

**STUDI KOMPARATIF *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) SISWA YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED INSTRUCTION DAN MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY DENGAN MEMPERHATIKAN TEKNIK
PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 1
PUGUNG SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2017/2018**

(Skripsi)

**Oleh
USWATUN HASANAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRACT

COMPARATIVE STUDY *LIFE SKILLS* OF STUDENTS WHO TAUGHT THROUGH *PROBLEM BASED INSTRUCTION* LEARNING MODEL AND *TWO STAY TWO STRAY* BY SEEING THE PROJECT TASK TECHNIQUE AND PORTOFOLIO ON THE IPS LESSON AT THE SEVENTH GRADE OF SMP NEGERI 1 PUGUNG FOR ODD SEMESTER IN THE ACADEMIC YEAR 2017/2018

By
USWATUN HASANAH

This research is based on the lower result of life skills on the IPS lesson at the seventh grade SMP Negeri 1 Pugung . this research was intended to compare the life skill of the students by using PBI learning model and TSTS by seeing the mastering technique. The method was quasi experiment by approaching comparatively. The research design was factorial design. The population of the research was seven classes with the 2 classes as the samples (60 students). The research sampling technique was observation. The hypotesis testing used two ways variance analysis and t-test of independent two samples. The data analysis showed (1) The difference life skill between students who taught TSTS learning model with PBI learning model on the IPS lesson (2) There is a life skill difference between students who taught through project task technique with students who taught through portofolioon the IPS lesson(3) There is interaction between learning model and task technique toward life skil on the IPS lesson (4) Students' life skill who taught through TSTS learning model is better than by using PBI learning model which given project task on IPS lesson (5) Students' life skill who taught through PBI learning model is better than through TSTS learning model for the students who give portofolio task on the IPS lesson (6) Student's lifeskill who given project task is better than portofolio task oat the students who used TSTS learning model on the IPS lesson (7) Students' life skill which given portofolio task is better than project task who used PBI learning model on the IPS lesson.

Keywords: *life skill, problem based instruction, task technique, two stay two stray*

ABSTRAK

STUDI KOMPARATIF *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN TEKNIK PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PUGUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh
USWATUN HASANAH

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Pugung. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan *life skill* siswa menggunakan model pembelajaran PBI dan TSTS dengan memperhatikan teknik penugasan. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Desain penelitian yang digunakan *design factorial*. Populasi penelitian ini 7 kelas dengan jumlah sampel sebanyak 2 kelas (60 siswa). Teknik sampling penelitian ini menggunakan *cluter random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Pengujian hipotesis menggunakan analisis varians dua jalur dan t-test dua sampel independen. Hasil analisis data menunjukkan (1) Ada perbedaan *life skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TSTS dengan model pembelajaran PBI pada mata pelajaran IPS (2) Ada perbedaan *life skill* antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS (3) Ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap *life skill* pada mata pelajaran IPS (4) *Life skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TSTS lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran PBI pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS (5) *Life skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBI lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran TSTS pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS (6) *Life skill* siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TSTS pada mata pelajaran IPS (7) *Life skill* siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran PBI pada mata pelajaran IPS

Kata kunci: *life skill (kecakapan hidup), problem based instruction, teknik penugasan.two stay two stray.*

**STUDI KOMPARATIF *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) SISWA YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM BASED INSTRUCTION DAN MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY DENGAN MEMPERHATIKAN TEKNIK
PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 1
PUGUNG SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN
2017/2018**

Oleh

USWATUN HASANAH

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi

: **STUDI KOMPARATIF *LIFE SKILL* (KECAKAPAN HIDUP) SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEMPERHATIKAN PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PUGUNG SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2017/2018.**

Nama Mahasiswa : **Uswatun Hasanah**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1413031064**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

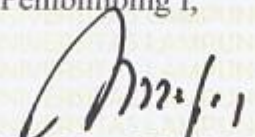
Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

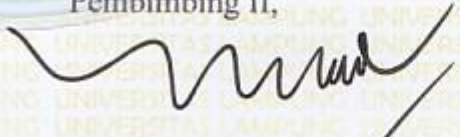


1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

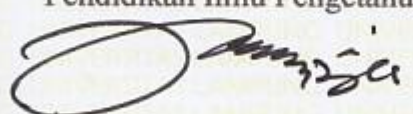

Drs. Yon Rizal, M.Si
NIP. 19600818 198603 1 005

Pembimbing II,

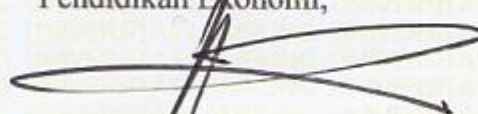

Drs. Nurdin, M.Si
NIP. 19600817 198603 1 003

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,


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

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi,


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

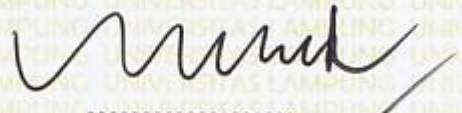
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Yon Rizal, M.Si.



Sekretaris : Drs. Nurdin, M.Si.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Ebad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 26 Maret 2018



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1, Bandarlampung 35145
Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Uswatun Hasanah
NPM : 1413031064
jurusan/program studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Bandar Lampung, 04 April 2018



Uswatun Hasanah
1413031064

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Uswatun Hasanah dan biasa disapa dengan Ayu. Penulis lahir tanggal 26 April 1997, merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Ngadimin dan Ibu Insiah. Penulis berasal dari Kota Tanggamus Provinsi Lampung.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Tanjung Likut lulus pada tahun 2008.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Pugung lulus pada tahun 2011.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Pagelaran lulus pada tahun 2014.
4. Pada tahun 2014 penulis di terima melalui jalur tes atau SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2016 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Baradatu dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Tiuh Balak Pasar Kec. Baradatu Kab. Way Kanan pada tahun 2017. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni KOPMA Unila, dan KOMPENI FKIP Unila. Hingga Pada tanggal 27 Desember 2017 Seminar Proposal, 02 Maret 2018 Seminar Hasil dan akhirnya Ujian Komprehensif pada 26 Maret 2018.



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Dengan izin Allah SWT dan segala kemudahan, limpahan rahmat serta karunia-Nya.

Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasih sayangku kepada:

Kedua Orang Tuaku

Terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, didikan dan kesabaran serta doa yang tak henti mengiringi setiap langkahku.

Adikku Tersayang

Terimakasih atas keceriaan yang selalu dinda beriakan kepada yunda, tetaplah menjadi kebanggaan yunda ya sayang.

Para Pendidikku

Terimakasih atas segala ilmu dan bimbingan selama ini, semoga kelak aku mampu melihat dunia dengan ilmu yang telah diberikan

Sahabat-sahabatku

Menemaniku saat suka dan dukaku, memberi pengalaman serta menjadikan hari-hari yang ku lalui lebih berwarna dengan kebersamaan

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTTO

“Seorang juara adalah mereka yang tetap percaya dan mampu untuk terus berusaha demi mewujudkan cita-cita meskipun orang lain tidak mempercayainya! ”

“Mengapa Allah memberikan kita jalan yang berbeda dari jalan yang orang lain tempuh pada umumnya? Karena Allah ingin kita berusaha lebih keras, sehingga bersyukur ketika berhasil dan belajar bersabar ketika semuanya harus tertunda”

“Yakinlah! Semua akan ada balasannya, Bahkan setiap satu kesulitan yang kita hadapi akan dibalas dengan ribuan nikmat dari-Nya dikemudian hari”

“Jangan paksa orang lain menjadi sepertimu, tapi paksa dirimu memahami orang lain, karena itu lebih mendewasakan”

(Uswatun Hasanah)

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Studi Komparatif *Life Skill* (Kecakapan Hidup) Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018”**. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan dan tenaga kerja Universitas Lampung.
2. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.

5. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, dan sekaligus sebagai Pembahas yang telah memberikan bimbingan, kritik dan sarannya dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Eddy Purnomo, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan pembimbing I yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Beliau adalah sosok dosen yang paling sabar dan sangat menginspirasi karena kecerdasannya. Terimakasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada bapak atas dukungan, nasehat, dan bimbingannya serta telah mempermudah saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak pak, saya bersyukur bisa dibimbing oleh bapak.
9. Bapak Drs. Nurdin, M.Si., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dengan sabar, dan ikhlas dalam membimbing saya. Terimakasih pak untuk semua ilmu, nasehat, dan kebaikan yang telah bapak berikan kepada saya.
10. Bapak dan Ibu Dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

11. Terimakasih kepada Kak Wardani yang senantiasa ikhlas direpotkan oleh kami mahasiswa pejuang skripsi dan Om Herdi yang telah banyak mensupport dan membantu.
12. Bapak Yudi Harsono, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 1 Pugung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Pugung. Terimakasih atas segala bimbingan, bantuan, motivasi dan informasi yang bermanfaat untuk kepentingan penelitian dalam skripsi ini.
13. Siswa-siswi Kelas VIII_A dan VIII_B SMP Negeri 1 Pugung, terimakasih atas kerjasama dan kekompakannya sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik;
14. Kedua orang tuaku, Bapak Ngadimin dan Ibu Insiah, ribuan kata terimakasih tidak akan cukup kuberikan atas semua kasih sayang, perhatian, kerja keras dan pengorbanan yang telah kalian lakukan. Terimakasih atas didikannya selama ini sehingga ku bisa mendapatkan banyak sekali pembelajaran hidup. Aku bangga terlahir sebagai anak dari mamak bapak, kelak aku akan mewujudkan janjiku untuk dapat membahagikan dan membanggakan keluarga.
15. Adikku tersayang Siti Fathonah, semoga kita selalu bisa menjadi kebanggaan mamak bapak ya nana sayang.
16. Sahabat ku Mega Maulida (Ma'ul), anak wedok mamak yang lagi menempuh pendidikan di jogja, sahabat terbaik dari SMA dan insyaallah sampe surga-Nya ya ma'ul, semoga kita bisa sukses dan jadi kebanggaan keluarga.
17. Sahabat terbaik ku Lora Nuzullia (Lolen), yang selalu ceria, tempat mencurahkan isi hati di saat galau, yang hobinya menghujat orang, ingatlah nak segeralah bertaubat dikurangin ngehujat orang yaa, gak bisa berhenti

ketawa kalau udah bareng adek kecil satu ini, ada-ada aja hal yang bikin ketawa. Meilani Putri Wulansari (Fruty) yang punya hobi unik yaitu pundung, yang susah ngontrol emosi, yang selalu ada buat bantuin aku sama lolen, seorang pekerja keras, dan selalu gercep kalo udah denger soal duit. Abang aku Odi Darmawan, sosok abang yang sangat sombong, sok ganteng tapi pengertian, perhatian, tapi mengayomi, jiwa kepemimpinannya oke. Kiyay aku Kodri, beliau adalah kakak tertua kita, sosok orang yang tegar dan ikhlas menghadapi cobaan, selalu menasehati dan support adik-adiknya, suka traktir kita kalo lagi gajian, semoga dapet pendamping yang sholehah ya Kiyay. Thanks ya kalian dah jadi sahabat terbaik buat aku , udah mau bareng-bareng disaat susah ataupun seneng (*kamelodi*).

