yang baik juga berdasarkan teori tersebut. Lebih spesifik lagi Hurlock dalam Ghufon (2010: 13) mengatakan bahwa konsep diri merupakan gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif, dan prestasi yang mereka capai. Tidak hanya penilaian diri menurut pribadi, Burn dalam Ghufon (2010: 13) mendefinisikan konsep diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapatnya terhadap diri sendiri, pendapat tentang gambaran diri di mata orang lain, dan pendapatnya tentang hal-hal yang dicapai.

Konsep diri adalah apa yang dipikirkan dan dirasakan tentang dirinya sendiri. Ada dua konsep diri, yaitu konsep diri komponen kognitif dan konsep diri komponen afektif. Komponen kognitif disebut *self image* dan komponen afektif disebut *self esteem*. Komponen kognitif adalah pengetahuan individu tentang dirinya mencakup pengetahuan “siapa saya” yang akan memberikan gambaran tentang diri saya. Gambaran ini disebut citra diri. Sementara itu, komponen afektif merupakan

penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang akan membentuk bagaimana penerimaan terhadap diri dan harga diri individu. Jadi, dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli dapat diartikan bahwa konsep diri adalah apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh seseorang mengenai dirinya sendiri.

Gambaran diri berkembang dalam dua tahap. Pertama, kita menginternalisasikan konsep diri orang lain terhadap diri kita. Kedua, kita menginternalisasikan norma masyarakat, dengan kata lain, konsep diri adalah ciptaan sosial dan hasil belajar dari interaksi dengan orang lain. Hurlock dalam Ghufron (2010: 16) membagi konsep diri berdasarkan perkembangannya menjadi konsep diri primer dan konsep diri sekunder. Konsep diri primer adalah konsep diri yang terbentuk berdasarkan pengalaman anak di rumah, berhubungan dengan anggota keluarga yang lain seperti orang tua dan saudara. Konsep diri sekunder adalah konsep diri yang terbentuk oleh lingkungan luar rumah, seperti teman sebaya atau teman bermain. Berdasarkan uraian tersebut dapat diartikan bahwa konsep diri tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi berkembang dengan adanya interaksi dengan individu yang lain khususnya dengan lingkungan sosial.

Calhoun dan Acocella dalam Ghufron (2010: 17) mengatakan konsep diri terdiri dari tiga dimensi atau aspek:

a. Pengetahuan

Pengetahuan adalah apa yang individu ketahui tentang dirinya. Individu di dalam benaknya terdapat satu daftar yang menggambarkan dirinya, kelengkapan atau kekurangan fisik, usia, jenis kelamin, kebangsaan, suku, pekerjaan, agama, dan lain-lain. Pengetahuan tentang diri juga berasal dari kelompok sosial

yang diidentifikasi oleh individu tersebut. Julukan ini juga dapat berganti setiap saat sepanjang individu mengidentifikasi diri terhadap suatu kelompok tertentu, maka kelompok tersebut memberikan informasi lain yang dimasukkan ke dalam potret dari mental individu.

b. Harapan

Individu juga mempunyai aspek pandangan tentang kemungkinan dirinya menjadi apa di masa depan. Pendeknya, individu mempunyai harapan bagi dirinya sendiri untuk menjadi diri yang ideal. Diri yang ideal sangat berbeda pada masing-masing individu.

c. Penilaian

Di dalam penilaian, individu berkedudukan sebagai penilai tentang dirinya sendiri. Hasil penilaian tersebut disebut harga diri. Semakin tidak sesuai antara harapan dan standar diri, maka akan semakin rendah harga diri seseorang.

Pujijogjanti dalam Ghufon (2010: 18) mengatakan ada tiga peranan penting dari konsep diri sebagai penentu perilaku:

- a. konsep diri berperan dalam mempertahankan keselarasan batin. Pada dasarnya individu selalu mempertahankan keseimbangan dalam kehidupan batinnya. Bila timbul perasaan, pikiran, dan persepsi yang tidak seimbang atau bahkan saling berlawanan, maka akan terjadi iklim psikologi yang tidak menyenangkan sehingga akan mengubah perilaku.
- b. keseluruhan konsep diri dan pandangan individu terhadap diri berpengaruh besar terhadap pengalamannya. Setiap individu akan memberikan penafsiran yang berbeda terhadap sesuatu yang dihadapi.
- c. konsep diri adalah penentu pengharapan individu. Jadi pengharapan adalah inti dari konsep diri. Konsep diri merupakan seperangkat harapan dan penilaian perilaku yang menunjuk pada harapan tersebut. Konsep diri dan pandangan negatif terhadap kemampuan diri menyebabkan individu menetapkan titik harapan yang rendah. Titik tolak yang rendah menyebabkan individu tidak mempunyai motivasi yang tinggi.

Berdasarkan ketiga peranan konsep diri tersebut dapat diartikan bahwa konsep diri selain berperan sebagai pengharapan juga berperan sebagai konsep diri terhadap diri sendiri dan penyeimbang batin bagi individu.

Calhoun dan Acocella dalam Ghufon (2010: 19), membagi konsep diri menjadi dua, yaitu konsep diri yang positif dan negatif. Ciri konsep diri

yang positif adalah yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah, merasa sejajar dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, sadar bahwa tiap orang mempunyai keragaman perasaan, hasrat, dan perilaku yang tidak disetujui oleh masyarakat serta mampu mengembangkan diri karena sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang buruk dan berupaya untuk mengubahnya. Sementara itu, ciri konsep diri yang negatif adalah peka terhadap kritik, responsif terhadap pujian, punya konsep diri hiperkritis, cenderung merasa tidak disukai orang lain, dan pesimistis terhadap kompetisi.

Menurut Brooks dan Emmart dalam <http://www.duniapsikologi.com>, orang yang memiliki konsep diri positif menunjukkan karakteristik sebagai berikut.

- a. Merasa mampu mengatasi masalah. Pemahaman diri terhadap kemampuan subyektif untuk mengatasi persoalan-persoalan obyektif yang dihadapi.
- b. Merasa setara dengan orang lain. Pemahaman bahwa manusia dilahirkan tidak dengan membawa pengetahuan dan kekayaan. Pengetahuan dan kekayaan didapatkan dari proses belajar dan bekerja sepanjang hidup. Pemahaman tersebut menyebabkan individu tidak merasa lebih atau kurang terhadap orang lain.
- c. Menerima pujian tanpa rasa malu. Pemahaman terhadap pujian, atau penghargaan layak diberikan terhadap individu berdasarkan dari hasil apa yang telah dikerjakan sebelumnya.
- d. Merasa mampu memperbaiki diri. Kemampuan untuk melakukan proses refleksi diri untuk memperbaiki perilaku yang dianggap kurang.

Seseorang yang memiliki konsep diri yang negatif menunjukkan karakteristik sebagai berikut.

- a. Peka terhadap kritik. Kurangnya kemampuan untuk menerima kritik dari orang lain sebagai proses refleksi diri.

- b. Berkonsep diri responsif terhadap pujian. Berkonsep diri yang berlebihan terhadap tindakan yang telah dilakukan, sehingga merasa segala tindakannya perlu mendapat penghargaan.
- c. Cenderung merasa tidak disukai orang lain. Perasaan subyektif bahwa setiap orang lain disekitarnya memandangi dirinya dengan negatif.
- d. Mempunyai konsep diri hiperkritik. Suka melakukan kritik negatif secara berlebihan terhadap orang lain.
- e. Mengalami hambatan dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya.
- f. Merasa kurang mampu dalam berinteraksi dengan orang-orang lain.

Menurut William D. Brooks dan Philip Emmert yang dikutip dan diterjemahkan oleh Rakhmad (2003:105), tanda-tanda individu memiliki Konsep diri positif adalah sebagai berikut:

- 1) Ia yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah
- 2) Ia merasa setara dengan orang lain
- 3) Ia menerima pujian tanpa rasa malu
- 4) Ia menyadari bahwa setiap orang memiliki berbagai perasaan dan keinginan serta perilaku yang tidak seluruhnya disetujui oleh masyarakat
- 5) Ia mampu memperbaiki diri karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenangi dan berusaha mengubahnya.

Adapun tanda-tanda individu memiliki konsep diri negatif adalah:

- 1) Ia peka terhadap kritik
- 2) Ia responsif sekali terhadap pujian
- 3) Ia terlalu kritis, tidak sanggup menghargai dan mengakui kelebihan orang lain
- 4) Ia cenderung merasa tidak disenangi orang lain
- 5) Ia bersikap pesimis terhadap kompetisi, ditandai keengganan untuk bersaing.

Berdasarkan uraian tersebut, karakteristik seseorang yang memiliki konsep diri positif adalah ia percaya diri dan optimis akan kemampuannya sendiri.

