

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*  
DAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 1 SUMBEREJO  
TAHUN PELAJARAN  
2017/2018**

**(Skripsi)**

**Oleh :**

**ODI DARMAWAN**



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

## ABSTRAK

### EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 SUMBEREJO TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh

ODI DARMAWAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan *life skill* siswa menggunakan model pembelajaran *time token* dan *two stay two stray*. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Populasi penelitian ini 6 kelas dengan jumlah sampel sebanyak 2 kelas (71 siswa). Teknik sampling penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data melalui observasi. Pengujian hipotesis menggunakan t-test dua sampel independen. Hasil analisis data menunjukkan (1) Ada perbedaan *life skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo (2) Model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo.

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

## **ABSTRACT**

### **EFFECTIVENESS OF TIME TOKEN LEARNING MODEL AND TWO STAY TWO STRAY LEARNING MODELS TO IMPROVE LIFE SKILL STUDENTS ON LEARNING EYE CLASS IPS CLASS VIII IN SMP NEGERI 1 SUMBEREJO YEARS 2017/2018**

**By  
ODI DARMAWAN**

This research is based on the low life skill of students on Integrated IPS subject in class VIII SMP Negeri 1 Sumberejo. This study aims to compare the life skills of students using time token learning model and two stay two stray. The method used is quasi experiment with comparative approach. The population of this study is 6 classes with the number of samples of 2 classes (71 students). The sampling technique of this research using cluster random sampling. Technique of collecting data through observation. Hypothesis testing uses two independent sample t-test. The result of data analysis shows (1) There is a difference of life skill between the students whose learning is using cooperative learning model of time token type with koeprative learning model type two stray two stay on Integrated IPS subjects in SMP N 1 Sumberejo (2) Cooperative learning model type time token more effective than the two stray two stay in improving the student's life skills on Integrated IPS subjects in SMP N 1 Sumberejo.

Keywords: life skill, time token, two stay two stray.

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*  
DAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*  
UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII  
DI SMP NEGERI 1 SUMBEREJO  
TAHUN PELAJARAN  
2017/2018**

Oleh

**ODI DARMAWAN**

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 : **EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TIME TOKEN* DAN *TWO STAY TWO STRAY* UNTUK ENINGKATKAN *LIFE SKILL* SISWA KELAS VIII SMP N 1 SUMBEREJO TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Nama Mahasiswa : **Odi Darmawan**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1413031043**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP. 19530330 198303 1 001

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

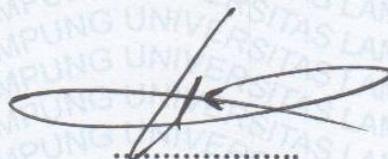
Ketua Program Studi  
Pendidikan Ekonomi,

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

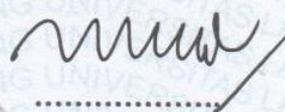
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

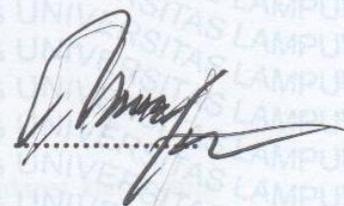
Ketua : **Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



Sekretaris : **Drs. Nurdin, M.Si.**



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



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **06 Juli 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 : Odi Darmawan  
NPM : 1413031043  
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.



14 Juli 2018

Odi Darmawan  
1413031043

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Odi Darmawan dan biasa disapa dengan Odi. Penulis lahir tanggal 29 Februari 1996, merupakan anak ketiga dari empat bersaudara pasangan Bapak Amrusi Sanusi dan Ibu Rumainah. Penulis berasal dari Kota Tanggamus Provinsi Lampung.

Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Banjar Manis lulus pada tahun 2008.
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gisting lulus pada tahun 2011.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Daar El Qolam Tangerang lulus pada tahun 2014.
4. Pada tahun 2014 penulis di terima melalui jalur tanpa tes atau SNMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2016 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ke Bali, Jogja, Kediri, Solo, Surabaya, dan Bandung kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMP Negeri 1 Pagar Dewa dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Basungan Kec. Pagar Dewa Kab. Lampung Barat pada tahun 2017. Penulis pernah aktif di organisasi kampus yakni KOPMA Unila, ASSETS Pend Ekonomi, IMAPESI Indonesia dan BEM FKIP Unila. Hingga Pada tanggal 17 Januari 2018 Seminar Proposal, 29 Juni 2018 Seminar Hasil dan akhirnya Ujian Komprehensif pada 06 Juli 2018.

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini.

Karya kecil ini ku persembahkan untuk

Kedua orang tuaku

Orang terhebat yang pernah hadir dalam hidupku, yang tulus, ikhlas dan sabar mendidik, membesarkan serta menasehatiku . Tak pernah berhenti mendoakanku, mendukung, tak kenal lelah memenuhi segala kebutuhanku dan memberikan kasih sayang yang tiada tara kepadaku.

Kakak dan Adikku

Kalian adalah saudara saudara sekandung ku terimakasih bg evan, bg dika, dan juga arif yang selalu mengajarkankun tentang bagaimana kita menghargai satu sama lain.

Keluarga besar Ayah dan Emak

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah mendukung dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku menjadi kebanggaan kalian.

Sahabat-sahabatku

Terimakasih untuk sahabat dunia akhiratku untuk semua senyum yang pernah terukir, tawa yang tak tebingga batasnya, air mata yang sempat jatuh, dan terimakasih untuk semua hal baru yang kalian ajarkan,

Semua guru, dosen, pendidik dan almamater tercinta

Terimakasih Pak Buk sudah mengajarkan banyak hal kepadaku, aku tak sanggup membayarmu tapi doaku tak pernah padam, semoga Allah selalu meridhoi kehidupanmu.

Kamu

Karenamu aku berusaha menjadi yang terbaik. Terimakasih telah mengajarkan arti kesabaran, karena keyakinanmu teramat besar, semoga atap yang kita impikan adalah kenyataan yang di takdirkan-Nya.