18. Kelompok belajar tersayangku, Gubes, Umi Dewi, April, Nurul, Abi Tofa, Lupeng, dek Gal, yang hobi nya selalu makan-makan.
19. Temen-temen satu PA ku, yang selalu mensupport dan mendoakanku, semoga dipermudah jalannya menuju S.Pd.
20. Rekan-rekan seperjuangan sahabat pendidikan ekonomi 2014 selamat menuju kesuksesan masing-masing.
21. Keluarga besar SMP Negeri 1 Baradatu tempat saya melakukan PPL yang telah mengajarkan saya banyak hal, merupakan pengalaman pertama bagi saya terjun langsung ke sekolah untuk megajar layaknya seorang guru, semoga makin sukses kedepannya.
22. Teman-teman seperjuangan KKN dan PPL (Atu Icha dan dedek Fika temen sekamar , Adek Isti yang selalu jadi tempat curhat, Qibty yang pendiam dan penyabar, Putu temen piket yang pinter masak, unda dan hasti yang hobinya di

dalem kamar, serta pak kordes Ucup yang telah berjuang banyak untuk kami dan selalu sabar sama kebawelan kami).

23. Almamater tercinta SD Negeri 1 Tanjung Likut, SMP Negeri 1 Pugung dan SMA Negeri 1 Pagelaran yang sudah mengubah jalan hidupku dan menjadi pribadi saat ini.

24. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini baik langsung atau tidak langsung semoga bernilai ibadah.

Semoga Allah memberikan berkah, rahmat, hidayah serta kemuliaan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua. Disadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 04 April 2018
Penulis,

Uswatun Hasanah

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRACT	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
RIWAYAT HIDUP	
PERSEMBAHAN	
MOTTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	13
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	14
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	16
2.1.1 <i>Life Skills</i>	16
2.1.2 Belajar dan Teori Belajar.....	20
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif.....	28
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Problem Based Instruction</i>	30
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	35
2.1.6 Penugasan	37
2.2 Penelitian yang Relevan.....	42
2.3 Kerangka Pikir	44
2.4 Hipotesis	63

III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	64
3.1.1 Desain Penelitian	65
3.1.2 Prosedur Penelitian.....	66
3.2 Populasi dan Sampel.....	68
3.2.1 Populasi	68
3.2.2 Sampel	68
3.3 Variabel Penelitian.....	68
3.3.1 Variabel Bebas	68
3.3.2 Variabel Moderator	69
3.3.3 Variabel Terikat.....	69
3.4 Definisi Konseptual Variabel.....	69
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	70
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.7 Uji Persyaratan Analisis Data	72
3.7.1 Uji Normalitas	72
3.7.2 Uji Homogenitas.....	72
3.8 Teknik Analisis Data.....	73
3.8.1 T-Test Dua Sampel Independen	73
3.8.2 Analisis Varians Dua Jalur	75
3.8.3 Pengujian Hipotesis.....	76
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	78
4.1.1 Sejarah Singkat Berdirinya SMP Negeri 1 Pugung.....	78
4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 1 Pugung.....	78
4.1.3 Situasi dan Kondisi SMP Negeri 1 Pugung.....	79
4.2 Deskripsi Data.....	82
4.2.1 Data Hasil Observasi <i>Life Skill</i> pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	82
4.2.2 Data Hasil Observasi <i>Life Skill</i> Menggunakan Teknik Penugasan pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	87
4.2.3 Data Hasil Observasi <i>Life Skill</i> antara Teknik Penugasan dan Model Pembelajaran	93
4.3 Uji Persyaratan Analisis Data	103
4.3.1 Uji Normalitas.....	103
4.3.2 Uji Homogenitas	104
4.4 Pengujian Hipotesis	105
4.4.1 Pengujian Hipotesis 1	106
4.4.2 Pengujian Hipotesis 2	107
4.4.3 Pengujian Hipotesis 3	108
4.4.4 Pengujian Hipotesis 4	110

4.4.5 Pengujian Hipotesis 5	111
4.4.6 Pengujian Hipotesis 6	112
4.4.7 Pengujian Hipotesis 7	113
4.5 Pembahasan.....	114

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	129
5.2 Saran	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Beberapa Fakta yang Terjadi Mengenai <i>Life Skills</i> Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Tahun Pelajaran 2017/2018.....	4
2. Sintaks <i>Problem Based Instruction</i>	34
3. Sintaks <i>Two Stay Two Stray</i>	36
4. Penelitian yang Relevan.....	42
5. Desain Penelitian	65
6. Kisi-kisi Instrumen.....	71
7. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalur	75
8. Cara Untuk Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava	76
9. Daftar Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Pugung	78
10. Fasilitas SMP Negeri 1 Pugung	81
11. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) pada Kelas Eksperimen	83
12. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) pada Kelas Kontrol	86
13. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	88
14. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	91
15. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen	94
16. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen	96
17. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol.....	99
18. Distribusi Frekuensi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol.....	101
19. Uji Bartlett	104
20. Hasil Pengujian Hipotesis 1	107
21. Hasil Pengujian Hipotesis 2	108
22. Hasil Pengujian Hipotesis 3	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Terinci <i>Life Skills</i> Menurut Ditjen Penmum.....	19
2. Interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dan Teknik Penugasan terhadap <i>Life Skills</i> Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Tahun Pelajaran 2017/2018	62
3. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) pada Kelas Eksperimen ..	84
4. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) pada Kelas Kontrol.....	86
5. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	89
6. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	92
7. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen.....	95
8. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen	97
9. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol	100
10. Hasil Observasi <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) yang Menggunakan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol	102

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen yang Diberi Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio
4. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol yang Diberi Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio
5. Silabus
6. RPP Pertemuan ke 1 dan 2 pada Kelas Eksperimen
7. RPP Pertemuan ke 3 dan 4 pada Kelas Eksperimen
8. RPP Pertemuan ke 5 dan 6 pada Kelas Eksperimen
9. RPP Pertemuan ke 7 dan 8 pada Kelas Eksperimen
10. RPP Pertemuan ke 1 dan 2 pada Kelas Kontrol
11. RPP Pertemuan ke 3 dan 4 pada Kelas Kontrol
12. RPP Pertemuan ke 5 dan 6 pada Kelas Kontrol
13. RPP Pertemuan ke 7 dan 8 pada Kelas Kontrol
14. Lembar Observasi *Life Skill* (Kecakapan Hidup) yang Terdiri Atas Kecakapan Personal dan Sosial
15. Data Hasil Penelitian
16. Uji Normalitas Liliefors
17. Uji Homogenitas
18. Uji Anava Dua Jalur
19. Uji T-Test
 - Surat Penelitian Pendahuluan
 - Surat Izin Penelitian
 - Surat Balasan Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat mendasar, karena melalui pendidikan, pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang dapat terbentuk yang nantinya akan berinteraksi dengan lingkungannya, baik skala lokal maupun global. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dapat dikembangkan agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang akan terjadi di kemudian hari.

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

kurikulum dapat tercapai melalui tujuan instruksional atau pembelajaran yang dapat dilihat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap mata pelajaran.

Tujuan kurikulum merupakan hierarki dari tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Tujuan kurikulum adalah tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti program pengajaran di suatu lembaga pendidikan, maka dapat dikatakan tujuan kurikulum adalah tujuan yang ingin dicapai oleh setiap mata pelajaran. Dalam Kurikulum jenjang pendidikan dasar tingkat SMP terdapat mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki kecenderungan pada ranah afektif terlihat pada tujuan utama IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat (Trianto, 2009: 128).

Melalui mata pelajaran IPS, maka diharapkan siswa akan memiliki kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan siswa, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun kehidupan di masa yang akan datang. Namun, ketercapaian tersebut tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Jika proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dijalankan dengan baik maka tujuan tersebut dapat tercapai begitu pula sebaliknya.

Proses pembelajaran harus bersandar pada empat pilar pembelajaran dimana siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian dan kemauan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama sehingga siswa dapat meningkatkan dan menyeimbangkan antara keterampilan fisik (*hard*

skills) dan keterampilan mental (*soft skills*) maka dalam suatu pembelajaran hendaknya disisipkan konsep *life skills* (Anwar, 2006: 5).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diartikan bahwa proses pembelajaran hendaknya tidak hanya terfokus pada ranah kognitif saja tetapi ranah afektif juga diharapkan menjadi perhatian untuk dikembangkan sebaik mungkin, karena ranah afektif tidak kalah penting jika dibandingkan dengan ranah kognitif, oleh karena itu dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat disarankan terdapat konsep *life skills*. *Life skills* yang merupakan kecakapan hidup melatih siswa untuk bisa hidup mandiri dan *survive* di lingkungannya.

Departemen Pendidikan Nasional dalam Anwar (2006: 28) membagi *life skills* menjadi empat jenis, yaitu:

1. kecakapan personal (*personal skills*) yang mencakup:
 - kecakapan mengenal diri (*self awareness*)
 - kecakapan berpikir rasional (*rational skills*)
2. kecakapan sosial (*social skills*)
3. kecakapan akademik (*academic skills*)
 - kecakapan ini lebih cocok pada tingkat universitas
4. kecakapan vokasional (*vocational skills*)
 - kecakapan ini lebih cocok untuk sekolah kejuruan seperti SMK.

Jenjang pendidikan dasar ditekankan pada pengembangan kecakapan hidup (*life skill*) secara umum (*general skill*). Pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang bersifat khusus (*specific skill*) yang meliputi kecakapan akademik (*academic skill*) dan kecakapan vokasional (*vocational skill*) sebaiknya diberi pada tahapan pengenalan dan diberikan sesuai perkembangan fisik maupun psikologis peserta didik. Pengembangan prakecakapan akademik (*academic skill*) dan prakecakapan vokasional (*vocational skill*) dimaksudkan sebagai pemandu bakat dan minat, sedangkan pendidikan kecakapan yang bersifat umum (*general skill*)

sebagai bekal dasar untuk penyesuaian dalam hidup bermasyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi IPS, diketahui bahwa *life skill* (kecakapan hidup) siswa belum dapat berkembang secara optimal.

Berikut informasi yang berkaitan dengan *life skills* (kecakapan hidup) siswa melalui penelitian pendahuluan dengan guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pugung.

Tabel 1. Beberapa Fakta yang Terjadi Mengenai *Life Skills* Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Tahun Pelajaran 2017/2018

Indikator	Harapan	Fakta yang Terjadi
Kecakapan Personal: a. Mengenal Diri	- Siswa mampu mengembangkan potensi dalam Dirinya	- Pada saat ekstrakurikuler salah satunya pramuka, siswa terlihat kurang aktif. sedangkan pada dasarnya pramuka dapat meningkatkan <i>life skill</i> siswa.
b. Berpikir	- Siswa mampu mencari informasi, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengambil kesimpulan dengan baik.	- Pada saat diberikan tugas, siswa masih kesulitan dalam mencari, mengolah dan memecahkan masalah. Hal ini terlihat saat siswa bekerja kelompok, kebanyakan hanya siswa yang pandai atau rajin yang mengerjakan tugas.
Kecakapan Sosial: a. Berkomunikasi	- Siswa mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan dengan baik.	- Pada saat siswa berbicara di depan kelas dan dengan warga sekolah, siswa

Tabel Lanjutan

<p>b. Bekerja-Sama</p>	<p>- Siswa mampu bekerjasama baik dengan siswa lainnya maupun anggota kelompok Nya</p>	<p>cenderung menggunakan bahasa yang tidak baku dan pada saat siswa mengutarakan pendapat melalui tulisan mereka cenderung menggunakan bahasa yang terkadang masih kurang tepat.</p> <p>- Pada saat diberikan tugas kelompok, siswa masih mengerjakan tugas tersebut secara individual.</p>
-------------------------------	--	---

Sumber: Hasil wawancara dengan Guru IPS kelas VII SMP Negeri 1 Pugung

Tabel 1 menunjukkan bahwa masih rendahnya kecakapan yang harus dimiliki siswa, baik dilihat dari kecakapan personal dan sosial dari siswa, hal ini diduga karena kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 1 Pugung termasuk juga pada mata pelajaran IPS, masih sering hanya terpaku pada guru (*teacher centered*) sehingga siswa pasif. Hal tersebut lebih besar mengacu ke ranah kognitif bila dibandingkan dengan ranah afektif dari siswa. Sedangkan ranah afektif juga sangat penting untuk ditanamkan sebagai bekal siswa untuk memiliki kepribadian hidup yang baik guna masa depannya.