Sedangkan karakteristik seseorang yang memiliki konsep diri negatif adalah ia merasa pesimis dan merasa tidak disenangi orang lain.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Eka Rizky Amalia (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Perbandingan Moralitas Pembelajaran *Value Crarification Tecnique* (VCT) Dan *Group Investigation* (GI) Dengan Memperhatikan Konsep diri Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Seragi Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013”, menemukan bahwa ada perbedaan moralitas antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran VCT dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran GI pada mata pelajaran IPS terpadu dengan hasil pengujian $F_{hitung} 5,802 > F_{tabel} 4,10$. Moralitas siswa yang pembelajarannya menggunakan VCT lebih baik dibandingkan menggunakan GI untuk siswa yang positif terhadap pembelajaran IPS terpadu dengan hasil pengujian $T_{hitung} 9,806 > T_{tabel} 2,10$. Moralitas siswa yang pembelajarannya menggunakan GI lebih baik dibandingkan dengan VCT untuk siswa yang negatif terhadap pelajaran IPS Terpadu dengan pengujian $T_{hitung} 2,339 > T_{tabel} 2,10$. Adapun interaksi antara penggunaan model pembelajaran IPS terpadu dan konsep diri pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap moralitas siswa dengan hasil pengujian hitung $F_{hitung} 50,026 > F_{tabel} 4,10$.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu terletak pada variabel moderator yaitu konsep diri terhadap mata pelajaran IPS terpadu. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang sedang di kaji terletak pada variabel X_1 model pembelajaran *Value Crarification Tecnique* (VCT) dan X_2 model pembelajaran *Group Investigation* (GI) serta variabel Y

yaitu Moralitas, sedangkan untuk penelitian ini variabel Y adalah keterampilan sosial. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu bahwa adanya interaksi antara penggunaan model pembelajaran IPS terpadu dan konsep diri pada mata pelajaran IPS Terpadu.

2. *Enhancing sosial skills through cooperative learning* (peningkatan keterampilan sosial melalui pembelajaran kooperatif) yang dilakukan oleh Booysen dan Grosser pada tahun 2008. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberagaman latar belakang siswa di Afrika Selatan. Selain itu, Lembaga kurikulum nasional Afrika Selatan juga telah menetapkan kualifikasi dan kompetensi guru yang mampu mengakomodir keberagaman siswa dan kebutuhan mereka di dalam kelas. Salah satu hal yang paling dibutuhkan siswa adalah pentingnya keterampilan sosial yang memungkinkan mereka untuk bekerja secara efektif dengan anggota kelompok lainnya, berorganisasi, dan berkomunikasi.

Keterampilan sosial pada penelitian ini difokuskan pada 4 dimensi yaitu: Dimensi bekerjasama (belajar bekerja sama dengan orang lain, memberikan perhatian, berbagi peralatan, mengizinkan semua anggota kelompok berpartisipasi), dimensi asertif (mendengarkan pendapat, bertanya, belajar untuk mengevaluasi, memuji, berefleksi dengan kelompok kerja), dimensi empati (meminta maaf, mendengarkan teman dan menjalin pertemanan), dan dimensi pengendalian diri (mengatasi masalah, mengontrol penekanan suara, menghormati satu sama lain, menerima perbedaan).

Metodologi yang digunakan adalah penggabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan populasi penelitian adalah guru, orang tua siswa, dan siswa kelas 2. Hasil penelitian yang diperoleh adalah keterampilan sosial tidak secara otomatis berkembang di rumah dan oleh karena itu, menjadi proses yang penting untuk mengembangkan keterampilan sosial ketika datang ke sekolah. Keterampilan sosial harus diajarkan. Selain itu, orang tua, dan guru perlu memainkan peran mereka dalam pengembangan keterampilan sosial dimana mereka harus menunjukkan adanya penerimaan konsep diri sosial terhadap siswa. Sangat disarankan bahwa kesempatan berinteraksi harus diciptakan di kelas oleh siswa melalui pembelajaran kooperatif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu terletak pada variabel Y keterampilan sosial dan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah model pembelajaran kooperatif. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang sedang di kaji terletak pada metodologi penelitian yaitu penggabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif sedangkan metodologi penelitian yang peneliti kaji adalah penelitian eksperimen.

3. Kadek Erawati (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Time Token* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu”. Penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian *one shot case study*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa. Sampel penelitian ini

menggunakan teknik random sampling. Data yang dikumpulkan menggunakan penilaian unjuk kerja untuk keterampilan berbicara. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan dua tahap yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial, uji t (t-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Time Token* terhadap keterampilan berbicara pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V Tahun Pelajaran 2016/2017 SD Negeri 3 Kaliuntu. Dengan $t_{hitung} = 18,42$ dan $t_{tabel} = 2,034$ signifikan pada $p < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, maka model pembelajaran *Time Token* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti kaji adalah keterampilan sosial dan model pembelajaran yang digunakan peneliti bahwa model pembelajaran *Time Token* memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

4. Riskimana (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Two Stay Two Stray*”. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas John Elliot yang dilaksanakan selama tiga siklus dan terdiri dari tiga tindakan setiap siklusnya. Hasil yang diperoleh dari instrumen dikaji dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu bekerja sama dengan baik saat berdiskusi dan berani untuk mengemukakan pendapat dan bertanya selama proses pembelajaran. Rata-rata nilai keterampilan sosial siswa dan hasil belajar siswa meningkat. Nilai rata-rata keterampilan sosial siswa pada siklus I aspek kerja sama 2.17, aspek mengemukakan

pendapat 0.65 dan aspek bertanya 0.13. pada siklus II aspek kerja sama sebesar 2.95, aspek mengemukakan pendapat sebesar 0.74 dan aspek bertanya sebesar 0.2. Pada siklus III aspek kerja sama 3.32, aspek mengemukakan pendapat 1.00 dan aspek bertanya 0.22. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mencapai nilai 69.7, pada siklus II mencapai 72.7 dan pada siklus III mencapai 80.47. Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menyimpulkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan metode penelitian eksperimen. Berdasarkan penelitian di atas, dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa, penelitian ini relevan untuk saya gunakan sebagai acuan, karena model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

5. Mubarak (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Peran Konsep Diri Dan Keterampilan Sosial Dalam Membentuk Karakter Daya Juang Siswa Pesantren”. Institusi pendidikan pesantren memiliki peran sentral dalam membentuk karakter daya juang siswa. Pendidikan pesantren merupakan perpaduan sistem pendidikan modern dengan tradisional religius yang diwujudkan melalui metode pendidikan boarding school. Pesantren

mencoba untuk memaknai hakikat pendidikan melalui perspektif Islam, yaitu pendidikan harus dapat berfungsi sebagai media rekonstruksi diri dan pengembangan moral terhadap Allah, diri sendiri dan alam keseluruhan. Nilai-nilai yang diajarkan di pesantren meliputi prinsip-prinsip untuk bertahan hidup dengan tetap mengedepankan nilai-nilai agama dan moral sebagai landasannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran konsep diri dan keterampilan sosial terhadap pembentukan karakter daya juang siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah 60 siswa dan siswi pesantren Darul Hijrah Cindai Alus Martapura. Teknik pengambilan sampel dengan cara simple random sampling.

Skala daya juang, konsep diri dan keterampilan sosial merupakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan signifikan konsep diri dan keterampilan sosial dengan daya juang siswa pesantren. Konsep diri dan keterampilan sosial secara bersama-sama memberikan sumbangan efektif sebesar 29.6 % terhadap daya juang. Hasil analisis korelasi parsial menunjukkan adanya hubungan positif antara konsep diri dengan daya juang, namun tidak terdapat hubungan antara keterampilan sosial dengan daya juang siswa pesantren. Berdasarkan penelitian di atas, dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa adanya hubungan positif antara konsep diri dengan keterampilan sosial sosial siswa.

6. Desi Fatmawati (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Memperhatikan kecerdasan Spiritual Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu”. Hasil penelitiannya yang menunjukkan Terdapat perbedaan keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *TS-TS* pada mata pelajaran IPS Terpadu, dari hasil pengujian diperoleh koefisien Fhitung sebesar 25,134 dengan Signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *TSTS* bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien thitung sebesar $13,279 > \text{ttabel } 2,093$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran (*TSTS*) lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien thitung sebesar $-4,725 > \text{ttabel } -2,093$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial siswa, diperoleh dari

hasil pengujian koefisien F_{hitung} sebesar 151,586 dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$.

Penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu variabel moderator atau konsep diri. Dapat diambil kesimpulan bahwa Terdapat perbedaan keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *TS-TS* pada mata pelajaran IPS Terpadu dan Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *TSTS* bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual tinggi pada mata pelajaran IPS Terpadu seta keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran (*TSTS*) lebih efektif dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu.

7. Maria Kibtiyah (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas *Cooperative Games* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak”. Dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan ($t=10,191$; $p=0,000$), kelompok eksperimen mempunyai keterampilan sosial yang lebih tinggi dengan ($\text{mean}=111,857$) dibandingkan dengan kelompok kontrol ($\text{mean}=53,893$). Berdasarkan hasil tersebut, maka permainan kooperatif efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti kaji adalah keterampilan sosial, bahwa keterampilan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui *Cooperative Games*.