## **MOTTO**

**Berbagi Itu Indah Walau Hanya Sekedar Berbagi Tawa**

**Jangan Pernah Berhenti Berproses, Percayalah Tiada Proses Yang Menghianati Hasil**

**Tiada usaha yang sia-sia, yang sia-sia itu ketika kita tidak berusaha**

**Kusuka apa yang kulakukan dan kulakukan apa yang kusuka**

**Tak ada yang lebih mirip daripada kamu kecuali dirimu sendiri maka jadilah dirimu sendiri**

## SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token dan Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo 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. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, sekaligus pembimbing I Saya yang telah sangat bersabar untuk membimbing, menasehati, dan mengarahkan untuk saya menggantikan bapak Edy Purnomo sebagai pembimbing Akademik Saya yang telah memasuki waktu pensiun.
8. Bapak Dr. Edy 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 yang pernah Saya temukan serta memiliki selera humor yang tinggi. Terimakasih yang tak terhingga Saya ucapkan kepada bapak atas dukungan, nasehat, dan bimbingannya serta telah mempermudah jalan Saya dalam menyelesaikan skripsi ini, walaupun kemudian pembimbing akademik Saya digantikan dengan bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si dikarenakan bapak sudah memasuki waktu pensiun. Terimakasih juga pak karena telah memberikan nama panggilan special kepada Saya yaitu "Odi Semprul". Saya bersyukur bisa dibimbing oleh bapak. Beliau sosok yang sangat menginspirasi karena kecerdasannya, terimakasih pak atas ilmu bermanfaat yang telah diberikan.
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 Drs. Yon Rizal, M,Si. selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Bapak adalah orang yang baik dan juga humoris,serta sabar untuk memberikan saran perbaikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Ibu Dr. Pujiati, M,Pd. Beliau adalah dosen yang mengajarkan banyak hal tentang kedisiplinan, kerja keras, serta tanggung jawab terhadap tugas dan amanah.
12. Bapak Drs. I Komang Winatha, M.Si., dosen keren yang punya banyak bisnis, sampai terkagum-kagum dengan beliau. Semoga Saya bisa menjadi pebisnis sukses seperti bapak.
13. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.Pd., M.Pd., dosen yang mendorong mahasiswa untuk kreatif dan aktif dalam belajar. Selalu menerapkan model pembelajaran yang menarik saat menyampaikan bahan ajar. Terimakasih banyak ibu atas ilmu yang diberikan.
14. Bunda Erlina, dosen yang mengajarkanku arti kesabaran, yang selalu semangat dalam mengajar, dan tak kenal lelah. Semoga ibu sehat selalu.
15. Terimakasih kepada Bapak dosen pendidikan ekonomi Pak Albet Maydiantoro, semoga Allah membalas ilmu yang telah bapak ajarkan.
16. Serta Kak Wardani dan Om Herdi yang telah banyak sekali membantu.
17. Bapak dan ibu dosen serta staf dan karyawan Universitas Lampung.
18. Teristimewa untuk Ayah dan Emak yang sangat aku cintai, Bapak dan Mamak yang telah membesarkan dan mendidikku dengan kasih sayang yang tulus.
19. Kakak dan Adikku tersayang Abang Evan, Abang Dika, dan juga de Arif, semoga kita bisa jadi kebanggaan orang tua ya Brother.

20. Sahabat terbaik ku Uswatun Hasanah (Ayu) yang gila, yang ogeb, tempat gue minjem duit kalo lagi krisis, selalu jadi penasihat gue saat gue galau, yang sukanya menghujat orang, ingatlah nak segeralah bertaubat dikurangin ngehujat orang yaa, gak bisa berhenti tertawa kalau udah bareng manusia satu ini, ada-ada aja hal yang bikin ketawa. Meilani Pundung Wulan sari yang selalu membuat ku pundung, yang gak bisa ngontrol emosi, selalu gerak cepat kalo udah denger soal duit sama makan. Fans berat gue Lora Nuzullia khas pempek sosok Adek yang sangat sombong tapi pengertian, perhatian, omongane sngak dan sotoy tapi kadang bener. Kiyay (Kakak Tua) beliau adalah kakak tertua kita, sosok orang yang tegar dan ikhlas menghadapi cobaan, selalu menasehati adik-adiknya, suka traktir kita kalo lagi gajian, semoga cepet ketemu jodoh ya Kiyay. Thanks ya kalian udah mau dengerin keluh kesah gue, udah mau bareng-bareng gue disaat gue lagi susah atau seneng. Walaupun gue di tinggalin Wisuda sama kalian tapi gue tetap Sayang.
21. Buat kamu yang berinisial N yang selalu bersabar nyemangatin dan terus mensupport saya dan selalu mendoakan saya, semoga doaku dan doamu makbul.
22. Sahabat BO ku, Feri, Tofa, Bowo, Afdy, Finggo, Ega, Haris, Sudir, Rio, Bagas, Lutfi, Ihsan, Galuh, Agus, Aji, Lukas yang sudah banyak memberikan Wacana yang tak tersampaikan.
23. Temen-temen satu PA ku, yang selalu mensupport dan mendoakanku, semoga dipermudah jalannya menuju S.Pd.
24. Rekan-rekan seperjuangan keluarga besar pendidikan ekonomi 2014 selamat menuju kesuksesan masing-masing.

25. Untuk Dina (emen), Israni, Tami, Diah Ayu, Egi, Yulia, Vidia, Puput, Pipit, dan masih banyak yang lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terimakasih atas warna-warni kehidupan selama masa-masa di kampus.
26. Rekan-rekan seperjuangan furious 39 yang sudah banyak mengajarkan arti kehidupan.
27. Rekan-rekan organisasi ASSETS, IMAPESI, IADQ, dan juga IKAS Lampung yang sudah banyak memberikan Pengalaman Berorganisasi.
28. Keluarga besar SMP Negeri 1 Pagar Dewa tempat saya melakukan PPL yang telah mengajarkan saya banyak hal, merupakan pengalaman pertama bagi saya terjun langsung ke sekolah untuk mengajar layaknya seorang guru, semoga makin sukses kedepannya.
29. Teman-teman seperjuangan KKN dan PPL (Fatah, Aji, Devin, Raras, Mumun, Ratih, Erni, Dila.) yang sudah bersama-sama menempuh perjuangan hidup ditengah-tengah masyarakat.
30. Almamater tercinta SD Negeri 1 Banjar Manis, SMP Negeri 1 Gisting dan SMA Daar el Qolam 3 Tangerang yang sudah mengubah jalan hidupku dan menjadi pribadi saat ini.
31. SMP N 1 Sumberejo yang telah mengizinkan saya untuk melakukan Penelitian
32. Kyai dan ustadz-ustadz ku terimakasih atas kesabaran dan ilmu yang diberikan, serta nasihat-nasihat yang diberikan.
33. Mulli mekhanai Banjar Manis yang banyak membantu.
34. 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, 14 Juli 2018  
Penulis,

Odi Dharmawan

## DAFTAR ISI

### Halaman

**DAFTAR ISI**  
**DAFTAR TABEL**  
**DAFTAR GAMBAR**

<b>I.</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
	A. Latar Belakang Masalah .....	1
	B. Identifikasi Masalah .....	9
	C. Pembatasan Masalah .....	10
	D. Rumusan Masalah .....	10
	E. Tujuan Penelitian .....	11
	F. Kegunaan Penelitian .....	11
	G. Ruang Lingkup Penelitian .....	12
<b>II.</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS.</b>	
	A. Tinjauan Pustaka .....	13
	1. Kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ) .....	13
	2. Pembelajaran kooperatif Tipe <i>time token</i> .....	21
	3. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	24
	4. Belajar dan teori belajar .....	27
	5. Model pembelajaran kooperatif .....	34
	6. IPS Terpadu .....	37
	B. Penelitian Yang Relevan .....	39
	C. Kerangka Pikir .....	42
	D. Hipotesis .....	48
<b>III.</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Metode Penelitian .....	49
	B. Populasi dan Sampel .....	52
	C. Variabel Penelitian .....	53
	D. Definisi konseptual dan operasional variabel .....	54
	E. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data .....	56
	F. Uji Persyaratan Instrumen .....	57
	G. Teknik Analisis Data .....	59