Model pembelajaran yang digunakan pada SMP Negeri 1 Pugung, sebenarnya tidak hanya ceramah, tetapi juga penugasan kelompok. Adanya perbedaan tingkat kognitif pada setiap kelas menyebabkan siswa-siswa yang berada di luar kelas unggulan masih banyak belum mampu menggali

informasi dan memecahkan masalah yang dihadapi, rendahnya kemampuan siswa dalam bekerjasama dan berkomunikasi, sehingga menyebabkan kemampuan *life skill* (kecakapan hidup) siswa rendah, seperti pada saat di kelas siswa cenderung pasif tidak mau ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penerapan kurikulum 2013 di SMP Negeri 1 Pugung juga menuntut adanya pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga peningkatan aspek afektif dan psikomotorik, karena dalam kurikulum 2013, yang menjadi fokus utama pembelajaran adalah pembentukan sikap siswa. Tingginya kecakapan kognitif siswa akan bernilai kurang baik, jika tidak diimbangi dengan kemampuan afektif yang baik serta kemampuan psikomotoriknya. Penekanan kurikulum 2013 terdapat pada peningkatan dan keseimbangan antara *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang akan menjadi bekal kehidupan siswa di masa yang akan datang.

Kecakapan-kecakapan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa dapat didukung dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) siswa. Sesuai dengan pendapat Hidayanto dalam Anwar (2006: 29) bahwa untuk membelajarkan masyarakat, perlu adanya dorongan dari pihak luar atau pengkondisian untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu, dalam arti bahwa keterampilan yang diberikan harus dilandasi oleh keterampilan belajar (*learning skill*).

Model pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dimana siswa dapat berpikir kritis, menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antar siswa, bekerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan dan kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan secara kognitif kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan secara afektif dalam pikirannya. Beberapa pembelajaran kooperatif yang diadaptasikan pada mata pelajaran untuk dapat meningkatkan *life skills* (kecakapan hidup) siswa adalah model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray*.

Model pembelajaran *problem based instruction* lebih menekankan siswa untuk mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok. Siswa diberikan suatu topik masalah yang kompleks yang memerlukan kemampuan siswa untuk mencari informasi baik dari dalam maupun dari luar lingkungan siswa lalu melakukan investigasi atau pengumpulan informasi-informasi untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan, tidak sampai disitu siswa diminta untuk membuat suatu karya hasil dari pengalaman yang mereka lalui selama proses pembelajaran.

Peneliti memilih model pembelajaran *problem based instruction* ini sebagai salah satu model pembelajaran yang diperkirakan dapat meningkatkan *life skills* (kecakapan hidup) siswa karena pada proses pelaksanaannya model ini tidak hanya mengembangkan pengetahuan siswa secara kognitif tetapi terdapat juga proses yang dapat mengembangkan ranah afektif seperti saat mencari informasi, melakukan investigasi dan membuat suatu karya.

Sementara itu, pada model pembelajaran *two stay two stray*, anggota kelompok berisikan 4 orang, siswa melakukan diskusi berdasarkan bahan yang diberikan oleh guru, lalu dua orang yang tinggal dalam kelompok berpenugasan membagikan hasil dan informasi mereka kepada tamu, kemudian tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka masing-masing dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain, kemudian kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, pada tahap akhir, guru dapat menunjukkan kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi kelompok.

Penelitian ini akan melihat bagaimana kedua model pembelajaran tersebut diterapkan dan melihat *life skills* (kecakapan hidup) siswa dengan perlakuan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray*. Hal ini diterapkan karena *life skills* (kecakapan hidup) siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pugung masih perlu ditingkatkan.

Penerapan kedua model pembelajaran tersebut diduga dapat meningkatkan *life skills* (kecakapan hidup) siswa. Kegiatan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika siswa itu memiliki mental yang baik dan

penugasan merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi mental siswa dalam berperilaku dan menentukan sikap dalam pembelajaran.

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

Berdasarkan dari uraian tersebut, maka peneliti mengambil judul:

“Studi Komparatif *Life Skills* (Kecakapan Hidup) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Pugung Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum tercapainya kecakapan hidup (*life skill*) siswa seperti yang diharapkan.

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

1.3 Pembatasan Masalah

Pengkajian suatu masalah perlu diberikan batasan yang jelas agar tidak terjadi kekaburan dan cara pandang yang berbeda, hal ini dilakukan agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam. Penelitian ini difokuskan pada pengkajian mengenai perbedaan *life skills* (kecakapan hidup) siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan memperhatikan teknik penugasan proyek dan portofolio.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS?

2. Apakah terdapat perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap *life skill* (kecakapan hidup) pada mata pelajaran IPS?
4. Apakah *life skill* (kecakapan hidup) siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS?
5. Apakah *life skill* (kecakapan hidup) siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS?
6. Apakah *life skill* (kecakapan hidup) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS?
7. Apakah *life skill* (kecakapan hidup) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada mata pelajaran IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai dilaksanakan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap *life skill* (kecakapan hidup) pada mata pelajaran IPS.
4. Untuk mengetahui efektivitas antara model pembelajaran *two stay two stray* dan model pembelajaran *problem based instruction* dalam meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS.
5. Untuk mengetahui efektivitas antara model pembelajaran *two stay two stray* dan model pembelajaran *problem based instruction* dalam meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.
6. Untuk mengetahui efektivitas antara teknik penugasan proyek dan portofolio dalam meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) pada siswa

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

7. Untuk mengetahui efektivitas antara teknik penugasan proyek dan portofolio dalam meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada mata pelajaran IPS.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada hakekatnya suatu penelitian yang dilaksanakan oleh seseorang diharapkan akan mendapatkan manfaat tertentu. Begitu pula dengan penelitian ini diharapkan mendatangkan manfaat antara lain.

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
 - b. Memberikan sumbangan dan pembuktian bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas.
 - 2) Meningkatkan *life skills* siswa.
 - 3) Memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan model pembelajaran *problem based instruction* dan model

pembelajaran *two stay two stray* yang diharapkan dapat meningkatkan *life skills* siswa pada pembelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Memiliki gambaran mengenai pembelajaran IPS yang efektif, dapat mengidentifikasi permasalahan belajar yang ada di kelas, dapat mencari solusi untuk pemecahan masalah dan dapat digunakan untuk menyusun program peningkatan efektivitas lebih baik karena siswa dan guru aktif bersama.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yang juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah.

1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek yang diteliti adalah tentang model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray*, *life skills* dan teknik penugasan proyek dan portofolio.

2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII semester genap.

3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Pugung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018.

5. Ilmu Penelitian

Lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 *Life Skills*

Menurut Depdiknas (2003: 20), *life skill* (kecakapan hidup) merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya. Brolin dalam Anwar (2006: 20) menjelaskan bahwa *life skill* atau kecakapan hidup adalah sebagai kontinum pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh seseorang agar menjadi independen dalam kehidupan.

Satori (2002: 20) mengatakan bahwa : “kecakapan hidup tidak semata-mata memiliki kemampuan tertentu saja (*vocational job*), namun ia harus memiliki kemampuan dasar pendukungnya secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan dan memecahkan masalah, mengelola sumber-sumber daya, bekerja dalam tim atau kelompok, terus belajar di tempat bekerja, mempergunakan teknologi dan lain sebagainya”.

Pengertian *life skills* menurut Tim *Broad Base Education* Depdiknas dalam Anwar (2006: 19), kecakapan hidup (*life skills*) merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

Life skills ini memiliki cakupan yang luas, berinteraksi antara pengetahuan yang diyakini sebagai unsur penting untuk hidup lebih mandiri. *Life skills* mengacu pada berbagai ragam kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menempuh kehidupan dengan sukses, bahagia dan secara bermartabat di masyarakat. *Life skills* merupakan kemampuan berkomunikasi secara efektif, kemampuan mengembangkan kerja sama, melaksanakan peranan sebagai warga negara yang bertanggung jawab, memiliki kesiapan serta kecakapan untuk bekerja, dan memiliki karakter dan etika untuk terjun ke dunia kerja.

Pembelajaran berbasis *life skills* saat ini sangat diperlukan karena jika seseorang memiliki kecakapan hidup yang baik, maka akan terlihat kepribadian yang baik sehingga ia diharapkan mampu menghadapi problema kehidupan serta memiliki hubungan bermasyarakat dengan baik.

Ciri pembelajaran *life skills* menurut Depdiknas dalam Anwar (2006: 21) adalah.

- a. terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar;
- b. terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama;
- c. terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama;
- d. terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan;
- e. terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu;
- f. terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli;
- g. terjadi proses penilaian kompetensi, dan;
- h. terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

Ciri-ciri pembelajaran *life skills* tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana seharusnya penerapan pembelajaran *life skills* di sekolah, karena pada saat ini karakter serta kepribadian yang baik sangat

diharapkan terdapat pada semua anak dan penerapan pembelajaran yang berbasis life skills dirasa dapat membantu untuk membentuk ranah afektif anak.

Departemen Pendidikan Nasional dalam Anwar (2006: 28) membagi *life skills* menjadi empat jenis, yaitu.

a. **Kecakapan Personal (*Personal Skill*)**, yang terdiri dari :

1) **Kecakapan Mengenal Diri (*Self Awareness Skill*)**

Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial, bagian dari lingkungan, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus meningkatkan diri agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya.

2) **Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*)**

Kecakapan berpikir merupakan kecakapan menggunakan pikiran atau rasio secara optimal. Kecakapan berpikir meliputi:

a) **Kecakapan Menggali dan Menemukan Informasi (*Information Searching*)**

Kecakapan menggali dan menemukan informasi memerlukan keterampilan dasar seperti membaca, menghitung, dan melakukan observasi.

b) **Kecakapan Mengolah Informasi (*Information Processing*)**

Untuk memiliki kecakapan mengolah informasi ini diperlukan kemampuan membandingkan, membuat perhitungan tertentu, membuat analogi sampai membuat analisis sesuai informasi yang diperoleh.

c) **Kecakapan Mengambil Keputusan (*Decision Making*)**

Setelah informasi diolah menjadi suatu kesimpulan, tahap berikutnya adalah pengambilan keputusan.

d) **Kecakapan Memecahkan Masalah (*Creative Problem Solving Skill*)**

Pemecahan masalah yang baik tentu berdasarkan informasi yang cukup dan telah diolah. Untuk itu diperlukan kemampuan berpikir rasional, berpikir kreatif, berpikir alternatif, berpikir sistem dan sebagainya.

b. **Kecakapan Sosial (*Social Skill*)**

Kecakapan sosial disebut juga kecakapan antar-personal (*inter-personal skill*), yang terdiri atas .