8. Ana Ivar Iriyanti (2012) dengan penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arend* Pada Siswa Kelas VIII A SMP N 1 Prambanan Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan” mengemukakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Time Token Arend* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil observasi peningkatan keaktifan siswa pada siklus II. Pada siklus I siswa yang melakukan keaktifan siswa yang mencapai kriteria cukup sebanyak 20 siswa, dimana skor yang diperoleh masih dibawah 70. Sedangkan yang mencapai kriteria baik 16 siswa sudah mendapat skor minimal 70. Pada siklus II yang mencapai kriteria cukup hanya 8 orang, dan yang mendapat kriteria baik 27

orang. Dari data tersebut bisa dilihat adanya peningkatan, di mana pada siklus I yang mendapat kriteria cukup dari 20 menurun menjadi 9 siswa pada siklus II, sedangkan yang mendapatkan kriteria baik dari siklus I sebanyak 16 siswa, naik menjadi 28 siswa. Dari hasil tersebut dapat dikatakan keaktifan siswa meningkat karena sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan, di mana yang mengikuti partisipasi aktif minimal 25 siswa dengan memperoleh skor minimal 70. Peningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dari tahap Siklus I rata – rata yang diperoleh 72,08 naik menjadi rata – rata 81,94 pada tahap Siklus II. Dari rata – rata tersebut dapat diketahui terjadi peningkatan rata – rata 9,86 dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan dengan adanya peroleh nilai siswa rata – rata dari siklus I (72,08) meningkat pada siklus II dengan nilai rata – rata (81,94).

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sedang peneliti kaji yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe Time Token Arend. Sedangkan perbedaannya yaitu metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan metode penelitian eksperimen. Berdasarkan penelitian di atas, dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Time Token Arend dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa, penelitian ini relevan untuk saya gunakan sebagai acuan, karena model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

2.3 Kerangka Pikir

Untuk mencapai keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan sosial bagi para siswa ditingkat SMP/MTs sangat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian dan meningkatkan kemampuan menyesuaikan diri. Disisi lain hasil belajar dalam kenyataannya masih mengutamakan aspek kognitif, sehingga aspek afektif mengenai peningkatan keterampilan sosial kurang diperhatikan. Faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah kreatifitas guru dalam penyampaian materi di kelas. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan para siswa. Namun pada kenyataannya guru masih banyak yang menggunakan model konvensional dan diskusi tidak berpola.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi secara lisan kepada siswa, di sini peran guru lebih aktif dibanding dengan siswa, sedangkan diskusi tidak berpola artinya guru hanya memberikan diskusi kemudian persentasi yang menekankan pada aspek kognitif. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan terhadap mata pelajaran dan tidak hanya itu suasana yang terjadi akan terasa monoton dan tidak aktif karena siswa cenderung diam dan mengakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini pada kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 sistem pembelajaran menekankan pada siswa yang lebih aktif dibandingkan dengan guru, guru hanya menjadi mediator dalam pelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan- keterampilan yang mereka pendam.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara untuk membantu siswa dalam mengalami kesulitan belajar dengan dibantu dengan teman sebaya yang lebih memahami materi pada pembelajaran tersebut. Model pembelajaran kooperatif atau model pembelajaran berkelompok pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Time Token* dan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)*.

Model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu contoh kecil dari penerapan demokratis di sekolah. *Two Stay Two Stray (TS-TS)* adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada kerjasama tim untuk memperoleh hasil yang baik maka suatu tim harus saling bekerjasama. Dua model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial para siswa.

Variabel Independen atau yang mempengaruhi pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Time Token* dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TS-TS)*. Variabel Dependen atau yang dipengaruhi pada penelitian ini adalah keterampilan sosial melalui model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

1. Keterampilan Sosial antara Siswa yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Time Token* dan Siswa yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa yang memiliki perbedaan tingkat kemampuan belajar bersama dalam suatu

kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Ketika menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif sangat sering diterapkan dalam kegiatan belajar karena dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif, kemampuan penalaran siswa, kecakapan berargumentasi, dan percaya diri siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan akan semakin baik. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe *time token* dan *two stay two stray*. Kedua model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda. Namun, kedua model pembelajaran tersebut memiliki kesamaan yaitu pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan guru hanya sebagai fasilitator.

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.
- f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *time token* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, karena pada model

pembelajaran ini siswa dituntut sebisa mungkin menggunakan kartu berbicaranya selama model pembelajaran dilaksanakan. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari model pembelajaran *time token*.

Huda (2014: 241) Strategi *time token* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi
- b. Menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali
- c. Membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
- d. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (aspek berbicara)
- e. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat
- f. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki konsep diri keterbukaan terhadap kritis
- g. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain
- h. Mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi, dan
- i. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diartikan bahwa model pembelajaran *time token* selain tidak terlalu membutuhkan media, *time token* juga mendorong siswa untuk melakukan komunikasi dalam hal ini yaitu berbagi informasi, menyampaikan ide atau gagasan dan menanggapi pembicaraan teman yang lain. Model pembelajaran *time token* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori belajar konstruktivisme karena dalam teori konstruktivisme menekankan siswa untuk menggali kemampuannya dan mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, dalam hal ini siswa membangun pengetahuannya berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya.

Berbeda dengan model pembelajaran *time token*, model pembelajaran *two stay two stray* memiliki arti seperti yang dikemukakan oleh Huda

(2014: 207), merupakan system pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling membantu satu sama lain untuk berprestasi dan juga membantu siswa untuk bersosialisai dengan baik.

Model pembelajaran *two stay two stray* selain memiliki tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, model pembelajaran tersebut juga memiliki langkah-langkah penerapan yang berbeda dengan model *time token*. 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.
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.

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 berkonsep diri terbuka terhadap teman
- h. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

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 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.

Berdasarkan uraian kegiatan dari masing-masing model pembelajaran, terdapat karakteristik yang berbeda antara model pembelajaran *time token* maupun *two stay two stray*. Sehingga dimungkinkan adanya perbedaan keterampilan sosial antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *time token* dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

2. Keterampilan sosial siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Time Token* diduga lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Seperti yang diungkapkan oleh Trow dalam Djaali (2013: 114) bahwa konsep diri sebagai suatu kesiapan mental atau emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat. Sebelum seseorang melakukan sesuatu tindakan harus terfikirkan terlebih dahulu apa yang mereka lakukan adalah positif atau negatif. Untuk memperoleh hasil yang baik maka konsep diri yang dibutuhkan pada siswa adalah konsep diri positif terhadap mata pelajaran. Konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu akan menimbulkan kreatifitas yang tinggi.

Menurut Djaali (2013: 117), konsep diri belajar yang positif berkaitan erat dengan minat dan motivasi. Oleh karena itu, apabila faktor lainnya sama, siswa yang konsep diri belajarnya positif akan belajar lebih aktif dan dengan demikian akan memperoleh hasil yang lebih efektif dibandingkan siswa yang konsep diri belajarnya negatif.

Pada pembelajaran *Time Token*, siswa yang memiliki sifat positif terhadap mata pelajaran diduga akan memiliki rasa tanggung jawab, kemandirian, dan aktivitas yang tinggi. Model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial para siswa (afektif).

Menurut Huda (2014: 240) model pembelajaran *Time Token* memiliki langkah-langkah untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Langkah-langkah tersebut yaitu:

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

Jadi model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa. Pada model pembelajaran *Time Token* siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa yang cenderung aktif atau memiliki konsep diri positif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu diduga akan lebih efektif dalam

mengikuti pembelajaran sedangkan untuk siswa yang memiliki konsep diri yang negatif diduga akan sulit memahami materi pelajaran IPS Terpadu, karena dalam model pembelajaran *Time Token* juga menekankan pada kemandirian siswa yaitu siswa dengan kemampuan sendiri mengemukakan pendapat dengan waktu yang telah ditentukan sehingga semua siswa dituntut untuk berbicara dan ikut aktif dalam pembelajaran. Sehingga siswa yang memiliki konsep diri positif terhadap pembelajaran IPS Terpadu diduga akan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Berbeda dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS) yang 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, bertanggung jawab terhadap persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran.

Pembentukan kelompok yang heterogen membuat siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah dapat bergantung atau mengandalkan teman lain yang lebih pandai, pada model *two stay two stray* siswa masih bisa saja bergantung dengan teman yang menjadi pasangannya, karena pada model pembelajaran ini siswa bermain peran sebagai tamu dan tuan rumah, dengan masing-masing pasangan tamu dan tuan rumah sebanyak 2 orang, karena mereka belajar secara berpasangan jadi masih ada kemungkinan siswa untuk ketergantungan dengan teman yang menjadi pasangannya, sehingga keterampilan sosial siswa dalam membentuk komunikasi dengan teman sebaya kurang optimal. Hal ini tentu saja membuat siswa tidak maksimal mengembangkan kemandiriannya. Berdasarkan pemaparan sebelumnya,

diduga model pembelajaran *time token* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *two stay two stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

3. Keterampilan sosial siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diduga lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif 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, bertanggung jawab 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. Masing-masing
8. kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

Penerapan model pembelajaran *two stay two stray*, siswa akan saling bekerjasama dalam kelompok, kelompok yang dibentuk merupakan kelompok yang heterogen. Sehingga aktivitas dan interaksi akan lebih tinggi pada siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah. Siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah akan mengikuti pembelajaran namun apabila mengalami kesulitan mereka akan belajar dengan teman lainnya yang dianggapnya lebih mampu dalam pembelajaran. Sedangkan dalam pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif akan merasa sulit dalam menggunakan kartu bicarannya untuk menyampaikan pendapat terlebih lagi bagi siswa yang sebelumnya jarang atau sama sekali tidak pernah menyampaikan pendapat.