<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A.	Gambaran Umum Sekolah .....	64
1.	Sejarah SMP Negeri 1 Sumberejo .....	64
2.	Visi, Misi, Dan Tujuan Pembelajaran .....	65
3.	Identitas Sekolah .....	66
4.	Data Keadaan Sekolah .....	67
B.	Deskripsi Data .....	68
1.	Data Hasil Observasi <i>life skill</i> Siswa pada Kelas Eksperimen.....	68
2.	Data Hasil Observasi <i>life skill</i> Siswa pada Kelas kontrol .....	71
C.	Pengujian Persyaratan Analisis Data .....	73
D.	Pengujian Hipotesis .....	76
1.	Perbedaan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> ) Antara Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> Dengan Model Pembelajaran Kooepratif Tipe <i>Two Stray Two Stay</i> Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 1 Suberejo Tahun Ajaran 2017/2018.....	76
2.	Pengujian Efektivitas Model Pembelajaran <i>Time Token</i> Lebih Efektif dari pada Model <i>Two Stay Two Stray</i> dalam Meningkatkan <i>Life Skill</i> Siswa pada pelajaran IPS Terpadu .....	78
E.	Pembahasan.....	81
1.	Perbedaan Kecakapan Hidup ( <i>Life Skill</i> ) Antara Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> Dengan Model Pembelajaran Kooepratif Tipe <i>Two Stray Two Stay</i> Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 1 Suberejo Tahun Ajaran 2017/2018 .....	81
2.	Pengujian Efektivitas Model Pembelajaran <i>Time Token</i> Lebih Efektif dari pada Model <i>Two Stay Two Stray</i> dalam Meningkatkan <i>Life Skill</i> Siswa pada pelajaran IPS Terpadu.....	83
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.	Simpulan .....	87
B.	Saran.....	87

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Wawancara Dengan Guru IPS .....	5
2.1 Deskripsi Implementasi <i>General Life Skill</i> .....	18
2.2 Deskripsi <i>Implementasi Spesific Life Skill</i> .....	20
2.3 Sintak <i>Two Stay Two Stray</i> .....	25
2.4 Penelitian Yang Relevan .....	39
3.1 Definisi Operasional Variabel.....	56
4.1 Data Guru/Staf .....	67
4.2 Distribusi Frekuensi Life Skill Siswa Pada Kelas Eksperimen .....	69
4.3 Distribusi Frekuensi Life Skill Siswa Pada Kelas Kontrol .....	72
4.4 Uji Normalitas .....	74
4.5 Rekepitulasi Uji Normalitas .....	75
4.6 Hasil Uji Homogenitas .....	75
4.7 Hasil Pengujian Hipotesis .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 skema terinci <i>Life Skill</i> .....	17
2.2 Paradigma penelitian.....	47
4.1 Diagram hasil observasi life skil kelas eksperimen.....	70
4.2 Diagram observasi life skill kelas kontrol.....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
3. Data Hasil Penelitian
4. Uji Normalitas One- Sample Kolmogorov-Smirnov
5. Uji Homogenitas
6. Pengujian Hipotesis 1
7. Pengujian Hipotesis 2
8. Hasil Wawancara
9. Lembar Observasi
10. Penilaian Antar Teman Kecakapan Hidup (Life Skills)
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)
12. Silabus
13. Surat-Surat

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu investasi jangka panjang bagi bangsa dan negara yang sangat mempengaruhi kelangsungan dan kemajuan negara. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Oleh karena itu pendidikan menjadi tanggungjawab bersama. Selama ini sistem pendidikan di Indonesia hanya memfokuskan pada ranah kognitif saja, sehingga siswa tidak dapat mengakomodasi kebutuhannya secara individual.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 dan bertanggungjawab.

Pendidikan yang dimaksud pada UU No. 20 tahun 2003 sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar kecerdasannya saja, tetapi potensi siswa atau subjek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proposional agar berkembang secara optimal. Karena itulah

aspek, emosi maupun keterampilan fisik juga perlu mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang. Hal ini didukung oleh Bloom, dkk dalam Rusman (2012: 171) bahwa klasifikasi tujuan pembelajaran terdiri atas tiga domain yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Upaya untuk meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain yaitu dengan cara meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini menuntut agar tujuan pendidikan nasional terlaksana dengan baik dan sesuai rencana.

Menurut UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) dalam Setiadi (2006: 7) mengembangkan empat pilar pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, yakni: (1) *Learning to know* (pembelajaran untuk tahu), (2) *Learning to do* (Pembelajaran untuk berbuat), (3) *Learning to be* (pembelajaran untuk membangun jati diri), (4) *Learning to live together* (Pembelajaran untuk hidup bersama secara harmoni).

Empat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan *Intellectual Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ). Pada intinya pendidikan itu bertujuan untuk membentuk karakter siswa. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian dari pendidikan yang meletakkan kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta untuk hidup mandiri untuk pendidikan lebih tinggi. Mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Pendidikan Pertama (SMP) adalah Ilmu pengetahuan sosial. (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif dan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan siswa menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial. Secara rinci tujuan mata pelajaran Pengetahuan Sosial di SMP dan MTs menurut Fajar (2009: 114) adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian,

- keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan;
2. Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial;
  3. membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kema-nusiaan;
  4. meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional.

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran IPS diatas, dapat dilihat bahwa dalam situasi sekarang ini seorang siswa tentunya tidak hanya dituntut harus menguasai kemampuan di bidang akademik saja melainkan diharapkan untuk memiliki kemampuan bekerjasama secara baik dengan orang lain, memiliki keterampilan serta keberanian untuk menghadapi berbagai macam problema kehidupan dan menemukan solusi untuk mengatasinya sehingga pada saat dihadapkan dengan persoalan hidup siswa sudah terbiasa untuk mencari jalan keluar dari masalah tersebut. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditingkat SMP, meliputi bahan kajian yaitu sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi (Trianto, 2007: 121). Melalui mata pelajaran IPS Terpadu ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menguasai aspek kognitif, siswa juga mampu menguasai aspek afektif

Terdapat empat basis dasar dalam pembelajaran yang bertujuan pada hasil belajar aktual yang diperlukan dalam kehidupan. Hal tersebut dinyatakan oleh Hidayanto dalam Anwar (2012: 5) terdapat empat pilar pembelajaran yaitu: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) kemandirian, dan (4) kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama. Hasil aktual ini merupakan gabungan dari pembelajaran konkrit dan abstrak agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Dengan demikian untuk mencapai hasil aktual tersebut

sekolah sebagai lembaga pendidikan hendaknya meningkatkan dan menyeimbangkan antara kemampuan fisikal (*hard skill*) dan kemampuan mental (*soft skill*), sehingga dalam pendidikan diperlukan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*).