1) **Kecakapan Berkomunikasi**

Berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi komunikasi dengan empati. Berkomunikasi dapat melalui lisan

atau tulisan. Berkomunikasi lisan dengan empati berarti kecakapan memilih kata dan kalimat yang mudah dimengerti oleh lawan bicara. Sedangkan berkomunikasi melalui tulisan harus memiliki kecakapan menuangkan gagasan yang mudah dipahami orang lain.

2) **Kecakapan Bekerjasama (*Collaboration Skill*)**

Kecakapan bekerjasama bukan sekedar “bekerja bersama tetapi kerjasama yang disertai dengan saling pengertian, saling menghargai, saling membantu. Kecakapan ini dapat dikembangkan dalam semua mata pelajaran, misalnya mengerjakan tugas kelompok, karyawisata, maupun betuk kegiatan lainnya.

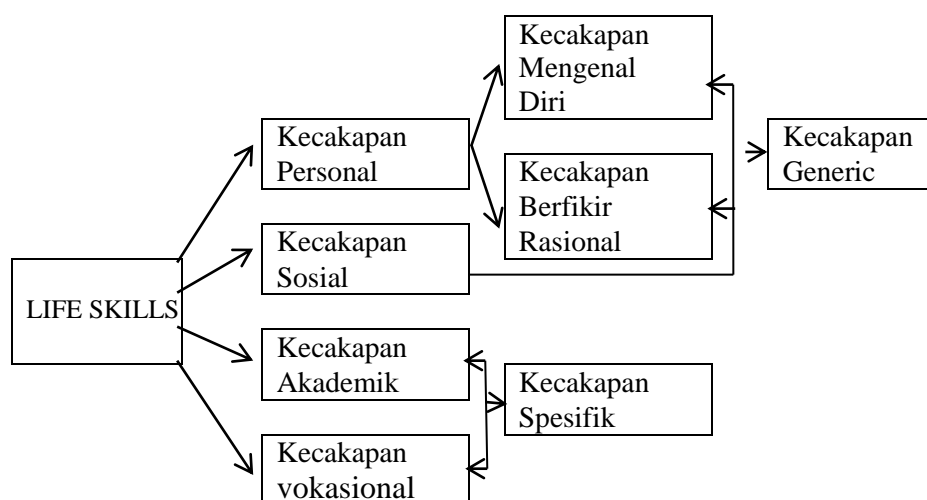
c. **Kecakapan Akademik (*Academic Skill*)**

Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual. Kecakapan akademik ini meliputi antara lain kecakapan :

1. mengidentifikasi variabel,
2. menjelaskan hubungan variabel-variabel
3. merumuskan hipotesis
4. merancang dan melakukan percobaan

d. **Kecakapan Vokasional/Kejuruan (*Vocational Skill*)**

Kecakapan vokasional disebut juga kecakapan kejuruan, yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat. Kecakapan ini lebih cocok bagi siswa SMK.



Gambar 1. Skema Terinci *Life Skills* Menurut Ditjen Penmum 2002 dalam Anwar (2006: 28)

Pada tingkat TK/SD/SMP lebih menekankan kepada kecakapan hidup umum (*general skill*), yaitu mencakup aspek kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*), dua kecakapan ini

merupakan prasyarat yang harus diupayakan berlangsung pada jenjang tersebut. Pada tingkat TK/SD/SMP kedua kecakapan ini penekanannya kepada pembentukan akhlak sebagai dasar pembentukan nilai-nilai dasar kebajikan (*basic goodness*), seperti; kejujuran, kebajikan, kepatuhan, keadilan, etoskerja, kepahlawanan, menjaga kebersihan, serta kemampuan bersosialisasi. Pada tingkat SMP kedua kecakapan ini lebih dikembangkan lagi dengan pembentukan nilai-nilai yang lebih kompleks dari tingkat sebelumnya, seperti kemampuan mengidentifikasi dan memecahkan masalah, kemampuan pengambilan keputusan, mempersiapkan diri setelah lulus dari tingkat SMP dengan keterampilan dalam dirinya.

2.1.2 Belajar dan Teori Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat berguna dan diperlukan dalam kehidupan manusia karena belajar merupakan suatu proses untuk mengubah yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Belajar menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan banyak aspek lainnya yang akan membuat orang-orang belajar mengerti, memahami dan menerima sehingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Belajar memiliki beberapa definisi diantaranya.

Menurut Djamarah dan Zain, (2006: 12), belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan artinya perubahan tingkah laku yang

menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2006: 7), belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Dalam kehidupan setiap saat pasti terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja. Tetapi, agar memperoleh hasil yang maksimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja secara terorganisir. Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks suatu pembelajaran.

Beberapa teori belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, konstruktivistik, 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.

Berikut penjelasan mengenai teori-teori belajar sebagai berikut.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia.

Timbulnya aliran ini disebabkan rasa tidak puas terhadap teori

psikologi daya dan teori mental state. Sebabnya ialah karena aliran-aliran terdahulu menekankan pada segi kesadaran saja. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

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

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,
- f) Jadwal penguatan, variasi pemberian 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.

Berdasarkan teori belajar ini pembelajaran berorientasi atas 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.

Berdasarkan teori belajar ini juga guru berperan penting karena guru memberikan stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya. Sehingga diperlukan kurikulum yang dirancang dengan menyusun pengetahuan yang ingin menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu. Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *problem based instruction* maupun model *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori behaviorisme.

Dalam teori ini menekankan pada pemberian stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya pada model pembelajaran *problem based instruction* diberikan stimulus berupa suatu masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga dapat dilihat sejauh mana respon dari siswa, begitu juga dengan model pembelajaran *two stay two stray* yang memberikan materi lalu mengaitkannya dengan kehidupan nyata maka akan terlihat respon yang diberikan oleh siswa.

b. 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 Grasel, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver dan Oldham.

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

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

1. Asimilasi, proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awal atau hanya menambah atau merinci.

2. Akomodasi, proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi
3. Equilibrasi, keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata).

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

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *problem based instruction* maupun *two stay two stray* sama-sama 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 berdasarkan pengalaman, kemandirian dalam model pembelajaran *problem based instruction* lebih besar jika dibandingkan *two stay two stray* siswa dituntut untuk lebih menggali kemampuan yang dimilikinya.

Dapat dilihat pada penerapan model pembelajaran *problem based instruction* pada saat siswa menggunakan membuat suatu karya hasil dari pembelajaran seperti laporan, video maupun model. Sedangkan untuk model *two stay two stray* siswa mengandalkan kemampuannya untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dengan kata lain siswa

mengkonstruksikan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang ia dapatkan.

c. Teori Humanistik

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

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

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

dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, sehingga dapat membagikan peran secara merata dan adil.

d. Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial dikembangkan oleh Vigotsky. Teori Vigotsky menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran (Trianto, 2007: 29). Berdasarkan teori Vygotsky maka dalam kegiatan pembelajaran hendaknya siswa memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proximalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang. Pembelajaran harus terdapat bantuan untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan, bantuan itu dapat diberikan dalam bentuk contoh, pedoman dan bimbingan orang lain atau teman sebaya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran *problem based instruction* maupun *two stay two stray* memiliki karakteristik yang sama dengan teori Vigotsky karena dalam teori ini perkembangan siswa dapat dikembangkan melalui bimbingan orang lain atau teman sebaya. Kedua model pembelajaran ini sama-sama membutuhkan bimbingan dari orang lain seperti guru dan teman sebaya melalui belajar secara berpasangan atau berkelompok. Pada pelaksanaannya untuk melakukan tahap-tahap pelaksanaan baik model pembelajaran *problem based instruction* maupun *two stay two stray* sama-sama secara berkelompok.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antarsiswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Pembelajaran kooperatif di dalamnya terdapat saling ketergantungan positif antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses.

Aktivitas berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan soal bersama, saling membantu dan mendukung memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar.

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

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

1. meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit,

2. penerimaan terhadap keberagaman, diharapkan siswa mampu menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang,
3. pengembangan keterampilan sosial siswa, seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, dapat menjelaskan ide-ide atau pendapat serta bekerja dalam kelompok.

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

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

Dari ciri-ciri pembelajaran di atas, diketahui bahwa pembelajaran ini mengutamakan kerjasama siswa dan tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan dan lebih baik daripada belajar individu, karena kelompok belajar dibentuk secara heterogen, baik dari segi kemampuan maupun latar belakang ras, budaya, suku dan jenis kelamin.

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

1. Saling ketergantungan positif
Keberhasilan suatu karya sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. siswa yang kurang mampu tidak akan minder karena juga memberikan sumbangan dan akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka. sebaliknya, siswa yang lebih pandai tidak akan dirugikan karena rekannya yang kurang mampu telah memberikan sumbangan mereka.
2. Tanggungjawab perseorangan
Setiap siswa bertanggungjawab untuk melakukan yang terbaik. akan ada tuntutan dari masing-masing kelompok untuk dapat melaksanakan tugas dengan baik sehingga tidak menghambat anggota lainnya.

- a. Tatap muka
Setiap anggota kelompok dalam kelompoknya, harus diberi kesempatan untuk bertatap muka atau berdiskusi. kegiatan ini akan menguntungkan anggota maupun kelompoknya. hasil pemikiran beberapa orang akan lebih baik daripada pemikiran satu orang saja.
- b. Komunikasi antaranggota
Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. keberhasilan suatu kelompok sangat bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka.
- c. Evaluasi proses kelompok
Pengajar menjadwalkan waktu khusus untuk mengevaluasi prose kerja kelompok dan hasil kerjasama agar selanjutnya siswa dapat bekerjasama dengan lebih efektif.

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

1. Memilih metode, teknik dan struktur pembelajaran kooperatif
2. Guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok
3. Guru meranking siswa untuk pembentukan kelompok
4. Guru menentukan jumlah kelompok
5. Guru membentuk kelompok-kelompok
6. Siswa merancang *team building* dengan identitas kelompok siswa dihadapkan pada persoalan
7. Siswa mengeksplorasi persoalan
8. Siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan persoalan
9. Siswa bekerja mandiri, lalu belajar kelompok
10. Guru menilai dan menskor hasil kelompok
11. Guru memberi penghargaan pada kelompok
12. Guru dan siswa mengevaluasi perilaku kelompok

2.1.4 Model Pembelajaran *Problem Based Instruction*

Problem Based Instruction adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punya sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru (Suyatno, 2009: 58).

Terdapat beberapa ciri *problem based instruction* menurut Ibrahim dan Nur (2000: 7), yaitu:

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Problem based instruction mengorganisasikan kehidupan nyata dan pengalaman menjadi sebagai sumber pertanyaan atau masalah bagi siswa itu sendiri. Hal ini akan membantu siswa dalam mempertajam pola pikir kritis siswa terhadap lingkungan, sehingga kepekaan siswa dan rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat.

2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
Pertanyaan dan masalah yang bermunculan pada siswa tidak harus berada pada satu disiplin ilmu saja. Sehingga siswa dapat berpikir secara lebih luas dan holistik, tidak terkotak-kotak pada satu disiplin ilmu saja. Hal itu membantu anak berpikir secara meluas tanpa membedakan disiplin ilmu yang berkaitan.
3. Penyelidikan otentik
Problem based instruction mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi dan eksperimen. Selama penyelidikan siswa dapat mencari segala informasi dari berbagai sumber pembelajaran untuk memecahkan masalah yang terjadi. Secara tidak langsung membuat siswa mengalami sendiri dalam mencari sebuah konsep. Hal itu akan membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (*konstruktivisme*).
4. Menghasilkan suatu produk/karya dan memamerkannya
Problem based instruction menuntut siswa untuk menghasilkan suatu produk tertentu dalam sebuah karya seperti poster, puisi, laporan, gambar dan sebagainya. Produk ini dihasilkan dari proses pemecahan masalah yang berhasil dipecahkan oleh siswa. Setelah menghasilkan suatu produk, siswa juga harus memamerkan hasil karyanya. Hal ini menimbulkan suatu kepuasan terhadap diri siswa, sehingga semangat kompetisi untuk menghasilkan karya terbaik dapat terus menerus dibangun.
5. Kerjasama
Kerjasama dalam pembelajaran ini cukup bervariasi, dapat secara berpasangan, kelompok kecil maupun dalam kelompok besar. Kerjasama akan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan yang berhasil ditemukan bersama. Selain itu kerjasama juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan motivasi pada diri masing-masing siswa.