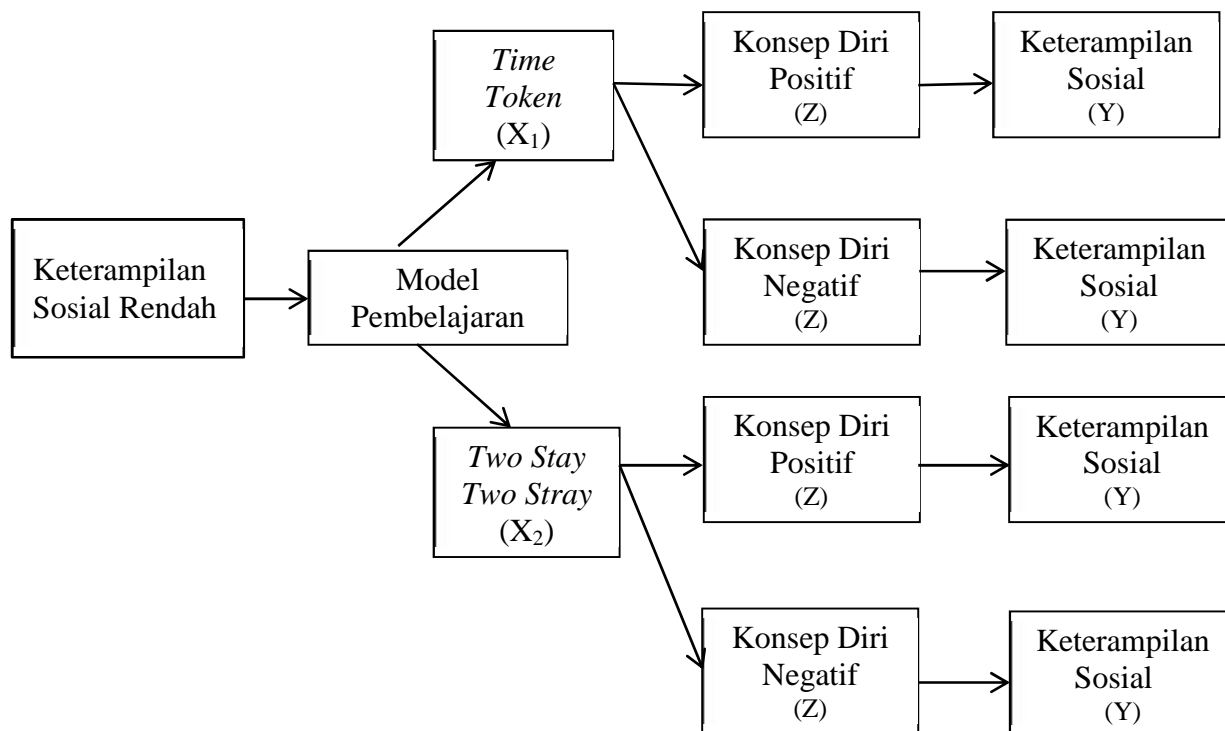
Sehingga dapat diduga bahwa keterampilan sosial siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* diduga lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu.

4. Adanya Interaksi antara Penggunaan Model Pembelajaran dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Keterampilan Sosial pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.

Desain penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *time token* dengan model pembelajaran *two stay two stray* terhadap keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian ini peneliti menduga ada pengaruh yang berbeda dari adanya perlakuan pada konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Peneliti menduga bahwa penerapan model pembelajaran *time token* lebih efektif dibandingkan model

pembelajaran *two stay two stray* untuk siswa yang memiliki konsep diri positif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Hal ini terjadi karena model pembelajaran *time token* dilakukan secara berdiskusi kelompok dan kemudian akan menekankan pada kemandirian siswa sampai akhir pelajaran sehingga siswa dituntut untuk lebih mengembangkan keterampilan sosialnya seperti keterampilan berkomunikasi, keterampilan mengeluarkan pendapat, kemampuan menghargai pendapat orang lain, dan lain sebagainya. Model ini juga sangat menekankan pada aktivitas siswa didalam kelas. Hal ini didukung oleh Huda (2014: 239) bahwa model *Time Token* digunakan untuk melatih keterampilan sosial. Sebaliknya model pembelajaran *two stay two stray* pada konsep diri negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu pada proses pembelajarannya menekankan pada kerjasama kelompok dan terdapat kecenderungan untuk tergantung dengan teman yang lain. Dengan demikian terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3 Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran *Time Token* dan *Two Stay Two Stray*

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 nilai rata-rata keterampilan sosial siswa antara penggunaan model pembelajaran *Time Token* dan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu
2. Nilai rata-rata keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Time Token* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif terhadap mata pelajaran IPS.

3. Nilai rata-rata keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif terhadap mata pelajaran IPS.
4. Terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan konsep diri pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial pada siswa.

2.5 Matrik Penelitian

Matrik penelitian adalah sebagai gambaran dari penelitian itu sendiri. Di dalam penyusunan matrik, diantaranya meliputi variabel, indikator, data yang hendak di gali maupun teknik pengumpulan data yang dilakukan. Beberapa variabel biasanya di muat di dalamnya, selain itu indikator-indikator yang berpengaruh juga menjadi bahan masukan penelitian, Biasanya data yang digali ada beberapa hal termasuk di antaranya hal-hal yang hendak digali lebih jauh dengan dilakukannya penelitian tersebut. Adapun teknik teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket. Matrik penelitian digunakan untuk memudahkan dalam melakukan analisis data tesis, sebab dengan begitu semua akan lebih berjalan terstruktur dan bisa mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan yang di inginkan. Berikut ini tabel matrik penelitian.

Tabel 2 Matrik Penelitian

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Perbandingan Keterampilan Sosial yang Pembelajarannya Menggunakan Model Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> dan <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Memperhatikan Konsep Diri pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.	1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan sosial siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Time Token</i> dan peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TS-TS)</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu?	Variabel Bebas (Independen) 1. Model Pembelajaran <i>Time Token</i> 2. Model Pembelajaran <i>TS-TS</i>	Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe <i>Time Token</i> dan <i>TS-TS</i> , diharapkan keterampilan sosial siswa dapat meningkat.	1. Subyek Penelitian: Siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung	1. Metode penelitian: Eksperimen semu dengan pendekatan komparatif.
	2. Apakah keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Time Token</i> lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TS-TS)</i> bagi peserta didik yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS Terpadu?	Variabel Terikat (Dependen) 3. Keterampilan Sosial	1. Kemampuan berbagi informasi; 2. Kemampuan menghargai; 3. kemampuan bersungguh/sungguh atau mengikuti petunjuk; 4. Kemampuan bekerja sama; 5. Kemampuan menyampaikan pendapat 6. Kemampuan menerima pendapat.	2. Informan Penelitian: Guru IPS Terpadu kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung	2. Teknik pengumpulan data: menggunakan observasi dan angket
	3. Apakah keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TS-TS)</i> lebih baik dibandingkan dengan yang	Variabel Moderator 4. Konsep Diri	1. Pengetahuan (Citra Diri); 2. Harapan (Ideal Diri); 3. Harga Diri.	3. Kepustakaan	3. Pengujian Hipotesis menggunakan rumus analisis varian dua jalan

	menggunakan model pembelajaran <i>Time Token</i> bagi peserta didik yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu?				dan t-test dua sampel independen.
	4. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan konsep diri peserta didik terhadap keterampilan sosial peserta didik?				

Sumber: Hasil Pengolahan Data tahun 2016

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Menurut Sugiyono (2013: 57) penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda atau pada waktu yang berbeda. Penelitian komparatif merupakan penelitian yang membandingkan dua variabel atau lebih dengan diberikan perlakuan yang berbeda. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu peningkatan keterampilan sosial siswa dengan perlakuan yang berbeda. Penelitian dengan menggunakan pendekatan komparatif juga sangat sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu membandingkan keterampilan sosial dengan model pembelajaran *time token* dan model pembelajaran *two stay two stray* (TS-TS).

3.1.1 Desain Eksperimen

Terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: *Pre-Experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan pada bagian ini adalah *Factorial Design*.