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) dimaknai sebagai substansi pendidikan, yaitu pendidikan yang mengajarkan untuk menggapai kesuksesan hidup (Samani, 2006: 70). Kemudian menurut Brolin dalam Anwar (2012: 20) menjelaskan bahwa kecakapan hidup (*life skill*) adalah sebagai kontinum pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh seseorang agar menjadi independen dalam kehidupan. Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) pada jenjang SMP hanya ditekankan pada pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang bersifat umum (*generic skill*) yaitu kecakapan yang diperlukan oleh siapa saja, apapun profesinya dan berapapun usianya (Samani, 2006: 93). Kecakapan yang bersifat umum (*generic skill*) meliputi kecakapan personal (*personal skill*) yaitu kecakapan yang diperlukan untuk mampu menjadi pribadi yang mandiri dan tidak selalu bergantung pada orang lain kemudian kecakapan sosial (*social skill*) yaitu kecakapan yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain (Samani, 2006: 74).

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

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

Kecakapan-kecakapan tersebut diharapkan dapat dimiliki oleh siswa agar mereka mampu menghadapi masalah yang dihadapinya untuk mencapai

kesuksesan hidup dimasa depan. Pada jenjang SMP pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) secara umum (*generic skill*) dan pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) secara khusus (*spesific skill*) diberikan pada jenjang yang lebih tinggi. Hal tersebut dapat diperoleh dan dikembangkan melalui proses pembelajaran di dalam kelas. Agar terciptanya kecakapan-kecakapan yang telah disebutkan diatas tentunya harus didukung oleh penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan, dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi IPS bahwa kecakapan hidup (*life skill*) siswa belum berkembang secara optimal. Berikut informasi yang diperoleh mengenai kecakapan hidup (*life skill*) siswa SMP Negeri 1 Sumberejo.

**Tabel I.1 Beberapa fakta yang terjadi mengenai kecakapan hidup (*life skill*) siswa kelas VIII SMP Negeri 1 sumberejo.**

No	Kecakapan hidup ( <i>life skill</i> )	Fakta
1	Kecakapan mengenal diri ( <i>self awarness skill</i> ) merupakan kecakapan yang mendorong siswa untuk jujur, penghayatan sebagai makhluk Tuhan, bertanggung jawab, bekerja keras, disiplin dan percaya diri	Saat diberikan pertanyaan oleh guru, masih banyak siswa yang tidak mau menjawab atau saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya masih banyak siswa yang tidak mau bertanya, hal ini menyebabkan Proses pembelajaran kurang aktif karena rasa percaya diri siswa masih kurang.
2	Kecakapan berfikir ( <i>thinking skill</i> ) merupakan kecakapan yang mendorong siswa untuk berpikir dalam menerima dan mengelola informasi sehingga mampu mengambil keputusan	Saat diberikan tugas atau Pekerjaan Rumah (PR) masih banyak siswa yang belum mampu mengerjakan sendiri dan jawabannya sebagian besar sama, hal tersebut terjadi karna kurangnya siswa menggali informasi tentang materi yang telah dipelajari.

3	Kecakapan berkomunikasi ( <i>communication skill</i> ) merupakan kecakapan siswa dalam menyampaikan informasi dengan baik dapat melalui lisan atau tulisan	Saat melakukan presentasi atau menyampaikan pendapat baik lisan maupun tulisan siswa masih cenderung menggunakan bahasa yang tidak baku hal ini terjadi karena siswa belum mampu berkomunikasi secara baik dengan tata bahasa yang benar.
4	Kecakapan bekerjasama ( <i>collaboration skill</i> ) merupakan kecakapan siswa untuk saling membantu, pengertian, dan saling membantu	Saat guru memberikan tugas kelompok siswa masih mengandalkan teman untuk mengerjakannya hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran untuk melakukan kerjasama dalam sebuah kelompok.
5	Kecakapan sosial ( <i>sosial skill</i> ) merupakan kecakapan yang mendorong siswa dalam melakukan komunikasi dan kerjasama dengan individu lain	Saat guru menjelaskan materi pelajaran masih ada siswa yang sering berbicara dengan teman sebayanya, hal ini terjadi karena kurangnya menghargai orang yang berbicara.

*Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo*

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa kecakapan-kecakapan siswa belum berkembang secara optimal seperti yang diharapkan. Hal ini juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS. Guru masih sering menggunakan model konvensional sehingga pembelajaran di kelas tidak menyenangkan dan membuat siswa jenuh terhadap pelajaran yang diajarkan.

Model pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Sumberejo masih konvensional bahwa guru pada saat pembelajaran langsung menyajikan materi, siswa diperintahkan untuk merangkum dan mencatatnya di buku tulis kemudian diberikan soal latihan. Pada saat melakukan diskusi kelompok, siswa masih pasif karena kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar mengajar

monoton. Adapun sumber belajar yang digunakan hanya dari buku paket yang ada sehingga materi yang disajikan kurang maksimal. Akibatnya kemampuan kecakapan hidup (*life skill*) siswa tidak berkembang dengan baik dan optimal.

Penggunaan model pembelajaran dimaksudkan agar terciptanya suasana yang menyenangkan, dimana siswa dapat berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antarsiswa, adanya kerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan serta kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pada model pembelajaran kooperatif, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Model pembelajaran kooperatif, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, guru hanya menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa ke pemahaman yang lebih tinggi.

Adanya pembentukan kelompok secara heterogen memungkinkan siswa dalam meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Beberapa model pembelajaran kooperatif yang diadaptasi pada mata pelajaran untuk meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) siswa adalah model pembelajaran *time token* dan model pembelajaran *two stay two stray*.

*Time token* merupakan model pembelajaran yang membuat masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain, karena setiap siswa diberikan kupon

berbicara dan adanya batas waktu yang diberikan saat penyampaian pendapat. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Model pembelajaran lain yang juga digunakan adalah *model two stay two stray*.

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 perlakuan model *time token* dan *two stay two stray* terhadap kecakapan hidup (life skill) siswa. Model ini diterapkan karena kecakapan hidup (life skill) siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Sumberejo masih tergolong bervariasi, untuk kelas VIII A yang termasuk ke dalam kelas unggulan, maka kecakapan hidup (life skill) siswa tergolong sedang, sedangkan kelas VIII B sampai kelas VIII F, kecakapan hidup (life skill) siswa perlu ditingkatkan lagi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang hendak diangkat adalah **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Dan *Two Stay Two Stray* Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP N 1 Sumberejo Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

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

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan kecakapan hidup (*life skill*) menggunakan model pembelajaran koopeatif tipe *time token* dan *two stray two stay* dengan memperhatikan penugasan proyek dan portofolio pada siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Sumberejo Tahun Pelajaran 2017/2018.