Model pembelajaran *problem based instruction* merupakan model pembelajaran yang merupakan hasil dari pengembangan model pembelajaran berbasis masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang dapat diamati di sekitar lingkungan siswa. Model pembelajaran ini berlandaskan dengan teori-teori dari tokoh atau ahli yang memiliki pandangan tersendiri untuk model pembelajaran berbasis masalah.

Model *problem based instruction* ini memiliki beberapa landasan dari beberapa ahli (Sugiyanto, 2009: 152), yaitu.

1. Dewey dan Kelas Berorientasi Masalah
 Dalam *Democracy dan Education* (1916), Dewey mendeskripsikan pandangan tentang sebuah pandangan yang menyatakan sekolah sebagai suatu cermin masyarakat yang lebih besar dan kelas akan menjadi laboratorium penyelidikan dan pengatasan masalah kehidupan nyata. Dewey menganjurkan bahwa pembelajaran ini dilaksanakan dalam suatu kelompok-kelompok kecil untuk menangani proyek yang diminati siswa dan dipilih oleh mereka sendiri. Dewey juga menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah seharusnya memiliki maksud yang jelas dan tidak abstrak.
2. Piaget, Vygotsky, dan Konstruktivisme
 Perspektif kognitif konstruktivis merupakan landasan *problem based instruction*. Perspektif tersebut banyak didasarkan pada pendapat Piaget. Piaget menyatakan bahwa pelajar dengan umur berapapun terlibat secara aktif dalam proses mendapatkan informasi dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Sedangkan Vygotsky percaya bahwa interaksi sosial dengan orang lain memacu pengkonstruksian ide-ide baru dan meningkatkan perkembangan intelektual pelajar. Pendapat Piaget dan Vygotsky ini saling melengkapi menjadi sebuah teori konstruktivisme yang menjadi salah satu landasan *problem based instruction*. Bahwa siswa harus melakukan interaksi sosial dan terlibat secara aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri untuk meningkatkan perkembangan intelektual belajarnya.
3. Bruner dan *Discovery Learning*
 Bruner mengembangkan sebuah teori yang menekankan pentingnya membantu siswa dalam memahami struktur suatu disiplin ilmu (*scaffolding*), keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *discovery* (penemuan pribadi).

Ketiga teori tersebut mendukung PBI (*Problem Based Instruction*) sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif, karena dalam ketiga teori tersebut menyatakan bahwa pengetahuan didapatkan berdasarkan pengalaman siswa itu sendiri dengan cara pencarian informasi dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi suatu mata pelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa *problem based instruction* suatu pembelajaran yang menggunakan segala permasalahan di lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar, mempertajam cara

berfikir kritis, sekaligus sebagai sarana siswa untuk memecahkan masalah melalui penyelidikan sehingga siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah dilalui.

Kelebihan model pembelajaran *problem based instruction* menurut Suyadi (2013: 142) adalah.

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang mencakup pemahaman isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik, sehingga memberikan kelulusan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan.
6. Peserta didik mampu memecahkan masalah dengan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis dan mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik.

Pada pelaksanaan model pembelajaran *problem based instruction* dapat dilihat kelebihan dari model ini, namun selain memiliki kelebihan yang sangat baik, model pembelajaran *problem based instruction* juga memiliki kekurangan menurut Suyadi (2013: 143) model pembelajaran *problem based instruction* juga mempunyai kelemahan, diantaranya.

1. Ketika peserta didik tidak memiliki minat tinggi, atau tidak mempunyai kepercayaan diri bahwa dirinya mampu menyelesaikan masalah yang dipelajari, maka mereka cenderung enggan untuk mencoba karena takut salah.
2. Tanpa pemahaman “mengapa mereka berusaha” untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari. Artinya, perlu dijelaskan manfaat menyelesaikan masalah yang dibahas pada peserta didik.
3. Proses pelaksanaan PBI membutuhkan waktu yang lebih lama atau panjang. Itu pun belum cukup, karena sering kali peserta didik masih

memerlukan waktu tambahan untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan. Padahal, waktu pelaksanaan PBI harus disesuaikan dengan beban kurikulum yang ada.

Tabel 2. Sintaks *Problem Based Instruction*

No Tahap (1)	Tahap (2)	Tingkah Laku Guru (3)
Tahap 1	Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada Siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, Menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. Dalam hal ini dilakukan secara Berkelompok
Tahap 2	Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3	Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4	Mengembangkan Dan Mempresentasikan Hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
Tahap 5	Menganalisa dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Sugiyanto (2009), dilengkapi dengan pendapat Widodo (2009)

2.1.5 Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

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

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *two stay to stray* menurut Huda (2014: 207-208) adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model pembelajaran *two stay to stray*:
 - Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya.
 - Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
 - Lebih berorientasi pada keaktifan.
 - Siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
 - Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
 - Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkat .
 - Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

- b. Kelemahan model pembelajaran *two stay two stray*:
 - Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
 - Siswa yang tidak terbiasa belajar kelompok merasa asing dan sulit untuk bekerja sama sehingga siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
 - Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan.
 - Guru cenderung sulit dalam pengelolaan kelas.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* akan mengarahkan siswa untuk aktif dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari

jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, alasan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*, karena terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses KBM.

Tabel 3. Sintaks *Two Stay Two Stray*

No Tahap (1)	Tahap (2)	Tingkah Laku Guru (3)
Tahap 1	Memberikan orientasi pembelajaran kepada siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenal dan menjelaskan materi dan membagikan lembar kegiatan yang berisi permasalahan-permasalahan yang ber kaitan dengan konsep materi yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok yang Beranggotakan empat orang.
Tahap 2	Mengorganisasikan siswa untuk Menganalisis	Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menganalisis permasalahan yang terdapat pada lembar kegiatan dan Meminta siswa menyelesaikan dan me memecahkan masalah tersebut dengan cara mereka sendiri.
Tahap 3	Mengarahkan tahapan kegiatan Kelompok	Guru mengarahkan siswa pada tahapan selanjutnya, yaitu dua dari empat anggota pada masing- masing kelompok untuk meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain, sementara dua anggota yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu.
Tahap 4	Formalisasi	Guru meminta satu perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk di komunikasikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengembalikan siswa ke bentuk formal.

Tabel Lanjutan

(1)	(2)	(3)
Tahap 5	Menganalisa dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil diskusi yang telah dilaksanakan.

Sumber: Huda (2014: 207-208)

2.1.6 Penugasan

Penugasan atau dikenal dengan istilah resitasi adalah suatu cara yang menyajikan bahan pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari yang kemudian dipertanggungjawabkan di depan kelas. Cara ini dilakukan dengan tujuan siswa dapat lebih mendalami dan menghayati bahan yang telah diberikan (Nasution, 2008: 56).

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

Menurut Nasution (2008: 42) dikatakan bahwa pekerjaan rumah dapat berupa.

1. Pekerjaan rumah sebagai belajar sendiri, misalnya mempelajari satu bab dari buku pelajaran, menerjemahkan bahasa asing, membaca, menghafal, dan sebagainya.
2. Pekerjaan rumah sebagai sarana latihan, misalnya menyelesaikan soal-soal dari materi yang sudah diajarkan mengenai aturan dan prinsip-prinsip cara menyelesaikannya.
3. Pekerjaan rumah berupa pengumpulan sejumlah bahan yang berhubungan dengan materi yang akan atau telah dipelajari.

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

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

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

Beberapa jenis penugasan adalah berikut ini.

1. Penugasan Proyek

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

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

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

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

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

1. Dapat memperluas pemikiran peserta didik yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan;

2. Dapat membina peserta didik dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu;
3. Sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran kontekstual.

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

1. Memerlukan banyak waktu yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah;
2. Memerlukan biaya ekstra;
3. Banyak peralatan yang harus disediakan.

2. Penugasan Portofolio

Portofolio dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran dikenal sebagai kumpulan hasil karya peserta didik (Purnomo, 2015: 61). Pendapat tersebut juga sesuai dengan pengertian portofolio menurut Depdiknas (2007) yang menyatakan bahwa portofolio adalah kumpulan hasil karya peserta didik, sebagai hasil pelaksanaan tugas kinerja, yang ditentukan oleh pendidik atau oleh peserta didik bersama pendidik, sebagai bagian dari usaha mencapai tujuan belajar, atau kompetensi yang sudah ditetapkan kurikulum

Penugasan portofolio pada dasarnya adalah bagian dari metode pembelajaran berbasis potofolio atau *portofolio based learning*. Pembelajaran berbasis portofolio merupakan turunan dari teori belajar konstruktivisme yang pada prinsipnya menggambarkan bahwa siswa membentuk atau membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran ini juga sebagai upaya agar siswa memperoleh pengalaman langsung terhadap objek dalam pembelajaran. Pada dasarnya terdapat dua bentuk portofolio yaitu

portofolio produk dan portofolio proses. Portofolio proses merupakan portofolio yang menekankan pada tinjauan bagaimana siswa dapat diamati dan dinilai dari waktu ke waktu. Pendekatan ini lebih menekankan pada bagaimana siswa belajar, berkreasi, termasuk melalui dari draft awal, bagaimana proses awal itu terjadi, dan tentunya sepanjang siswa dinilai (Purnomo, 2015: 62).

Purnomo (2015: 62-63) menyatakan dalam portofolio proses berbagai macam tugas yang setara atau yang berbeda disajikan pada peserta didik. Proses ini akan membuat semua pihak, guru maupun siswa mengenal kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik. Sedangkan portofolio hasil adalah portofolio yang menekankan pada tinjauan hasil terbaik yang telah dilakukan oleh siswa, tanpa memperhatikan bagaimana proses untuk mencapai *evidence* tersebut. Portofolio semacam ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan kualitas prestasi yang telah dicapai. Portofolio juga dapat menimbulkan beberapa efek positif pada diri peserta didik dan pada diri guru itu sendiri, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan guru bersama peserta didik menjadi proses yang menyenangkan, kreatif, integrative, dan reflektif.

Portofolio didefinisikan sebagai kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuannya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam belajar, 2) tentang bagaimana siswa

tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain. Berdasarkan pengertian tersebut, penugasan portofolio dapat menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Penugasan terhadap semua aspek tersebut hanya dimungkinkan apabila siswa dinilai melalui berbagai dokumen (tugas-tugas, hasil tes, catatan guru tentang siswa, dokumen kehadiran, dll) yang disatukan (Purnomo, 2015: 62-64).