Menurut (Sugiyono, 2013: 113) desain factorial merupakan modifikasi dari desain *true eksperiment* (eksperimen yang betul-betul), yaitu dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen). Desain factorial memiliki tingkat kerumitan yang paling sederhana yaitu 2 kali 2 (2×2). Desain ini variabel yang belum di manipulasi model pembelajaran *time token* dan *two stay two stray* disebut variabel eksperimental (X_1), sedangkan variabel bebas yang kedua disebut variabel kontrol (X_2), dan variabel ketiga disebut variabel moderator yaitu konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 3. Desain Penelitian Eksperimen dengan 2x2 faktorial

<i>Konsep diri</i>	Model Pembelajaran	
	<i>Time Token</i> (A ₁)	<i>Two Stay Two Stray</i> (A ₂)
Positif (B ₁)	Keterampilan Sosial (A ₁ B ₁)	> Keterampilan Sosial (A ₂ B ₁)
Negatif (B ₂)	Keterampilan Sosial (A ₁ B ₂)	< Keterampilan Sosial (A ₂ B ₂)

Sumber: Data Rancangan Penelitian

Keterangan:

- A₁ : Pembelajaran menggunakan model *Time Token*
- A₂ : Pembelajaran menggunakan model *TS-TS*
- B₁ : Konsep diri positif
- B₂ : Konsep diri negatif
- A₁B₁ : Pembelajaran menggunakan model *Time Token* dengan memperhatikan konsep diri positif.
- A₁B₂ : Pembelajaran menggunakan model *Time Token* dengan memperhatikan konsep diri negatif.
- A₂B₁ : Pembelajaran menggunakan model *TS-TS* dengan memperhatikan konsep diri positif.
- A₂B₂ : Pembelajaran menggunakan model *TS-TS* dengan memperhatikan konsep diri negatif.

Penelitian ini akan membandingkan keefektifan dua model pembelajaran yaitu *time token* dan *two stay two stray (TS-TS)* terhadap keterampilan sosial siswa di kelas VIII A dan VIII D dengan keyakinan bahwa diduga kedua metode pembelajaran kooperatif ini mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap keterampilan sosial siswa dengan memperhatikan konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu. Kelas VIII A menggunakan model pembelajaran *time token* sebagai kelas eksperimen dan VIII D menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperhatikan konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

3.1.2 Prosedur Penelitian

Langkah- langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan observasi pendahuluan untuk melihat permasalahan di lapangan yang akan diteliti dan sekaligus untuk mengetahui jumlah kelas yang akan digunakan sebagai populasi dan pengambilan sampel dalam penelitian yang menggunakan teknik *cluster random sampling*.
2. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian menyusun rancangan penelitian.
3. 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 ± 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.

- f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.
5. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut.
- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun 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 *TS-TS* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.
 - b. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
 - c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat 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 kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
 - e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu 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-hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (2013: 117). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/ 2017 yang terdiri dari kelas VIII A s/d VIII E dengan jumlah siswa sebanyak 179 siswa. Data populasi kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Populasi Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/ 2017

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VIII A	35 siswa
2.	VIII B	37 siswa
3.	VIII C	35 siswa
4.	VIII D	35 siswa
5.	VIII E	37 siswa
Jumlah		179 siswa

Sumber: Tata Usaha MTs Al-Hikmah Bandar Lampung

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 118). Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *cluster random sampling*. Menurut Sukardi (2003: 61) teknik ini memilih sampel bukan didasarkan individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama. Sampel pada penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu VIII A berjumlah 35 siswa dan VIII D dengan jumlah 35 siswa. Peneliti mengundi kedua kelas tersebut untuk menetapkan kelas mana yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengundian diperoleh dan menetapkan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol yang akan diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *TS-TS*. Berdasarkan proses pengambilan sampel diatas, dapat disimpulkan data sampel melalui tabel dibawah ini:

Tabel 5. Data Sampel Kelas VIII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/ 2017

No	Kelas	Jumlah siswa	Model Pembelajaran
1.	VIII A	35 siswa	<i>Time Token</i>
2.	VIII D	35 siswa	<i>TS-TS</i>
Jumlah		70 siswa	

Sumber: Tata Usaha MTs Al-Hikmah Bandar Lampung

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 60). Pada penelitian ini terdapat tiga variabel, yaitu variabel bebas (independen), terikat (dependen) dan variabel moderator.

3.3.1 Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *time token* sebagai kelas eksperimen VIII A dilambangkan sebagai (X_1) dan model pembelajaran tipe *two stay two stray (TS-TS)* sebagai kelas kontrol VIII D dilambangkan (X_2).

3.3.2 Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat dengan lambang Y merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikat adalah keterampilan sosial siswa (Y).

3.3.3 Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Diduga konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu

mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan keterampilan sosial siswa yaitu melalui model pembelajaran *time token* dan *two stay two stray*.

3.4 Definisi Konseptual Variabel

3.4.1 Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, mampu membangun kelompok untuk saling membantu dan bekerjasama serta mampu menyelesaikan masalah dengan mendiskusikan bersama sehingga dapat menyatukan setiap perbedaan pendapat.

3.4.2 Konsep diri terhadap Mata Pelajaran

Konsep diri adalah apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh seseorang mengenai dirinya sendiri.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur.

1) Keterampilan sosial adalah keterampilan seorang siswa dalam berbagi informasi, kemampuan menghargai, kemampuan bersungguh-sungguh atau mengikuti petunjuk, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menerima pendapat yang dapat diamati melalui lembar observasi. Data keterampilan sosial termasuk dalam skala interval karena keterampilan sosial yang dimiliki oleh masing-masing individu berbeda dan juga jarak antara satu dengan yang lain. Berikut disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Format Observasi Keterampilan Sosial

Kelas : Tema :

Tanggal/waktu :

Nama Siswa	Living & working together				Learning self control and self direction				Sharing ideas and experiences				Total								
	Berbagi informasi		Bekerja sama		Mengikuti petunjuk		Menghargai pendapat		Menyampaikan pendapat		Menerima pendapat										
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4				

Sumber : Modifikasi dari Social Skills Instruktio Guide. Curriculum Development SSD St. Louis Country (Enok Maryani 2011: 45)

Keterampilan sosial dalam penelitian ini memiliki 6 sub indikator penting diantaranya berbagi informasi, bekerja sama, mengikuti petunjuk, menghargai pendapat, menyampaikan pendapat dan menerima pendapat. Sub indikator keterampilan sosial yaitu diantaranya:

1. Berbagi Informasi

Indikator berbagi informasi memiliki 4 pernyataan, yaitu jika tidak pernah berbagi informasi kepada temannya lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sesekali/ jarang berbagi informasi kepada temannya lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup sering berbagi informasi kepada temannya lebih dari 3 kali (Sering) diberi skor 3, jika selalu berbagi informasi kepada temannya lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

2. Berkerja Sama

Indikator bekerja sama memiliki 4 pernyataan, yaitu jika tidak bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas kepada temannya lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sesekali berkontribusi setelah diingatkan guru lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup sering bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas lebih dari 3 kali (Sering) diberi skor 3, jika selalu bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

3. Bersungguh-sungguh/ mengikuti petunjuk

Indikator bersungguh-sungguh/ mengikuti petunjuk memiliki 4 pernyataan, yaitu jika melanggar seluruh aturan pembelajaran/ aturan yang disepakati di awal pembelajaran lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sesekali melanggar atau hanya sesekali mematuhi aturan pembelajaran / aturan yang disepakati di awal pembelajaran lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup sering memenuhi aturan pembelajaran/ aturan yang disepakati di awal pembelajaran lebih dari 3 kali (Sering) diberi

skor 3, jika mengikuti seluruh atauran pembelajaran/ aturan yang disepakati di awal pembelajaran lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

4. Menghargai pendapat

Indikator Menghargai pendapat memiliki 4 pernyataan, yaitu jika tidak pernah menerima pendapat temannya saat menyampaikan pendapat/ selalu menentang lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sekali/ jarang menerima pendapat temannya saat menyampaikan pendapat lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup sering menerima pendapat temannya saat menyampaikan pendapat lebih dari 3 kali (Sering) diberi skor 3, jika selalu menerima pendapat temannya saat menyampaikan pendapat/ tidak memaksakan pendapat lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

5. Menyampaikan pendapat

Indikator menyampaikan pendapat memiliki 4 pernyataan, yaitu jika sama sekali tidak pernah menyampaikan pendapat lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sesekali pernah menyampaikan pendapat lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup sering menyampaikan pendapat lebih dari 3 kali (Sering) diberi skor 3, jika selalu menyampaikan pendapat lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

6. Menerima pendapat

Indikator menerima pendapat memiliki 4 pernyataan, yaitu jika tidak pernah menerima pendapat orang lain/ memaksakan pendapat sendiri lebih dari 4 kali (Tidak pernah) diberi skor 1, jika sekali saja/ jarang menerima pendapat orang lain lebih dari 1 sampai 2 kali (Kadang-kadang) diberi skor 2, jika cukup

sering menerima pendapat orang lain lebih dari 3 kali (Sering) diberi skor 3, jika selalu menerima pendapat orang lain/ tidak memaksakan pendapat sendiri lebih dari 4 kali (Selalu) diberi skor 4.

Skor seluruh indikator keterampilan sosial berkisar antara nilai terendah 6 dan skor tertinggi 36. Kriteria skala sikap tergantung pada skor rata-rata dan standar deviasi suatu kelompok (Azwar, 1995).