### D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

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

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru dan sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) siswa.

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

### **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkung dalam penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian

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

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester genap.

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 01 Sumberejo.

4. Waktu penelitian.

Waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

5. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini termasuk ruang lingkung ilmu pendidikan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. TINJAUAN PUSTAKA

#### 1. Kecakapan hidup (*life skill*)

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

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

Kecakapan hidup (*life skill*) membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar (*learning how to learn*),

menghilangkan kebiasaan dan pola pikir yang tidak tepat (*learning how to unlearn*), menyadari dan mensyukuri potensi diri untuk dikembangkan dan diamankan, berani menghadapi problema kehidupan dan memecahkan secara kreatif.

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.

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

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

**a) 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.

**b) Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*)**

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

**1. Kecakapan Menggali dan Menemukan Informasi (*Information Searching*)**

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

**2. 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.

**3. Kecakapan Mengambil Keputusan (*Decision Making*)**

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

**4. 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.

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

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

**a. 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.

**b. 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.

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

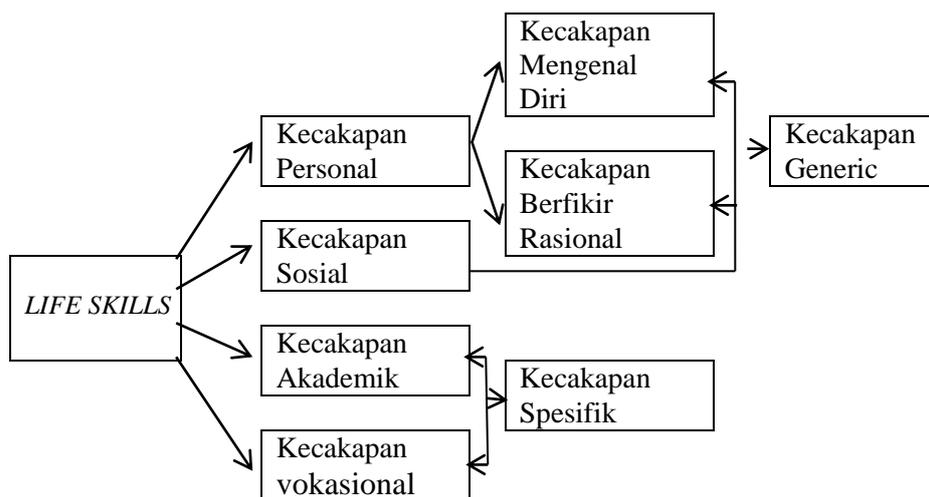
Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual. Kecakapan akademik ini meliputi antara lain kecakapan :

**a. mengidentifikasi variabel,**

- b. menjelaskan hubungan variabel-variabel
- c. merumuskan hipotesis
- d. merancang dan melakukan percobaan

#### 4. 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 2.1. 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.

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

**Tabel 2.1 Deskripsi Implementasi *General Life Skill***

No	Kecakapan Hidup Secara Umum ( <i>General Life Skill</i> )	Deskripsi
1.	Kecakapan Personal ( <i>Personal Skills</i> ) a. Kecakapan mengenal diri ( <i>self awareness skill</i> )	Kecakapan mengenal diri meliputi kesadaran sebagai makhluk Tuhan dan kesadaran akan eksistensi diri. Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial, bagian dari lingkungan, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, sekaligus meningkatkan diri agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Mengenal diri mendorong seseorang untuk: (1) beribadah sesuai agamanya; (2) berlaku jujur; (3) bekerja keras; (4) disiplin; (5) toleran terhadap sesama; (6) suka menolong; dan (7) memelihara lingkungan.
	b. Kecakapan berfikir ( <i>thinking skill</i> )	Kecakapan memecahkan masalah Pemecahan masalah yang baik tentu berdasarkan informasi yang cukup dan telah diolah. Siswa

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

**Tabel 2.2 Deskripsi Implementasi *Specific Life Skill***

No.	Kecakapan hidup yang bersifat khusus ( <i>specific life skill</i> )	Deskripsi
1.	Kecakapan akademik ( <i>academic skill</i> )	Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual atau kemampuan berpikir ilmiah dan merupakan pengembangan dari kecakapan berpikir. Kecakapan akademik sudah mengarah kepada kegiatan yang bersifat akademik atau keilmuan.. Oleh karena itu, kecakapan ini harus mendapatkan penekanan mulai jenjang SMA dan terlebih pada program akademik di universitas. Kecakapan akademik ini meliputi kecakapan mengidentifikasi variabel, menjelaskan hubungan variabel-variabel, merumuskan hipotesis, dan merancang serta melakukan percobaan.
2.	Kecakapan vokasional/kejuruan ( <i>vokasional skill</i> )	Kecakapan vokasional disebut juga kecakapan kejuruan, yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan. Kecakapan ini lebih cocok untuk siswa yang akan menekuni pekerjaan yang lebih mengandalkan keterampilan psikomotorik. Jadi, kecakapan ini lebih cocok untuk siswa SMK, kursus keterampilan atau program diploma. Kecakapan vokasional meliputi: 1. Kecakapan vokasional dasar. Yang termasuk ke dalam kecakapan vokasional dasar adalah keterampilan melakukan gerak dasar, menggunakan alat sederhana, atau kecakapan membaca gambar. 2. Kecakapan vokasional khusus. Kecakapan ini memiliki prinsip dasar menghasilkan

		barang atau jasa. Contoh, kecakapan memperbaiki mobil bagi yang menekuni bidang otomotif dan meracik bumbu bagi yang menekuni bidang tata boga
--	--	--

**Sumber: Depdiknas (2003)**

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

## 2. Pembelajaran kooperatif tipe *time token*

Model pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah menurut Arends dalam Huda (2014: 239-240). Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai

subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain, mereka selalu dilibatkan secara aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

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

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

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembelajaran atau diam sama sekali. Model ini mengajarkan kepada siswa untuk saling bekerjasama untuk saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan dengan anggota kelompoknya.