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

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

2.2 Penelitian yang Relevan

Tabel 4. Penelitian yang Relevan

No (1)	Nama (2)	Judul Penelitian (3)	Kesimpulan (4)
1	Yesi Marsela (2016)	Perbandingan <i>life skills</i> (kecakapan hidup) siswa yang pembelajarannya menggunakan Model pembelajaran <i>problem based instruction</i> dan model pembelajaran <i>contextual teaching and learning</i> dengan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan - pembelajaran dengan model pembelajaran PBI dapat meningkatkan <i>life skills</i> siswa dibandingkan dengan model pembelajaran CTL bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa

Tabel Lanjutan

(1)	(2)	(3)	(4)
		memperhatikan motivasi berprestasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016	yang menggunakan model pembelajaran PBI meningkat sebesar 25,67% sedangkan siswa yang menggunakan model pembelajaran CTL hanya meningkat sebesar 19,42%.
2	Rudi Saputra (2017)	Perbandingan <i>life skills</i> (kecakapan hidup) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran co-op co-op dan <i>two stay two stray</i> dengan mempertimbangkan kecerdasan Spiritual (SQ) pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Al-Huda Jatiagung Lampung Selatan tahun pelajaran 2016/2017	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran TSTS dapat meningkatkan <i>life skills</i> siswa dibandingkan dengan model pembelajaran Co-op Co-op bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual (SQ).rendah (Fhitung > Ftabel / 9,658 > 3,15)
3	Yeti Utami (2010)	Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap pemahaman konsep kimia dan <i>life skills</i> siswa kelas XI IPA SMA 1 Kajen tahun pelajaran 2009/2010	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep kimia siswa sebesar 15,36 % dan <i>life skills</i> siswa sebesar 25,80%
4	YW Andarti (2015)	Penerapan pembelajaran model portofolio dalam meningkatkan kompetensi pemahaman pelaksanaan demokratis mata pelajaran Pkn pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara tahun	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi pemahaman siswa sebelum menggunakan model portofolio siswa yang memiliki pemahaman tinggi hanya 25%, namun setelah penggunaan model portofolio menjadi 71,80%, siswa yang memiliki pemahaman

Tabel Lanjutan

(1)	(2)	(3)	(4)
		pelajaran 2014/2015	sedang yang semula 31,25% berkurang menjadi 15,63%, siswa yang memiliki pemahaman rendah yang semula 43,75% berkurang menjadi 12,50%.

2.3 Kerangka Pikir

1. Perbedaan *Life Skills* (Kecakapan Hidup) antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan *Two Stay Two Stray*.

Life skills dalam lingkup pendidikan formal tingkat SMP ditujukan pada penanaman, pengembangan dan penguasaan kecakapan personal dan sosial. Ciri pembelajaran *life skills* dapat terlaksana dengan baik jika menggunakan model pembelajaran yang mengarah kepada peningkatan *life skills* siswa yaitu model pembelajaran yang menekankan cara siswa untuk memaksimalkan potensi didalam dirinya baik yang bersifat personal maupun sosial, cara siswa dalam memecahkan masalah yang rumit, berkomunikasi antar sesama dan mampu bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Ciri pembelajaran *life skills* menurut Depdiknas dalam Anwar (2006: 21) adalah.

- a. Terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar;
- b. Terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama;
- c. Terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar, usaha mandiri, usaha bersama;
- d. Terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, vokasional, akademik, manajerial, kewirausahaan;
- e. Terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, menghasilkan produk bermutu;
- f. Terjadi proses interaksi saling belajar dari ahli;

- g. Terjadi proses penilaian kompetensi, dan;
- h. Terjadi pendampingan teknis untuk bekerja atau membentuk usaha bersama.

Model pembelajaran *problem based instruction* merupakan model pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan *life skills* yang merupakan aspek afektif dari siswa, sesuai dengan kesimpulan dalam penelitian Musta'in mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Walisongo bahwa “pembelajaran *problem based instruction* dapat meningkatkan keterampilan proses dan aspek afektif peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang tampak pada hasil observasi saat proses belajar mengajar”.

Pelaksanaan model pembelajaran *problem based instruction* pada peserta didik dapat memaksimalkan dirinya dalam berfikir kritis untuk memecahkan masalah hal ini menjadikan pengetahuan yang didapat siswa lebih awet. Lalu siswa dilatih untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan siswa lain, kerjasama ini terlihat pada saat siswa dibagi dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan masalah. Pemecahan suatu masalah yang diselesaikan secara berkelompok akan membantu melatih siswa untuk bekerjasama secara baik dengan teman-temannya. Siswa memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang didapatkan dari lingkungan sekitar maupun interaksi sosial yang terjadi pada saat kegiatan pemecahan masalah. Pengetahuan dari berbagai sumber belajar ini akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan siswa. Kendala dalam model pembelajaran ini adalah alokasi waktu yang kurang pada setiap

pertemuan pembelajaran sedangkan waktu yang dibutuhkan sangat banyak.

Model pembelajaran *problem based instruction* lebih menekankan pada teori konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Dalam pemerolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Problem based instruction juga dapat berhubungan dengan teori humanistik dimana sesuai dengan pendapat Dewey bahwa *problem based instruction* adalah interaksi antara stimulus dengan respon, atau dapat pula didefinisikan sebagai sebuah interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan membantu siswa menyediakan masalah-masalah tertentu, sedangkan sistem syaraf otak membantu menafsirkan bantuan sehingga masalah yang tersedia di lingkungan dapat terpecahkan dengan baik. Pengalaman siswa dalam memecahkan masalah dapat dijadikan sebagai materi untuk memperoleh pengertian.

Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki arti seperti yang dikemukakan oleh Huda (2014: 207) , merupakan sistem

pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggungjawab, saling membantu memecahkan masalah dan saling membantu satu sama lain untuk berprestasi dan juga membantu siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

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

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

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

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

- a. Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- b. Belajar siswa menjadi menjadi lebih bermakna
- c. Lebih berorientasi pada keaktifan berpikir siswa
- d. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- e. Memberikan kesempatan terhadap siswa untuk menentukan konsep sendiri dengan cara memecahkan masalah.
- f. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompok.
- g. Membiasakan siswa untuk bersikap terbuka terhadap teman.
- h. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

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

(*life skill*) siswa khususnya pada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi.

Model *problem based instruction* dan model *two stay two stray* sama-sama memiliki interaksi sosial dan kerja sama, namun untuk model *two stay two stray* interaksi dan tingkat kerja sama yang terjadi antar teman dirasa lebih besar karena dalam proses pelaksanaannya ada pengaruh teman sekelompok yang memotivasi agar setiap anggota kelompok dapat mengerti materi yang sedang dibahas. Sedangkan jika dilihat dari aktivitasnya maka model *problem based instruction* lebih banyak, dapat dilihat saat pelaksanaannya yang lebih kompleks jika dibandingkan dengan model *two stay two stray*.

Kemandirian dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dalam model *two stay two stray* lebih kurang jika dibandingkan dengan model *problem based instruction* karena pada model *two stay two stray* interaksi dan kerja samanya tinggi sehingga siswa merasa tanggung jawab yang diberikan tidak begitu besar karena tugas yang diberikan dapat dikerjakan bersama-sama sedangkan model *problem based instructions* dibutuhkan kemandirian dan tanggung jawab setiap anggota kelompok saat melakukan tugas karena setiap anggota kelompok memiliki peran mulai dari mencari informasi, menolah informasi, melakukan investigasi dan membuat suatu karya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diduga ada perbedaan *life skills* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan *two stay two stray*.

2. Perbedaan *Life Skill* (Kecakapan Hidup) antara Siswa yang diberikan Teknik Penugasan Proyek dengan Siswa yang diberikan Teknik Penugasan Portofolio pada Mata Pelajaran IPS

Menurut Arikunto (2013: 251), penugasan proyek merupakan kegiatan penugasan terhadap suatu tugas yang mencakup beberapa kompetensi yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam waktu periode tertentu. Tugas tersebut dapat berupa investigasi terhadap suatu proses atau kejadian yang dimulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan data dan penyajian data. Produk akhir dari sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penugasan khusus. Penugasan produk dari sebuah proyek dimaksudkan untuk menilai kualitas dan bentuk hasil akhir secara holistik dan analitik.

Penugasan produk dimaksud meliputi penugasan atas kemampuan peserta didik menghasilkan produk, seperti makanan, pakaian, hasil karya seni (gambar, lukisan, patung, dan lain-lain), barang-barang terbuat dari kayu, kertas, kulit, keramik, karet, plastik, dan karya logam. Penugasan secara analitik merujuk pada semua kriteria yang harus dipenuhi untuk menghasilkan produk tertentu. Penugasan secara holistik merujuk pada apresiasi atau kesan secara keseluruhan atas produk yang dihasilkan.

Penugasan portofolio bagian dari penugasan otentik. Yakni penugasan yang digunakan untuk menjelaskan penilaian kinerja karena tugas-tugas asesmennya lebih dekat dengan kehidupan nyata. Penugasan merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk mendeskripsikan apakah siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Portofolio didefinisikan sebagai kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuan belajarnya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam belajar, 2) tentang bagaimana siswa tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain.

Berdasarkan pengertian tersebut, penugasan portofolio dapat menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Penugasan terhadap semua aspek tersebut hanya dimungkinkan apabila siswa dinilai melalui berbagai dokumen (tugas-tugas, hasil tes, catatan guru tentang siswa, dokumen kehadiran, dll) yang disatukan. Sehingga ada perbedaan antara penugasan proyek dan portofolio. Dimana penugasan proyek menuntut siswa untuk menghasilkan suatu pengamatan dalam periode tertentu dan menjadikan siswa dapat berinteraksi lebih banyak dengan lingkungan sekitarnya, ssecara tidak langsung kecakapan hidup (*life skill*) siswa pada aspek kecakapan sosial akan terbentuk, khususnya kecakapan bekerjasama dan komunikasi, sedangkan teknik penugasan portofolio menjadikan siswa

dengan tugasnya yang berkala, ia mampu melihat setiap perkembangan dari hasil belajarnya dalam kurun waktu tertentu melalui kumpulan tugas yang diselesaikannya, siswa mampu melihat perkembangan aktualisasi dirinya, sehingga *life skills* personal khususnya kecakapan mengenal diri dapat terus berkembang.

3. Terdapat Interaksi antara Model Pembelajaran dengan Teknik Penugasan Terhadap *Life Skill* (Kecakapan Hidup) pada Mata Pelajaran IPS

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

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

4. *Life Skill* (Kecakapan Hidup) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Lebih Baik dibandingkan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* pada Siswa yang diberikan Penugasan Proyek pada Mata Pelajaran IPS

Model pembelajaran *two stay two stray* merancang sebuah pembelajaran kelompok dengan cara siswa bekerja sama dalam kelompok belajar yang heterogen yang masing-masing kelompok terdiri dari empat orang dan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri, bertanggungjawab terhadap persoalan yang ditemukan dalam pembelajaran.

Adapun langkah- langkah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* seperti yang diungkapkan oleh Huda (2014: 207) antara lain.

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

Model pembelajaran *problem based instruction* merupakan model pembelajaran yang merupakan hasil dari pengembangan model pembelajaran berbasis masalah yang berhubungan dengan materi

pelajaran yang dapat diamati di sekitar lingkungan siswa. Model pembelajaran ini berlandaskan dengan teori-teori dari tokoh atau ahli yang memiliki pandangan tersendiri untuk model pembelajaran berbasis masalah.

Terdapat beberapa ciri *Problem Based Instruction* menurut Ibrahim dan Nur (2000: 7), yaitu.