Cara mengukur keterampilan sosial tinggi, sedang dan rendah menggunakan rumus yaitu sebagai berikut.

$$\text{Keterampilan sosial Tinggi} = X + SD$$

$$\text{Keterampilan sosial Rendah} = X - SD$$

Ket:

X = Rata-rata keterampilan sosial siswa

SD = Standar Deviasi

Berdasarkan hasil penelitian pada keterampilan sosial pada kelas eksperimen (Model *Time Token*) dan kelas Kontrol (Model *TS-TS*) diperoleh hasil rata-rata keterampilan sosial yaitu 16,69 dan standar deviasi sebesar 4. Dengan demikian diperoleh keterampilan sosial tinggi, sedang dan rendah pada kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Keterampilan sosial tinggi} &= X + SD \\ &= 16,69 + 4 = 20,69 (\geq 21) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Keterampilan sosial rendah} &= X - SD \\ &= 16,69 - 4 = 12,69 (\leq 13) \end{aligned}$$

Keterampilan sosial Sedang = antara 14 - 20

Berdasarkan perhitungan tersebut keterampilan sosial tinggi pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu memiliki rentang ≥ 21 , keterampilan sosial sedang yaitu 14-20 dan keterampilan sosial rendah yaitu memiliki rentang ≤ 13 .

- 2). Konsep diri adalah apa yang dipikirkan dan dirasakan tentang dirinya sendiri. karakteristik seseorang yang memiliki konsep diri positif adalah ia percaya diri dan optimis akan kemampuannya sendiri. Sedangkan karakteristik seseorang yang memiliki konsep diri negatif adalah ia merasa pesimis dan merasa tidak disenangi orang lain.

Untuk mengukur konsep diri pada siswa MTs Al- Hikmah Bandar Lampung menggunakan pengukuran konsep diri secara langsung yang bersruktur dengan model likert. Dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan, dengan menggunakan alternatif jawaban atau tanggapan atas pertanyaan-pertanyaan tersebut seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Semakin tinggi skor yang diperoleh oleh seseorang, merupakan indikasi bahwa orang tersebut konsep dirinya makin positif terhadap objek konsep diri, demikian sebaliknya (Walgito, 2002: 145). Indikator konsep diri disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Konsep Diri

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala	No Item	Positif	Negatif	
Konsep diri (Variabel Moderator)	1. Pengetahuan (Citra diri)	a. Pengetahuan siswa tentang kelebihan dan kekurangan dirinya	Interval	3, 4, 7, 33, 20	3,36,20	4,7	
		b. Pengetahuan siswa tentang dirinya dalam memenuhi harapan orang lain atas dirinya		16			16
		c. Pengetahuan siswa tentang hasil dari kegiatan belajar yang diperoleh oleh dirinya		14, 21, 26			14
	2. Harapan (Ideal diri)	a. Keterampilan sosial ideal yang diharapkan siswa		25, 5	25,5		
		b. Prilaku ideal yang diharapkan oleh siswa		27, 24, 31	24,31	27	
		c. Prinsip ideal yang diharapkan oleh siswa		32	32		
		d. Harapan siswa yang diinginkan dari dirinya sendiri		15, 28	28	15	

		e. Pandangan siswa tentang masa depannya		6, 9, 13	6	9,13
	3. Harga diri	a. Pandangan siswa tentang keterampilan sosial orang lain terhadap dirinya		2, 17		2,17
		b. Pandangan siswa tentang keterampilan sosialnya terhadap orang lain	Interval	12, 34	34	12
		c. Pandangan siswa dalam keberaniannya mengutarakan pendapat		10		10
		d. Pandangan siswa tentang kepercayaan dirinya atas bakat dan kemampuan yang ia miliki		19, 22, 30, 35		19,22, 30,35
		e. Tanggung jawab pribadi		11, 29	11,29	
		f. Keberanian mengambil resiko		1, 8, 18, 23	23	1,8,18
Jumlah				35	15	20

Sumber: Ghufron, 2010

Konsep diri memiliki 3 Indikator diantaranya yaitu:

1. Pengetahuan (Citra diri)

Pengetahuan memiliki 3 sub indikator diantaranya yaitu Pengetahuan siswa tentang kelebihan dan kekurangan dirinya, pengetahuan siswa tentang dirinya dalam memenuhi harapan orang lain atas dirinya, pengetahuan siswa tentang hasil dari kegiatan belajar yang diperoleh oleh dirinya. Indikator ini memiliki 4 item pernyataan positif dan 5 item pernyataan negatif, seluruh item dalam indikator ini berjumlah 9 item pernyataan. Pernyataan positif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 4, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 3, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 2 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 1. Pernyataan negatif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 1, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 2, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 3 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (sangat tidak setuju) diskor 4.

2. Harapan (Ideal diri)

Aspek harapan memiliki sub indikator yaitu keterampilan sosial ideal yang diharapkan siswa, perilaku ideal yang diharapkan oleh siswa, prinsip ideal yang diharapkan oleh siswa, harapan siswa yang diinginkan dari dirinya sendiri, pandangan siswa tentang masa depannya. Indikator ini memiliki 11 item pernyataan yaitu ini memiliki 7 item pernyataan positif dan 4 item pernyataan negatif. Pernyataan positif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 4, setuju dengan

pernyataan (setuju) diskor 3, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 2 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 1. Pernyataan negatif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 1, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 2, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 3 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (sangat tidak setuju) diskor 4.

3. Aspek Harga diri

Aspek harga diri memiliki sub indikator yaitu Pandangan siswa tentang keterampilan sosial orang lain terhadap dirinya, pandangan siswa tentang keterampilan sosialnya terhadap orang lain, pandangan siswa dalam keberaniannya mengutarakan pendapat, pandangan siswa tentang kepercayaan dirinya atas bakat dan kemampuan yang ia miliki, tanggung jawab pribadi, keberanian mengambil resiko. Indikator ini memiliki 15 item pernyataan yaitu ini memiliki 4 item pernyataan positif dan 11 item pernyataan negatif. Pernyataan positif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 4, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 3, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 2 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 1. Pernyataan negatif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 1, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 2, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 3 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (sangat tidak setuju) diskor 4.

Konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu memiliki 35 pernyataan. Pernyataan positif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat

setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 4, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 3, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 2 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 1. Pernyataan negatif memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu apabila sangat setuju dengan pernyataan (sangat setuju) diskor 1, setuju dengan pernyataan (setuju) diskor 2, tidak setuju dengan pernyataan (tidak setuju) diskor 3 dan sangat tidak setuju dengan pernyataan (sangat tidak setuju) diskor 4. Skor seluruh indikator konsep diri berkisar antara nilai terendah 35 dan skor tertinggi 140. Kriteria skala konsep diri tergantung pada skor rata-rata dan standar deviasi suatu kelompok (Azwar, 1995).

Cara mengukur konsep diri tinggi, sedang dan rendah menggunakan rumus yaitu sebagai berikut.

$$\text{konsep diri Tinggi} = X + SD$$

$$\text{konsep diri Rendah} = X - SD$$

Ket:

$$X = \text{Rata-rata konsep diri siswa}$$

$$SD = \text{Standar Deviasi}$$

Berdasarkan hasil penelitian pada konsep diri pada kelas eksperimen (Model *Time Token*) dan kelas Kontrol (Model *TS-TS*) diperoleh hasil rata-rata konsep diri yaitu 103,6 dan standar deviasi sebesar 15,88. Dengan demikian diperoleh konsep diri tinggi, sedang dan rendah pada kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{konsep diri tinggi} = X + SD$$

$$= 103,6 + 15,88 = 119,48 (\geq 119)$$

$$\begin{aligned} \text{konsep diri rendah} &= X - SD \\ &= 104,13 - 15,88 = 88,72 (\leq 89) \end{aligned}$$

$$\text{konsep diri Sedang} = \text{antara } 90\text{-}118$$

Berdasarkan perhitungan tersebut konsep diri tinggi pada kelas eksperimen dan kontrol yaitu memiliki rentang ≥ 119 , konsep diri sedang yaitu 90-118 dan konsep diri rendah yaitu memiliki rentang ≤ 89 .

3.6 Teknik Pengumpulan data

3.6.1 Observasi

Kegiatan observasi dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung dengan kata lain peneliti menggunakan participant observation. Observasi merupakan proses kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Menurut Sugiyono (2010: 310) teknik ini digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi juga dilakukan secara struktur dengan dua objek yaitu guru dan siswa. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dengan menggunakan lembar observasi.

3.6.2 Angket

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai konsep diri siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dengan menggunakan skala likert dengan pendekatan skala rating. Angket

merupakan sebuah instrument atau alat ukur yang dapat dibuat dalam bentuk checklist atau pilihan ganda.

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Untuk mendapatkan data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat, yaitu valid dan reliabel.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen angket dan lembar observasi yang bersifat menghimpun data sehingga tidak perlu standarisasi instrumen, cukup dengan validitas isi. Validitas ini menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkapkan atau mewakili semua isi yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan mengukur korelasi antar variabel atau item dengan skor total variabel. Validitas merupakan data yang dihasilkan oleh instrumen benar dan valid, sesuai kenyataan, dan dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan yang sesungguhnya sehingga tes yang valid dapat mengukur apa yang hendak diukur (Sugiono, 2013: 73).

Dalam penelitian ini digunakan rumus *Korelasi Product Moment* yang menyatakan hubungan skor masing-masing item pertanyaan dengan skor total dan beberapa sumbangan skor masing-masing item pertanyaan dengan skor total.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma X \cdot Y - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) \cdot (N \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

ΣX : Jumlah skor X

ΣY : Jumlah skor Y

N : Jumlah sampel yang diteliti

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid (Sugiyono, 2008: 110).