Beberapa kelebihan dalam model pembelajaran *time token* adalah:

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

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

Kekurangan model pembelajaran *time token* adalah:

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

(Huda, 2014: 240-241)

Model pembelajaran *Time Token* merupakan model pembelajaran berkelompok yang menekankan pada pembentukan keterampilan sosial Model pembelajaran berkelompok ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pelajaran dan untuk mengurangi siswa yang mendominasi di kelas. Model pembelajaran ini menggunakan kartu bicara untuk menekan siswa yang kurang aktif menjadi aktif. Siswa diberi 3-5 kartu bicara tergantung dengan alokasi waktu yang ada. Proses pembelajarannya siswa harus berbicara atau mengungkapkan pendapat dengan kartu tersebut sampai habis, masing-masing kartu diberikan waktu  $\pm 30$  detik untuk berbicara, siswa yang sudah mendapat giliran berbicara diperbolehkan bicara lagi ketika sudah mendapat pergantian dari temannya, tidak diperbolehkan siswa mendominasi kelas dengan kata lain siswa tidak boleh berbicara secara berderet.

Model pembelajaran ini juga mengurangi rasa bosan yang ada pada siswa.

### **3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray***

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

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

1. guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang s etiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang dan 1 siswa berkemampuan rendah. hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membelajarkan dan saling mendukung;
2. guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing;

3. siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan 4 orang. hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir;
4. setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompok (*to stray*) untuk bertemu ke kelompok lain;
5. dua orang yang tinggal (*to stay*) dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain;
6. tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain;
7. kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka, kemudian mempersentasikannya.
8. guru menetapkan kelompok terbaik
9. evaluasi
10. Penutup

Lebih jelasnya bisa kita lihat dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 2.3 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 lain nya. Kemudian guru membahas dan mengembalikan siswa ke bentuk formal.
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)

Kelebihan model pembelajaran *two stay to stray* adalah:

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

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

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

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

#### **4. Belajar dan Teori Belajar**

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

Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana seseorang belajar, sehingga membantu kita memahami

proses kompleks suatu pembelajaran. Ada beberapa teori belajar diantaranya yaitu teori belajar behavioristik, konstruktivistik, kognitif dan humanistik.

a. Aliran Behavioristik (Tingkah Laku)

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

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

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

b. Aliran konstruktivisme

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

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

Dengan kata lain siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

Teori belajar konstruktivisme bertitik tolak dari teori pembelajaran behaviorisme yang didukung oleh B.F Skinner yang mementingkan perubahan tingkah laku pada pembelajar. Pembelajaran dianggap berlaku apabila terdapat perubahan tingkah laku kepada pelajar, contohnya dari tidak tahu menjadi tahu.

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

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

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

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

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

### c. Aliran Kognitif

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

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

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan langsung dengan teori belajar kognitif. Dimana pembelajaran akan lebih efektif jika guru menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram dan ilustrasi, kemudian siswa diberikan penugasan dengan anggota kelompok untuk menemukan informasi yang diperlukan.

#### d. Aliran Humanistik

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

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.

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.

##### **5. Model pembelajaran kooperatif**

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

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau 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.

Ciri-ciri pembelajaran di atas, diketahui bahwa pembelajaran ini mengutamakan kerjasama siswa dan tanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan dan lebih baik daripada belajar individu, karena kelompok belajar dibentuk secara heterogen, baik

dari segi kemampuan maupun latar belakang ras, budaya, suku dan jenis kelamin.

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

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

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

- a. Tahap 1: Persiapan Kelompok memilih metode, teknik dan struktur pembelajaran kooperatif,
  1. guru menata ruang kelas untuk pembelajaran kelompok,
  2. guru meranking siswa untuk pembentukan kelompok,
  3. guru menentukan jumlah kelompok,
  4. guru membentuk kelompok-kelompok.
  5. siswa merancang *team building* dengan identitas kelompok,

6. siswa dihadapkan pada persoalan,
7. siswa mengeksplorasi persoalan, siswa merumuskan tugas dan menyelesaikan persoalan,
8. siswa bekerja mandiri, lalu belajar kelompok.
9. guru menilai dan menskor hasil kelompok,
10. guru memberi penghargaan pada kelompok
11. guru dan siswa mengevaluasi perilaku kelompok

## **6. IPS Terpadu**

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

Terkait dengan pengertian tersebut, mata pelajaran IPS dapat dikatakan sebagai mata pelajaran di sekolah yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diorganisasi dengan satu pendekatan interdisipliner, multidisipliner atau transdisipliner dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa IPS di SMP merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, antara lain mencakup geografi,

sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Depdiknas RI, 2003).

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

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

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

## B. Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.4. Penelitian yang Relevan**

No.	Nama	Judul penelitian	Hasil penelitian
1.	Ardiyanti (2010)	Penggunaan Lembar Kerja Siswa berbasis lingkungan untuk meningkatkan <i>life skill</i> siswa kelas VI SD Negeri Pahawang Kecamatan Punduh Pidada	Penggunaan LKS berbasis lingkungan oleh guru yang mengajar kelas VI SD Negeri Pahawang Kecamatan Punduh Pidada Tahun Ajaran 2010/2011 dapat Meningkatkan kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ) siswa. Persentase kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ) siswa saat observasi awal sebesar 55% sedangkan peningkatan persentase kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ) siswa meningkat dari siklus I (68%,85%) ke siklus ke II (76%) sebesar 7.15% dan 6% dari siklus II ke siklus III (82%).
2.	Fatmawati (2015)	Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe <i>time token</i> dan <i>two stay two stray</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Tepadu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015	Pertama, terdapat perbedaan keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>time token</i> dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model <i>two stay to stray</i> pada mata pelajaran IPS Terpadu, dari hasil pengujian diperoleh koefisien $F_{hitung}$ sebesar 25.134 dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ . Kedua, keterampilan sosial yang pembelajarannya

			<p>menggunakan model pembelajaran <i>time token</i> lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran <i>two stay to stray</i> bagi siswa yang mempunyai kemampuan spiritual tinggi, pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien <math>F_{hitung}</math> sebesar <math>13.279 &gt; F_{tabel}</math> 2.093 dengan signifikansi sebesar <math>0.000 &lt; 0.05</math>. Ketiga, Keterampilan sosial yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>two stay to stray</i> lebih efektif jika dibandingkan dengan model pembelajaran <i>time token</i> bagi siswa yang memiliki kecerdasan spiritual rendah pada mata pelajaran IPS Terpadu, diperoleh koefisien <math>t_{hitung}</math> sebesar <math>-4.725 &gt; t_{tabel} - 2.093</math> dengan signifikansi sebesar <math>0.000 &lt; 0.005</math>. Keempat, terdapat Interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu terhadap keterampilan sosial siswa diperoleh hasil pengujian koefisien <math>F_{hitung}</math> sebesar 151.585</p>
--	--	--	---

			dengan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ .
3.	Ayu Reza Ningrum (2012)	Studi Perbandingan Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Two Stay Two Stray</i> dan <i>Time Token</i> dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016	Bahwa hasil pengujian koefisien $F_{hitung}$ sebesar 6,43 dan $F_{tabel}$ dengan dk pembilang = 1 dan dk penyebut 60 diperoleh 4,00 dan $\alpha = 0,05$ hal ini Berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6,43 > 4,00$ dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>two stay two tray</i> jika dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>time token</i> pada mata pelajaran IPS.
4.	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 Memperhatikan Motivasi	Bahwa hasil perhitungan uji-t diperoleh $T_{hitung} = 8,051$ , dan $T_{tabel}$ dan $dk = 12 + 12 - 2 = 22$ maka diperoleh 2,074 dengan demikian $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $8,051 > 2,074$ dengan demikian dapat disimpulkan <i>life skills</i> siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran <i>contextual teaching and learning</i> lebih

		Berprestasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016	baik dibandingkan dengan yang menggunakan model pembelajaran <i>problem based instruction</i> bagisiswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran IPS
--	--	---	---

### C. Kerangka Pikir

#### 1. Diduga Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo

Model pembelajaran *time token* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih dan mengembangkan pemahaman siswa agar tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, karena pada model pembelajaran ini siswa dituntut sebisa mungkin menggunakan kartu berbicaranya selama model pembelajaran dilaksanakan. Menurut Huda (2014:239) Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut.