1. Pengajuan pertanyaan atau masalah
Problem based instruction mengorganisasikan kehidupan nyata dan pengalaman menjadi sebagai sumber pertanyaan atau masalah bagi siswa itu sendiri. Hal ini akan membantu siswa dalam mempertajam pola pikir kritis siswa terhadap lingkungan, sehingga kepekaan siswa dan rasa ingin tahu siswa menjadi meningkat.
2. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin
 Pertanyaan dan masalah yang bermunculan pada siswa tidak harus berada pada satu disiplin ilmu saja. Sehingga siswa dapat berpikir secara lebih luas dan holistik, tidak terkotak-kotak pada satu disiplin ilmu saja. Hal itu membantu anak berpikir secara meluas tanpa membedakan disiplin ilmu yang berkaitan.
3. Penyelidikan otentik
Problem based instruction mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah nyata melalui analisis masalah, observasi dan eksperimen. Selama penyelidikan siswa dapat mencari segala informasi dari berbagai sumber pembelajaran untuk memecahkan masalah yang terjadi. Secara tidak langsung membuat siswa mengalami sendiri dalam mencari sebuah konsep. Hal itu akan membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (*konstruktivisme*).
4. Menghasilkan suatu produk/karya dan memamerkannya
Problem based instruction menuntut siswa untuk menghasilkan suatu produk tertentu dalam sebuah karya seperti poster, puisi, laporan, gambar dan sebagainya. Produk ini dihasilkan dari proses pemecahan masalah yang berhasil dipecahkan oleh siswa. Setelah menghasilkan suatu produk, siswa juga harus memamerkan hasil karyanya. Hal ini menimbulkan suatu kepuasan terhadap diri siswa, sehingga semangat kompetisi untuk menghasilkan karya terbaik dapat terus menerus dibangun.
5. Kerjasama
 Kerjasama dalam pembelajaran ini cukup bervariasi, dapat secara berpasangan, kelompok kecil maupun dalam kelompok besar. Kerjasama akan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui tukar pendapat serta berbagai penemuan yang berhasil ditemukan bersama. Selain itu kerjasama

juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan motivasi pada diri masing-masing siswa.

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

Model *two stay two stray* ketika diberikan untuk penugasan proyek, maka siswa secara berkelompok diberikan tugas investigasi yang sama dalam periode tertentu. Siswa bersama-sama merencanakan, mengumpulkan data, mengolah data sampai penyajian data kepada teman-teman yang ada di kelompok lain. Dengan adanya penugasan proyek investigasi dalam periode tertentu ini, memungkinkan terjalannya kerjasama dan komunikasi yang baik dalam kelompok, sehingga secara perlahan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yaitu kecakapan sosial khususnya ada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi sudah tercipta.

Pendapat tersebut sesuai dengan Ausebel (Herpratiwi, 2009: 25) yang menyatakan bahwa, “aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat jika mereka

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

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

5. *Life Skill* (Kecakapan Hidup) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Lebih Baik dibandingkan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada Siswa yang diberikan Penugasan Portofolio pada Mata Pelajaran IPS

Model pembelajaran *problem based instruction* merupakan model pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan *life skills* yang merupakan aspek afektif dari siswa, sesuai dengan kesimpulan dalam penelitian Musta'in (2010: 32) mahasiswa Institut Agama Islam

Negeri Walisongo bahwa “pembelajaran *problem based instruction* dapat meningkatkan keterampilan proses dan aspek afektif peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang tampak pada hasil observasi saat proses belajar mengajar”. Saat melaksanakan model pembelajaran *problem based instruction* peserta didik dapat memaksimalkan dirinya dalam berfikir kritis untuk memecahkan masalah hal ini menjadikan pengetahuan yang didapat siswa lebih awet.

Siswa kemudian dilatih untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan siswa lain, kerjasama ini terlihat pada saat siswa dibagi dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan masalah. Pemecahan suatu masalah yang diselesaikan secara berkelompok akan membantu melatih siswa untuk bekerjasama secara baik dengan teman-temannya. Siswa memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang didapatkan dari lingkungan sekitar maupun interaksi sosial yang terjadi pada saat kegiatan pemecahan masalah. Pengetahuan dari berbagai sumber belajar ini akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan siswa. Kendala dalam model pembelajaran ini adalah alokasi waktu yang kurang pada setiap pertemuan pembelajaran sedangkan waktu yang dibutuhkan sangat banyak.

Model pembelajaran *problem based instruction* lebih menekankan pada teori konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Dalam pemrolehan

informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah.

Problem based instruction juga dapat berhubungan dengan teori humanistik dimana sesuai dengan pendapat Dewey bahwa *problem based instruction* adalah interaksi antara stimulus dengan respon, atau dapat pula didefinisikan sebagai sebuah interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan membantu siswa menyediakan masalah-masalah tertentu, sedangkan sistem syaraf otak membantu menafsirkan bantuan sehingga masalah yang tersedia di lingkungan dapat terpecahkan dengan baik. Pengalaman siswa dalam memecahkan masalah dapat dijadikan sebagai materi untuk memperoleh pengertian.

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

Portofolio merupakan kumpulan pekerjaan siswa serta catatan tentang kemajuan belajarnya, yaitu tentang dua hal pokok, yaitu: 1) tentang apa yang telah siswa pelajari dan bagaimana keberhasilan mereka dalam belajar, 2) tentang bagaimana siswa tersebut berpikir, bertanya, menganalisa, mensintesa, memproduksi, dan berkreasi serta bagaimana siswa tersebut berinteraksi secara intelektual, emosional dan sosial dengan yang lain.

Penerapan model pembelajaran *problem based instruction* yang mana menuntut kemandirian siswa cukup baik bila dipasangkan dengan penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan belajarnya sendiri, serta dapat meningkatkan kecakapan personal khususnya kecakapan berpikir yang memiliki indikator ketercapaiannya seperti, kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah. Hal ini didukung dengan pendapat Jean Piaget (Herpratiwi, 2009: 79), adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah yang pertama, asimilasi yaitu siswa menambah atau mempertahankan pengetahuan lamanya. Kedua, akomodasi dimana siswa menyeimbangkan pengetahuan lama dengan pengalaman barunya. Ketiga, equilibrasi dimana siswa menyatukan pengalaman lama dan barunya.

6. *Life Skill* (Kecakapan Hidup) Siswa yang diberikan Penugasan Proyek Lebih Baik daripada Penugasan Portofolio pada Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada Mata Pelajaran IPS

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

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

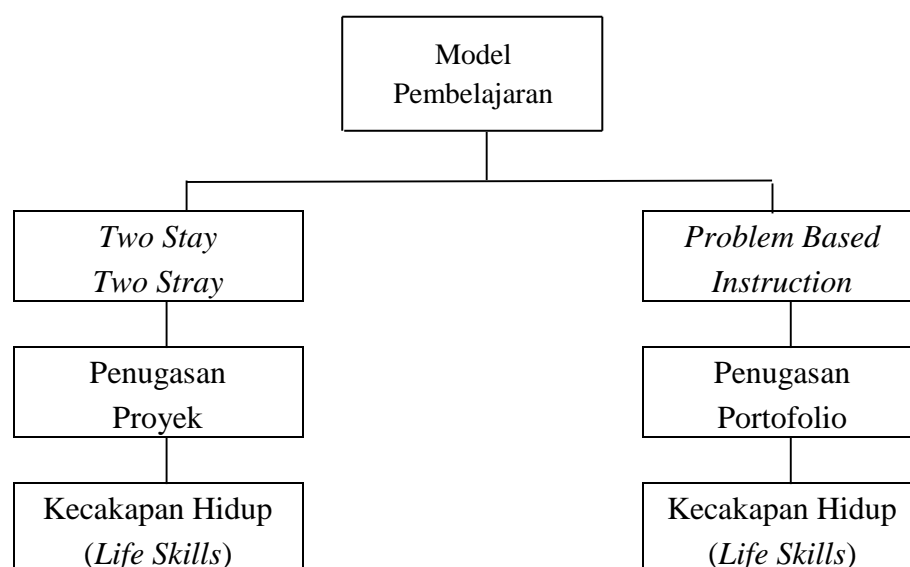
7. *Life Skill (Kecakapan Hidup) Siswa yang diberikan Penugasan Portofolio Lebih Baik daripada Penugasan Proyek pada Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Instruction pada Mata Pelajaran IPS*

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

Pemberian penugasan portofolio dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *problem based instruction* dianggap dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) khususnya kemampuan personal siswa. Siswa dapat mengaktualisasi diri dengan cara menyumbangkan ide dalam penugasan yang diberikan dan dapat melihat sejauh mana dirinya dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri saat bergabung dengan kelompok. Penerapan model pembelajaran *problem based instruction* yang mana menuntut kemandirian siswa cukup baik bila dipasangkan dengan penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas

hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan belajarnya sendiri, serta dapat meningkatkan kecakapan personal khususnya kecakapan berpikir yang memiliki indikator ketercapaiannya seperti, kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah.

Hal ini didukung dengan pendapat Jean Piaget (Herpratiwi, 2009: 79), adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah yang pertama, asimilasi yaitu siswa menambah atau mempertahankan pengetahuan lamanya. Kedua, akomodasi dimana siswa menyeimbangkan pengetahuan lama dengan pengalaman barunya. Ketiga, equilibrasi dimana siswa menyatukan pengalaman lama dan barunya. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Interaksi antara Model Pembelajaran Kooperatif dan Teknik Penugasan terhadap *Life Skills* Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Tahun Pelajaran 2017/2018.

2.4 Hipotesis

1. Ada perbedaan *life skills* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dengan siswa yang menggunakan model pembelajara *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS.
2. Ada perbedaan *life skill* antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap *life skill* pada pada mata pelajaran IPS.
4. *Life skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS.
5. *Life skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.
6. *Life skill* siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS.
7. *Life skill* siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada mata pelajaran IPS.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

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

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan suatu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono 2013: 57). Analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori yang satu dengan teori yang lainnya, dan hasil penelitian yang satu dengan yang lainnya. Melalui analisis komparatif ini penelitian dapat memadukan antara teori yang satu

dengan yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas (Sugiyono, 2013: 93).

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (kuasi eksperimen). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu peningkatan *life skills* dengan perlakuan yang berbeda. Penelitian dengan menggunakan pendekatan komparatif juga sangat sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu membandingkan *life skills* dengan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray*.

3.1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian semu (*Quasi experimental design*) dengan pola *design factorial* (desain 2x2). Eksperimental semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* untuk menentukan sampel.

Tabel 5. Desain Penelitian

Model Pembelajaran Penugasan	Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (A₁)	Kooperatif Tipe Problem Based Instruction (A₂)
Proyek (B₁)	Kecakapan Hidup (<i>life skill</i>) A₁B₁	Kecakapan Hidup (<i>life skill</i>) A₂B₁
Portofolio (B₂)	Kecakapan Hidup (<i>life skill</i>) A₁B₂	Kecakapan Hidup (<i>life skill</i>) A₂B₂

3.1.2 Prosedur Penelitian

a. Tahap Persiapan

- 1) Menentukan lokasi penelitian dan membuat surat izin penelitian
- 2) Melakukan observasi pendahuluan

Menentukan penelitian dengan teknik *cluster random sampling* yaitu memilih dua kelas secara random. Langkah selanjutnya mengundi kelas manakah yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan kelas manakah yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*, dan akhirnya diperoleh kelas VII A menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan kelas VII B menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.