Hasil perhitungan uji validitas konsep diri dengan menggunakan *Korelasi Product Moment*. Perhitungan uji validitas angket dari 30 responden yang mengisi pernyataan sebanyak 40 pernyataan dengan $n-2$ dengan $\alpha = 0,05$ memiliki r_{tabel} 0,361. Butir instrumen yang memiliki r_{hitung} 0,361 tergolong valid sedangkan butir instrumen yang memiliki r_{hitung} 0,361 tergolong tidak valid. Perhitungan uji validitas angket dari 30 responden yang mengisi pernyataan sebanyak 40 pernyataan yang terdapat 5 butir pernyataan yang tidak valid yaitu 19, 31, 32, 38, 39. Item pernyataan yang tidak valid dapat diperbaiki dan item pernyataan yang valid disebarkan kepada responden yang sebenarnya. Lebih lengkapnya bisa dilihat di Lampiran 12 Halaman 254-255.

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut cukup baik (Arikunto, 2010:221). Sebuah tes dikatakan reliabel jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Jika tes tersebut diberikan pada kesempatan yang lain akan memberikan hasil yang relatif sama. Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur menggunakan rumus alpha. *Alfa Cronbach* merupakan suatu koefisien reliabilitas yang mencerminkan seberapa baik item pada suatu rangkaian berhubungan secara positif satu dengan yang lainnya. Teknik penghitungan reliabilitas dengan koefisien alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varian butir soal

σ_t^2 : varians total

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut reliabel. Begitu pula sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak reliabel (Arikunto, 2010: 171). Penelitian ini pada uji reabilitas menggunakan program SPSS 16. Uji ini menggunakan angket yang disebar kepada 30 responden dengan 35 item pernyataan pada variabel konsep diri. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan

bahwa Alpha hitung untuk variabel konsep diri = 0,879 sehingga angket tersebut memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, semua item pernyataan pada angket konsep diri dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

3.8 Uji Persyaratan Analisis Data

Analisis yang digunakan merupakan statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Statistik parametrik adalah statistik yang mempertimbangkan jenis sebaran atau distribusi data yang berdistribusi normal dan memiliki varian homogen. Pada umumnya, data yang digunakan pada statistik parametrik ini bersifat interval dan rasio. Penggunaan statistik parametrik memerlukan terpenuhinya asumsi data harus normal dan homogen, sehingga perlu uji persyaratan yang berupa uji normalitas dan homogenitas.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Liliefors*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi 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

$F(Z_i)$ = proporsi angka baku

(Sudjana, 2006: 446)

Kriteria pengujian adalah Terima H_0 apabila $p > 0,05$, berarti data distribusi sampel adalah normal dan Tolak H_0 apabila $p < 0,05$, berarti data distribusi sampel tidak normal. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Liliefors*. Berdasarkan pengujian normalitas, diperoleh hasil pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Pengujian Normalitas Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N (Jumlah)	Time Token	TS-TS
Kolmogorov-Smirnov Z	1.003	.728
Asymp. Sig. (2-tailed)	.267	.664

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Hasil pengolahan data 2017

Berdasarkan Tabel 8, diketahui uji normalitas data menggunakan pendekatan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yaitu diperoleh data untuk kelas eksperimen Asymp. Sig 0,267 $>$ 0,05 dan kelas kontrol Asymp. Sig 0,664 $>$ 0,05 yang berarti varian sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

3.8.2 Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi itu bervariasi homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Significancy*, dengan ketentuan jika nilai Sig $>$ alpha (0,05) maka data bersifat *homogeny*. Uji homogenitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Leneve Statistic*. Adapun rumusnya (Kadir, 2015: 162) adalah:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Hal ini berlaku ketentuan bahwa bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen dan $p > 0,05$, dan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data tidak homogen .

Berdasarkan hasil analisis dengan *Test of Homogeneity of Variances* (dapat dilihat pada Lampiran 41 Halaman 302) diperoleh $F_{hitung} = 1,479$; $db1 = 3$; $db2 = 48$; $p = 0,232$ dan $F_{tabel} = 2,816$. Sehingga $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,479 < 2,816$ dan $p > 0,05 = 0,232 > 0,05$ maka data tersebut homogen. Jadi data kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama (homogen).

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 T-Test Dua Sampel Independen

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{(S_1^2/n_1) + S_2^2/n_2}} \quad (\text{separated varians})$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \quad (\text{polled varians})$$

Keterangan :

X_1 = rata-rata keterampilan sosial siswa kelas eksperimen

X_2 = rata-rata keterampilan sosial siswa kelas kontrol

S_1^2 = varians total kelompok 1

S_2^2 = varians total kelompok 2

n_1 = banyaknya sampel kelompok 1

n_2 = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogeny atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal diatas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 -$
2. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
3. Bila $n_1 = n_2$ varians tidak homogeny, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
4. Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varians tidak homogeny, dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai

pengganti harga t tabel hitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = (n_1-1)$ dan $dk = n_2-1$, dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t terkecil (Sugiyono, 2005: 134-135).

3.9.2 Analisis Varians Dua Jalan

Analisis varians atau anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Anava memiliki beberapa kegunaan, antara lain dapat mengetahui antar variabel manakah yang memang mempunyai perbedaan secara signifikan, dan variabel-variabel manakah yang berinteraksi satu sama lain Arikunto (2003: 244-245). Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan konsep diri terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 9. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan

Sumber Variasi	Jumlah kuadrat (JK)	Db	MK	p
Antara A	$\frac{JK_A}{N} = \frac{(\sum X_A)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$
Antara AB (Interaksi)	$\frac{JK_{AB}}{N} = \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	$db_{A \times B}$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_{dd}}$
Dalam (d)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$db_T - db_A - db_B - db_{AB}$	$\frac{JK_{dd}}{db_{dd}}$	
Total (T)	$\frac{JK_T}{N} = \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N - 1 (49)		

Sumber: Arikunto (2003: 244-245)

Keterangan:

JKT	= jumlah kuadrat total
JKA	= jumlah kuadrat variabel A
JKB	= jumlah kuadrat variabel B
JKAB	= jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
JKd	= jumlah kuadrat dalam
MKA	= mean kuadrat variabel A
MKB	= mean kuadrat variabel B
MKAB	= mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
MKd	= mean kuadrat dalam
FA	= harga Fo untuk variabel A
FB	= harga Fo untuk variabel B
FAB	= harga Fo untuk interaksi variabel A dengan Variabel

(Arikunto, 2005: 253).

3.9.3 Hipotesis statistik

Dalam penelitian ini dilakukan empat pengujian hipotesis, yaitu:

Rumusan hipotesis 1

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = tidak ada perbedaan keterampilan sosial siswa antara penggunaan model pembelajaran *Time Token* dan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu;

H_a = ada perbedaan keterampilan sosial siswa antara penggunaan model pembelajaran *Time Token* dan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Rumusan Hipotesis 2

$$H_0 = \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan *time token* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS terpadu.
3. Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS terpadu.
4. Terdapat interaksi penggunaan model pembelajaran dan konsep diri terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, tindak lanjut penelitian ini berimplikasi pada upaya peningkatan keterampilan sosial siswa. Pembelajaran dengan model *Time Token* dan *TS-TS* akan melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sedangkan konsep diri siswa berimplikasi mempengaruhi model pembelajaran terhadap upaya peningkatan keterampilan sosial siswa. Implikasi secara teoritis dan implikasi secara empiris sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, dalam tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional guru dapat memilih model pembelajaran kooperatif *Time Token* yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Pemilihan model pembelajaran *Time Token* yang telah diterapkan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan memperhatikan konsep diri siswa positif maupun konsep diri siswa negatif pada mata pelajaran IPS Terpadu. Untuk tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional siswa yang memiliki konsep diri positif lebih baik menggunakan model pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan keterampilan sosial. Sedangkan untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa yang memiliki konsep diri rendah terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dalam tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional disarankan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

Siswa yang memiliki konsep diri positif terhadap mata pelajaran akan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga dalam menerapkan model

pembelajaran apapun tidak begitu mengalami kesulitan. Siswa yang memiliki konsep diri positif akan cenderung bisa berpartisipasi aktif dan merasa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya, menghargai pendapat orang lain, dan juga mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan teman, sehingga keterampilan sosial siswa mudah terbangun. Dengan demikian intensitas kegiatan dalam pembelajaran akan lebih positif dibandingkan dengan siswa yang memiliki konsep diri negatif, karena jika konsep diri siswa negatif maka dalam pembelajarannya pun intensitas kegiatan juga akan negatif dan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak bisa berjalan dengan baik.