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

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

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dapat membangun kecakapan hidup (*life skill*) siswa khususnya pada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dapat membangun kecakapan hidup siswa khususnya aspek kecakapan mengenal diri dan kecakapan berpikir.

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 bersosialisai dengan baik.

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

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

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

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

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

**2. Diduga model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo**

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

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

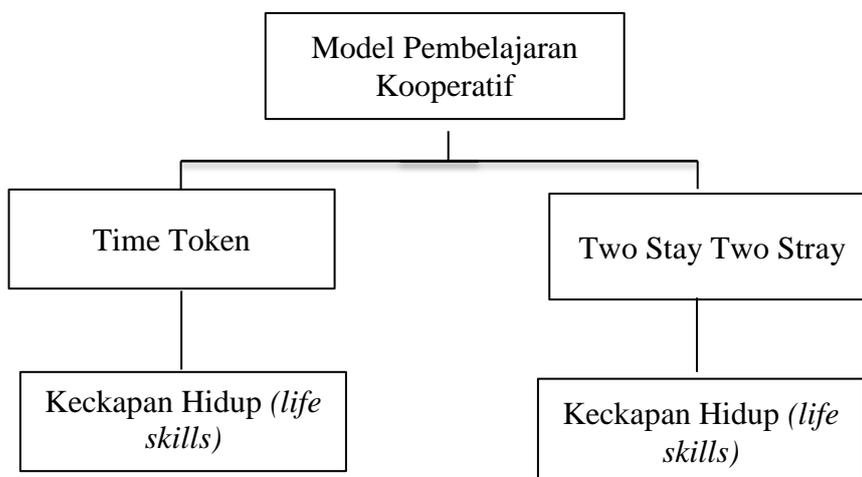
Menurut Huda (2014: 239) Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut.

- a. guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar;
- b. guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal;
- c. guru memberi tugas pada siswa;
- d. guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm$  30 detik per kupon pada tiap siswa;
- e. guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran

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

Model pembelajaran *time token* menekankan siswa untuk dapat memiliki kemandirian dalam belajar. Walaupun di dalam kelompok siswa membahas sub bab yang sama, tetapi siswa dituntut untuk dapat mengemukakan pendapatnya sendiri dengan menggunakan kupon berbicara, dapat menerima pendapat dengan teman dengan baik, serta melakukan penolakan pendapat dengan baik, jika tidak sesuai dengan pemikiran siswa yang bersangkutan dengan hal itu, diharapkan siswa mampu memiliki kemampuan berpikir dengan dengan baik. Model pembelajaran ini menuntut siswa dalam menggali informasi sampai memecahkan masalah yang dihadapi, hingga akhirnya siswa memiliki kemandirian dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2. Paradigma penelitian.

#### D. Hipotesis

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

1. Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo?
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo?

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

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

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

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

## 1. Desain Penelitian

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

## 2. Prosedur Penelitian

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

### a. Pra Penelitian

Kegiatan yang dilakukan pada pra penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi pendahuluan ke sekolah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi tentang keadaan sekolah dan kelas yang akan ditetapkan sebagai populasi dan sampel penelitian.

- 2) Menetapkan sampel penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol dengan teknik *cluster random sampling*.
- 3) Melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas yang akan diteliti tersebut.
- 4) Membuat perangkat pembelajaran diantaranya silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

## **b. Pelaksanaan**

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

### **1) Kelas eksperimen (*time token*)**

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

## 2) Kelas kontrol (*two stay two stray*)

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

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo yang berjumlah 214 siswa yang terdiri dari 6 kelas.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008: 118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VIII B dan VIII C sebagai sampel, kemudian dua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *time token* dan kelas VIII C dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 71 siswa yang tersebar ke dalam dua kelas yaitu kelas VIII B sebanyak 36 siswa dan kelas VIII C berjumlah 35 siswa.

### C. Variabel Penelitian

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

#### 1. Variabel bebas (*independent*)

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

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

## 2. **Variabel Terikat (*dependent*)**

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

## **D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi konseptual**

#### **a) *Time token***

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

#### **b) *Two Stray Two Stay***

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

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

**c) *Life skill* (kecakapan hidup)**

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

**2. 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).

**Tabel 3.1 Defenisi Operasional Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pengukuran variabel</b>	<b>Skala Pengukur An</b>
<i>Life skill</i> (kecakapan hidup)	Ketercapaian kecakapan personal dan atau kecakapan sosial.	Melalui observasi	Interval
Model Pembelajaran <i>time token</i>	Perubahan kecakapan Siswa	Melalui observasi	Interval
Model Pembelajaran <i>two stay two stray</i>	Perubahan kecakapan Siswa	Melalui observasi	Interval

## **E. Jenis dan teknik pengumpulan data**

### **1. Jenis Data**

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

### **2. Teknik Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Sudjarwo, 2009: 161). Hadi dalam Sugiyono (2010: 203), mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses

yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Observasi dilakukan untuk mengetahui *life skill* siswa dengan menggunakan lembar observasi. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung tentang kegiatan proses belajar mengajar di SMP Negeri 1 Sumberejo.

#### **b. Interview (Wawancara)**

Wawancara dilakukan secara terbuka atau wawancara tidak terstruktur digunakan dalam penelitian pendahuluan. Pada penelitian pendahuluan, peneliti berusaha mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada. Pada penelitian ini dilakukan wawancara tidak terstruktur agar peneliti dapat menanyakan secara bebas tidak terikat oleh pertanyaan kepada guru bidang studi IPS Terpadu pada SMP Negeri 1 Sumberejo.

### **F. Uji Persyaratan Instrumen**

Menurut Sudarmanto (2005: 104-123), untuk menggunakan analisis t-test Dua Sampel untuk sampel independent selain diperlukan data yang interval dan rasio juga harus diperlukan persyaratan uji normalitas dan homogenitas.