- 3) Menyusun proposal penelitian dengan bimbingan dosen pembimbing.
- 4) Mengikuti dan melaksanakan seminar proposal
- 5) Pembuatan instrumen penelitian
- 6) Uji coba instrumen penelitian
Uji coba instrumen penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Pugung dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan, kelemahan, dan efektifitas instrumen.
- 7) Perbaikan instrumen.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* untuk kelas kontrol. Penelitian

ini dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

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

Menurut Huda (2014: 207) langkah-langkah pembelajaran *two stay two stray* adalah.

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

2. Kelas kontrol (*problem based instruction*)

Menurut Suyadi (2013: 141) langkah-langkah pembelajaran *problem based instruction* adalah.

- a) Guru menjelaskan rencana kegiatan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari pada saat itu.
- b) Guru memberikan tugas untuk eksperimen dan menjelaskan kegiatan investigasi
- c) Guru membentuk kelompok belajar yang anggotanya heterogen dan terdiri dari 3-4 siswa .
- d) Guru membagikan LKS sebagai pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan eksperimen.
- e) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.
- f) Siswa melaksanakan eksperimen
- g) Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan hasil eksperimen dari LKS untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- h) Siswa membuat hasil karya berupa video dan laporan dan dikumpulkan kepada guru.

- i) Kelompok menyajikan hasil karya tersebut didepan kelas secara bergantian
- j) Siswa mencocokkan hasil mereka dengan kelompok.
- k) Guru menetapkan kelompok terbaik.
- l) Evaluasi.
- m) Penutup.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Di SMP Negeri 1 Pugung yang berjumlah tujuh kelas dengan jumlah keseluruhan 210 siswa.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dalam Sugiyono (2013: 118), sedangkan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak dua kelas di SMP Negeri 1 Pugung dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu kelas VII A dan VII B berjumlah keseluruhan 60 siswa. Hasil undian diperoleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *problem based instruction* dan kelas VII B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari 2, yaitu siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* sebagai kelas VII A dilambangkan X_1 dan siswa yang menggunakan model

pembelajaran *two stay two stray* sebagai kelas kontrol VII B dilambangkan X₂.

3.3.2 Variabel Moderator

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah teknik penugasan. Diduga teknik penugasan mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan *life skills* siswa yaitu melalui model pembelajaran *problem based instruction* dan *two stay two stray*.

3.3.3 Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung variabel yang lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah *life skills* siswa kelas eksperimen (Y₁) dan *life skills* siswa kontrol (Y₂).

3.4 Definisi Konseptual

Untuk memudahkan mengamati dan mengukur tiap variabel maka perlu didefinisikan secara operasional dan konseptual dari tiap variabel penelitian berikut ini.

1. *Life skill* (kecakapan hidup) merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang yang berguna untuk bekal dalam menghadapi problema dalam kehidupan secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.
2. Penugasan sering digambarkan sebagai penugasan atas perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan mereka berkembang untuk belajar bagaimana belajar tentang subjek. Penugasan autentik

harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya. Atas dasar itu, guru dapat mengidentifikasi materi apa yang sudah layak dilanjutkan dan untuk materi apa pula kegiatan remedial harus dilakukan.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional mendefinisikan secara operasional suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Sudjarwo, 2009: 174). *Life skill* (kecakapan hidup) merupakan kecakapan siswa yang meliputi kecakapan personal dan kecakapan sosial yang indikatornya meliputi kecakapan mengenal diri, kecakapan berpikir, kecakapan berkomunikasi dan kecakapan bekerjasama.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen *Life Skill* (Kecakapan Hidup)

Indikator (1)	Sub Indikator (2)	Keterangan (3)
Kecakapan Mengenal Diri	<ul style="list-style-type: none"> • Beribadah sesuai dengan agamanya • Berlaku jujur • Bertanggung jawab • Disiplin • Toleransi terhadap sesama • Suka menolong • Memelihara lingkungan 	Lembar observasi No 1 No 2 No 3 No 4 No 5 No 6 No 7
Kecakapan Berpikir	<ul style="list-style-type: none"> • Kecakapan menggali dan menemukan informasi • Kecakapan mengolah informasi • Kecakapan mengambil keputusan • Kecakapan memecahkan masalah 	No 8 No 9 No 10 No 11
Kecakapan Berkomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi secara lisan 	No 12
Kecakapan Bekerjasama	<ul style="list-style-type: none"> • Saling pengertian • Saling membantu 	No 13 No 14

3.6 Teknik Pengumpulan Data

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

3.7 Uji Persyaratan Analisis Data

3.7.1 Uji Normalitas

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

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

Keterangan:

L_o : harga mutlak terbesar
 $F(Z_i)$: peluang angka baku
 $S(Z_i)$: proporsi angka baku

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

3.7.2 Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas *Levene Test* yang digunakan untuk mengetahui apakah kedua data yang diperoleh dari kedua kelompok sampel memiliki varians sama atau sebaliknya.

Rumus :

$$\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2$$

$$\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2 = (Z_T - \bar{Z}_T)^2 + (Z_{j2} - \bar{Z}_{j2})^2$$

$$W = \frac{n-k}{k-1} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa bila harga $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data sampel akan homogen, dengan taraf signifikansi 0,05 dan dk $(n_1-1; n_2-1)$. Untuk pengujian homogenitas, penelitian menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu SPSS.

3.8 Teknik Analisa Data

3.8.1 T-Tes Dua Sampel Independen

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

Rumus *separated varian* :

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{S_1^2 + S_2^2}}$$

Rumus *polled varian* :

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

Keterangan:

X1 = Rata-rata *life skills* siswa dalam pembelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction*.

X2 = Rata-rata *life skills* siswa dalam pembelajaran IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

S₁ = Varians total kelompok 1

S₂ = Varians total kelompok 2

N1 = Banyaknya sampel kelompok 1

N2 = Banyaknya sampel kelompok 2

Sumber: Sugiyono (2005: 197-198)

Adapun kriteria pengujian adalah.

H₀ diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H₀ ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu.

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

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

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians* maupun *Polled Varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.

- c. Bila $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians* maupun *Separated Varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, untuk ini 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 yang terkecil.

3.8.2 Analisis Varians Dua Jalur

Analisis Varian atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Penelitian ini menggunakan analisis varians dua jalur. Analisis varians dua jalur merupakan teknik analisis data penelitian dengan desain faktorial dua faktor (desain 2x2) dalam Arikunto (2007: 424). Penelitian ini menggunakan analisis varians dua jalur untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran dengan teknik penugasan.

Tabel 7. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalur

Sumber Variasi	Jumlah kuadrat (JK)	Db	MK	F _B	P
Antara A	$JK_A = \frac{\sum(X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \frac{\sum(X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X)^2}{N}$	B-1 (2)	$\frac{JK_B}{Db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (interaksi)	$JK_{AB} = \frac{\sum(X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X)^2}{N} - JK_A - JK_B$	$Db_A \times db_B$ (4)	$\frac{JK_{AB}}{Db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK_{(d)} = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	$Db_T \times db_A$ - Db_B - db_{AB}	$\frac{JK_d}{Db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N - 1 (49)			

Keterangan:

JK _T	= jumlah kuadrat total
JK _A	= jumlah kuadrat variable A
JK _B	= jumlah kuadrat variable B
JK _{AB}	= jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
JK _(d)	= jumlah kuadrat dalam
MK _A	= mean kuadrat variabel A
MK _B	= mean kuadrat variabel B
MK _{AB}	= mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B
MK _d	= mean kuadrat dalam
F _A	= harga F ₀ untuk variable A
F _B	= harga F ₀ untuk variable B
F _{AB}	= harga F ₀ untuk interaksi variabel A dengan variabel B

Sumber: Arikunto (2013: 429)

Tabel 8. Cara Untuk Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava

Jika $F_0 \geq F_t$ 1%	Jika $F_0 \geq F_t$ 5%	Jika $F_0 < F_t$ 5%
1. harga F ₀ yang diperoleh sangat Signifikan	1. harga F ₀ yang diperoleh signifikan	1. harga F ₀ yang diperoleh tidak Signifikan
2. ada perbedaan mean secara sangat signifikan	2. ada perbedaan mean secara Signifikan	2. tidak ada perbedaan mean secara sangat Signifikan
3. hipotesis nihil (H ₀) Ditolak	3. hipotesis nihil (H ₀) Ditolak	3. hipotesis nihil (H ₀) Diterima
4. p<0,01 atau p=0,01	4. p<0,01 atau p=0,01	4. p<0,01 atau p=0,01

Sumber: Arikunto (2013: 451)

3.8.3 Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini digunakan empat pengujian hipotesis, yaitu :

1. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

2. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

$$3. H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

$$4. H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

$$5. H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

$$6. H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

$$7. H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah.

Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1, 2 dan 3 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalur.

Hipotesis 4, 5, 6 dan 7 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independent (separated varian). Dalam pengujian hipotesis kedua rumus tersebut peneliti menggunakan perhitungan manual.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Ada perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS.
2. Ada perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan teknik penugasan terhadap *life skill* (kecakapan hidup) pada mata pelajaran IPS.
4. *Life skill* (kecakapan hidup) siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS.
5. *Life skill* (kecakapan hidup) siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* lebih

baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS.

6. *Life skill* (kecakapan hidup) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS.
7. *Life skill* (kecakapan hidup) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* pada mata pelajaran IPS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang Studi Komparatif *Life Skill* (Kecakapan Hidup) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* dan *Two Stay Two Stray* dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Pugung Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018, maka peneliti menyarankan:

1. Pada mata pelajaran IPS, disarankan menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* dan model pembelajaran *two stay two stray* agar dapat meningkatkan *life skill* siswa.
2. Pada mata pelajaran IPS, disarankan siswa diberikan penugasan proyek dan portofolio lebih agar dapat meningkatkan *life skill*.

3. Pada mata pelajaran IPS, disarankan mulai diterapkan model pembelajaran tipe *two stay two stray* dengan diberikan teknik penugasan proyek serta penerapan model pembelajaran *problem based instruction* dengan diberikan teknik penugasan portofolio, karena penerapan model pembelajaran dan teknik penugasan dapat meningkatkan *life skill* siswa.
4. Pada mata pelajaran IPS, disarankan siswa diberikan teknik penugasan portofolio dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* maupun yang menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* agar dapat meningkatkan *life skill*.
5. Pada mata pelajaran IPS, disarankan siswa diberikan teknik penugasan proyek dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *pronlem based instruction* maupun yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* agar dapat meningkatkan *life skill*.
6. Pada mata pelajaran IPS, disarankan siswa diberikan teknik penugasan portofolio dan proyek dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* agar dapat meningkatkan *life skill*.
7. Pada mata pelajaran IPS, disarankan siswa diberikan teknik penugasan proyek dan portofolio dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *problem based instruction* agar dapat meningkatkan *life skill*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2006. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: CV Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Life Skills-Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Pola Pelaksanaan Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup melalui BBE untuk PMU, Tim Broad Based Education (BBE) Ditjen Dikdasmen*, Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung. Universitas Lampung
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ibrahim, M, dan Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Musta'in. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (Pbi) Pada Materi Fluida Statik Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Peserta Didik Kelas Xi Ipa-A Ma Tajul Ulum Brabo Grobogan Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010*. IAIN Walisongo : Skripsi

- Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Purnomo, Edy. 2015. *Buku Ajar Dasar-dasar dan Perencanaan Evaluasi Pembelajaran*. Bandar Lampung.
- Satori, D. 2002. "Implementasi *Life Skill* dalam Konteks Pendidikan di Sekolah" Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 034 (8). Januari 2002. (hal 25-37).
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjarwo, dkk. 2009. *Manajemen Penelitian Nasional*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Sukakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pusaka.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kharisma Putra Utama.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Universitas Lampung. 2011. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.