2. Implikasi Praktis

Secara empiris, implikasi model pembelajaran *Time Token* dan *TS-TS* pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan memperhatikan konsep diri positif maupun konsep diri negatif. Model pembelajaran *time token* digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Sehingga siswa dalam mengikuti penerapan model pembelajaran *time token* harus lebih memiliki persiapan karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut untuk mandiri dengan ditandai bahwa siswa harus dapat berkomunikasi dengan teman lainnya dalam hal ini yaitu mengungkapkan pendapat atau menyanggah pendapat yang sudah disampaikan teman yang lain sehingga kartu bicaranya dapat digunakan secara bergantian dengan teman yang lain dan begitu seterusnya sampai pelajaran berakhir.

Model pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif memiliki hasil keterampilan sosial yang positif, hal ini karena siswa yang memiliki konsep diri positif lebih mandiri dalam mengikuti model pembelajaran *time token*, siswa bertanggung jawab atas apa yang telah disampaikannya dan apabila terjadi perbedaan siswa akan memahami atau menghormati perbedaan tersebut, dalam hal ini siswa pandai mengontrol emosi.

Model pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif memiliki hasil keterampilan sosial yang negatif, hal ini karena siswa yang memiliki konsep diri negatif terlihat masih jarang/takut untuk menanggapi atau merespon pendapat teman lain dan masih malu menyampaikan ide-idenya sehingga kemandirian yang dimiliki masih negatif.

Model pembelajaran *two stay two stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif memiliki hasil keterampilan sosial yang rendah dibanding dengan siswa yang memiliki konsep diri negatif, hal ini karena model pembelajaran *two stay two stray* yang menekankan pada kerjasama secara berpasangan sehingga peranan dalam memerankan model pembelajara tidak dilakukan secara mandiri.

Model pembelajaran *two stay two stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif memiliki hasil keterampilan sosial yang lebih baik, hal ini karena model pembelajaran yang menekankan kerjasama sehingga bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif, mereka dapat bekerjasama dengan siswayang lebih pandai dan hal ini tentu membuat siswa yang memiliki konsep diri negatif dapat menyesuaikan tujuan kelompoknya dengan cara memainkan peran dengan baik bagi peran sebagai tuan rumah atau pasangan tamu.

Hal ini dibuktikan dari hasil pembahasan yang menyatakan bahwa 1) Terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil keterampilan sosial siswa yang pembelajarannya menggunakan *time token* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. 2) Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* bagi siswa yang memiliki konsep diri positif pada mata pelajaran IPS terpadu. 3) Nilai rata-rata keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran *time token* bagi siswa yang memiliki konsep diri negatif pada mata pelajaran IPS terpadu. 4) Terdapat interaksi penggunaan model pembelajaran dan konsep diri terhadap keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan hasil penelitian, indikator keterampilan sosial siswa (kemampuan berbagi informasi, kemampuan menghargai, kemampuan bersungguh-sungguh/mengikuti petunjuk, kemampuan bekerja sama, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kemampuan menerima pendapat) pada konsep diri positif indikator kemampuan menyampaikan pendapat nilai rata-rata yaitu 16,69 dan nilai rata-rata menerima pendapat mendapatkan nilai tertinggi di kelas eksperimen yaitu 16,65. Sedangkan untuk konsep diri negatif indikator kerja sama mendapatkan nilai rata-rata di kelas kontrol yaitu sebesar 16,65. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa konsep diri positif lebih baik dari pada konsep diri negatif.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat menyarankan sebagai berikut.

1. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, dalam tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional sebaiknya guru dapat memilih model pembelajaran kooperatif *Time Token* yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.
2. Pada penelitian ini, dalam tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional siswa yang memiliki konsep diri positif lebih baik menggunakan model pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan keterampilan sosial, dan sebaiknya apabila guru ingin meningkatkan keterampilan sosial siswa bagi siswa yang memiliki konsep diri positif terhadap mata pelajaran IPS dengan tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional Terpadu dapat menggunakan model pembelajaran *Time Token*.
3. Sebaiknya para guru apabila ingin meningkatkan keterampilan sosial bagi siswa yang memiliki konsep diri rendah terhadap mata pelajaran IPS Terpadu dalam tema dinamika kependudukan dan pembangunan nasional disarankan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
4. Pada penelitian ini konsep diri memiliki pengaruh untuk memilih model pembelajaran yang tepat bagi siswa yang memiliki konsep diri positif dan negatif terhadap mata pelajaran IPS Terpadu khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial, sebaiknya guru harus lebih dapat mengkreasikan model pembelajaran dengan konsep diri yang dimiliki siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abate, L.L & Milan, M.A. 1985. *Handbook of Social Skills Training and Reseach*. New York: John Wisley and Son
- Afiati, E. 2004. *Program Pengembangan Keterampilan Sosial Usia Taman Kanak- Kanak*. Tesis (Tidak Diterbitkan) Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. (Diunduh 5 April 2016).
- Anita Lie. 2010. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Aminy, Rizka. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT), Two Stay Two Stray (TSTS) dan Mind Mapping Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Metro Pada Tahun Pelajaran 2013/1014*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifudin. 1995. *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Booyesen, M.J. & Grosser, M.M. 2008. *Enhancing social skills through cooperative learning. TD: The journal for transdisciplinary research in Southern Africa*, Vol 4. No. 2. <http://dspace.nwu.ac.za/handle/10394/3605>. Diakses 26 Juni 2016
- Brooks, W.D., Emmert, P. *Interpersonal Community*. Iowa. Brow Company Publisher. 1976
- Chapter II Universitas Sumatera. 2011. *Arti Penting Keterampilan Sosial*. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23250/2/Chapter%20II.pdf> unduh 1 Agustus 2016, pukul 20.00 WIB Arti penting Keterampilan Sosial
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta

- Desi Fatmawati. 2015. *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TS-TS) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Memperhatikan kecerdasan Spiritual Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu*. Universitas Lampung
- Desmiati. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Erawati, Kadek. 2017. *Pengaruh Model Time Token Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Kaliuntu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/10882>. Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 5, No 2. Di akses pada tanggal 10 Maret 2017.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajar, Arnie. 2005. *Portofolio dalam pelajaran IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Gardner, Howard. 2007. *Lima Jenis Pikiran Yang Penting di Masa Depan*. Gramedia. Jakarta.
- Goleman, Daniel. 2007. *Social Intelligence*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Ghufron, M. Nur & Rini Risnawati. 2010. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Handayani, Sri. 2004. Jurnal Pendidikan. Vol.5. No.1. *Pengembangan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Keterampilan Berpikir Rasional*. <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-keterampilan-sosial.html>. (Diakses 2 April 2016)
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pres
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur Dan Model Terapan*. Cetakan ke-7. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamzah. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- <http://www.duniapsikologi.com>. (diakses 25 Juli 2016).

- Iriyanti, Ana Ivar. 2012. *Penerapan metode Pembelajaran Time Token Arend pada siswa kelas VIII A SMP N Prambanan Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. UNY.
- Ibrahim, M, dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press.
- Isjoni, H. 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antara Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kernis dan Goldman, 2003. *Stability and Variability in Self-Concept and Self Esteem*. In Leary, M.R. & Tangney, J.P. *Handbook of self and Identity*. Guilford Press
- Kibtiyah, Maria. 2006. *Efektifitas Kooperatif Game Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak*. (Skripsi). Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Cetakan ke-1. Bandung: Alfabeta.
- Matteh H. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Edisi Ketujuh. Jakarta: Prenada Media Group.
- M. Thobroni, 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mubarak. 2012. *Peran Konsep Diri Dan Keterampilan Sosial Dalam Membentuk Karakter Daya Juang Siswa Pesantren*. https://www.google.com/search?client=firefox-b&q=jurnal+keterampilan+sosial+dengan+konsep+diri&oq=jurnal+keterampilan+sosial+dengan+konsep+diri&gs_l. Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami @2012. Di akses 25 Mei 2017.
- Mustaqim. 2012. *Pengaruh Lingkungan Sosial, Civic Knowledge, dan Konsep Diri terhadap Kedisiplinan Siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2011-2012* (Tesis). Fkip Unila. Tidak diterbitkan.
- Narti, Sri. 2014. *Model Bimbingan Kelompok Berbasis Ajaran Islam untuk Meningkatkan Konsep Diri Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Pidarta, Made. 2009. *Landasan Kependidikan*. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Agus Abdul. 2014. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Rakhmad, Jalaluddin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riskimana. 2016. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Two Stay Two Stray*. kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/download/555/47. Jurnal Antologi UPI. Di akses 21 April 2017.
- Rizal, Yon. 2010. *Modul Dasar-Dasar IPS*. Bandar Lampung.
- Rizky, Eka. 2010. *Studi Perbandingan Moralitas Pembelajaran Value Crarification Technique (VCT) Dan Group Investigation (GI) Dengan Memperhatikan Konsep Diri Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Seragi Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Lampung.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, Abdullah Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sagala. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Shoimi, Aris 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik* (Terjemah). Bandung: Nusa Media
- Stahl. R.I. 1994. *Cooperative Learning in Social Studies: A handbook for Teacher*. Addison Wesley Publishing Company, Inc: New York.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.

- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sumaatmadja, Nursid. 2005. *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*. Bandung : CV Alfabeta.
- Soemanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooprative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Genta Press. Yogyakarta
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovativ-Progresif, Konsep Landasan dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Walgito, Bimo. 2002. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Pustaka
- . 2011. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Pustaka
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.