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data sampel dalam penelitian ini

menggunakan uji *One- Sample Kolmogorov-Smirnov* (Uji K-S). Dimana dinyatakan data normal apabila nilai signifikansi (*assymp. Sig*) > nilai alpha yang digunakan yaitu 5%. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$Z_1 = \frac{X_1 - X}{S}$$

Keterangan

X = Rata-rata

S = Simpangan Baku

Xi = Nilai Siswa

Rumus hipotesis yaitu

H<sub>o</sub> = Sampel berdistribusi normal

H<sub>a</sub> = Sampel tidak berdistribusi normal

## 2. Uji Homogenitas

Salah satu uji persyaratan yang harus dipenuhi dalam penggunaan statistik parametrik yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk mencari homogenitas digunakan rumus Levene Statistik yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=0}^n N_i (\bar{Z}_{1.} - \bar{Z}_{...})^2}{k - 1 \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{i.})^2}$$

Dimana:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

YT = rata-rata dari kelompok ke i

Zt = rata-rata kelompok dari Zi

Z = rata-rata menyeluruh (overall mean) dari Zij

Untuk melakukan pengujian homogenitas populasi diperlukan hipotesis sebagai berikut.

Ho : Data populasi bervariasi homogen

Ha : Data populasi tidak bervariasi homogen

**Kriteria pengujian sebagai berikut:**

Menggunakan nilai *significancy*. Apabila menggunakan ukuran ini harus dibandingkan dengan tingkat alpha yang ditentukan sebelumnya. Karena  $\alpha$  yang ditetapkan sebesar 0,05 (5 %), maka kriterianya yaitu.

- 1) Terima  $H_0$  apabila nilai *significancy* > 0,05
- 2) Tolak  $H_0$  apabila nilai *significancy* < 0,05 (Sudarmanto, 2005 : 123).

## G. Teknik Analisis Data

### 1. t-test dua sampel Independen

Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independent.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

(separated varian)

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(pooled varian)

Keterangan:

X1 = rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran TT

X2 = rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran

TSTS

$S_1^2$  = varian total kelompok 1

$S_2^2$  = varian total kelompok 2

$n_1$  = banyaknya sampel kelompok 1

$n_2$  = banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. apakah ada dua rata-rata itu 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 varian.

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

- 1) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik separated varians maupun pooled varians untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya

$$dk = n_1 + n_2 - 2$$

- 2) Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan pooled varians, dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- 3) Bila  $n_1 = n_2$  dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan pooled varians maupun separated varians, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 1$ , jadi  $dk$  bukan  $n_1 + n_2 - 2$ .
- 4) Bila  $n_1 \neq n_2$  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  $dk = (n_1 - 1)$  dibagi dua kemudian ditambah dengan harga  $t$  yang terkecil.

## 2. Efektivitas Model

Keefektifan model pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (tes kemampuan awal) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*post test*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai siswa, dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Untuk menguji efektivitas antara model pembelajaran *time token* dan *two stay two stray*. digunakan perhitungan manual yaitu dengan rumus efektivitas N-Gain sebagai berikut.

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor tes kemampuan awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor Tes Kemampuan Awal}}$$

(Sundaya, 2014: 45)

Keterangan:

N-Gain = Gain yang ternormalisir

*Pre test* = Nilai awal pembelajaran

*Post test* = Nilai akhir pembelajaran

Kriteria Indeks Gain :

- a. Skor (g)  $\geq 0,70$  kategori tinggi.
- b. Skor  $0,30 \leq (g) < 0,70$  kategori Sedang.
- c. Skor (g)  $< 0,30$  kategori Rendah.

### 3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini dilakukan dua pengujian hipotesis, yaitu:

#### a. Rumusan hipotesis menggunakan rumus t-test:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

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

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

Tolak  $H_0$  apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Terima  $H_a$  apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hipotesis diuji menggunakan rumus t-test.

### 4. Efektivitas Model

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan model pembelajaran pembelajaran *time token* dan *two stay two stray* sebagai berikut.

- a. Apabila efektivitas  $> 1$  maka terdapat perbedaan efektivitas dimana

pembelajaran dengan model *time token* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model *two stay two stray*.

- b. Apabila efektifitas = 1 maka tidak terdapat perbedaan efektifitas antara pembelajaran model *time token* dan model *two stay two stray*.
- c. Apabila efektifitas < 1 maka terdapat perbedaan efektifitas pembelajaran dengan model *time token* dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model *two stay two stray*.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

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

1. Terdapat perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo. Perbedaan *Soft skill* siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Model Pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih efektif dari pada *two stray two stay* dalam meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo.

### B. Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dalam melaksanakan pembelajaran IPS Terpadu dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif seperti model pembelajaran *time token* dan *two staytwo stray* khususnya untuk meningkatkan *life skill* siswa.

2. Untuk meningkatkan *life skill* siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat menggunakan model pembelajaran *time token* karena model pembelajaran *time token* lebih efektif dibandingkan dengan model *two stay two stray*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amini. 2013. *Profesi Keguruan*. Medan: Perdana Publishing.
- Aan IS, Fatmawati. 2014. *Motivasi berprestasi dan motivasi berafiliasi siswa etnis tionghoa yang bersekolah di SMA Negeri 1 Tebas*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/7273/7387>.
- Anwar. 2006. *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta.
- Anwar. 2012. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*. Bandung. Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- 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.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portopolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Marsella, yesi. 2016. *Perbandingan Life Skills (Kecakapan Hidup) Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Instruction Dan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016*.Unila.

- Ningrum, Ayu Reza. 2016. *Studi Perbandingan Kecakapan Hidup (life skill) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dan Time Token dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Lampung. Tersedia: [www.digilib.unila.ac.id](http://www.digilib.unila.ac.id)
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Rizyanti. 2015. *Internalisasi pendidikan kecakapan hidup (life skill) melalui learning cycle model pada pembelajaran PPKN di MAN 1 Bandar Lampung*. Tesis, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
- Samani, Muchlas. 2006. *Menggagas Pendidikan Bermakna Integrasi Life Skill KBK-CTL-MBS*. Surabaya. SIC.
- Setiadi, Elly, dkk. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta. Kencana
- Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Soemanto. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT.Tarsito Bandung.
- Sudjarwo, dkk. 2009. *Manajemen Penelitian Nasional*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sudarmanto, R.Gunawan. 2005. *Analisis Regresi Linear Ganda dengan SPSS*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Sundaya, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, Eka Defriyana. 2015. *Efektivitas keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu menggunakan model pembelajaran probling possing dan ploblem solving dengan memperhatikan kecerdasan emosional (EQ) siswa kelas VIII SMP N 3 Pekalongan tahun pelajaran 2014/2015*. skripsi. jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung. Tersedia: [www.digilib.unila.ac.id](http://www.digilib.unila.ac.id).

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran iInovatif berorientasi konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.

*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.