

**PERBANDINGAN *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) ANTARA SISWA  
YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*JIGSAW II* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS* DENGAN  
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA PADA  
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X  
DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**(Skripsi)**

**Oleh  
Rizki Hadi Pramono**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2019**

## ABSTRAK

**PERBANDINGAN *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) ANTARA SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW II* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

**RIZKI HADI PRAMONO**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan *Life Skill* kewirausahaan, interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan memperhatikan motivasi berprestasi siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian ini dilakukan di SMK 2 Mei Bandar Lampung dengan populasi berjumlah 320 siswa dengan sampel sebanyak 75 siswa (2 kelas) yang ditentukan melalui *Cluster Random Sampling*. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varian Dua Jalan dan t – Test Dua Sampel Independen. Hasil analisis data menunjukkan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $4,908 > 4,05$  berarti ada perbedaan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $42,570 > 4,05$  berarti terdapat interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi siswa terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran kewirausahaan.

**Kata Kunci:** life skill, motivasi berprestasi, jigsaw II, talking chips.

**PERBANDINGAN *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) ANTARA SISWA  
YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
*JIGSAW II* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS* DENGAN  
MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA PADA  
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X  
DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh

**RIZKI HADI PRAMONO**

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  
BANDARLAMPUNG  
2019**

Judul Skripsi

: **PERBANDINGAN *LIFE SKILLS* (KECAKAPAN HIDUP) ANTARA SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW II* DAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS* DENGAN MEMPERHATIKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Nama Mahasiswa

: **Rizki Hadi Pramono**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1313031069

Program Studi

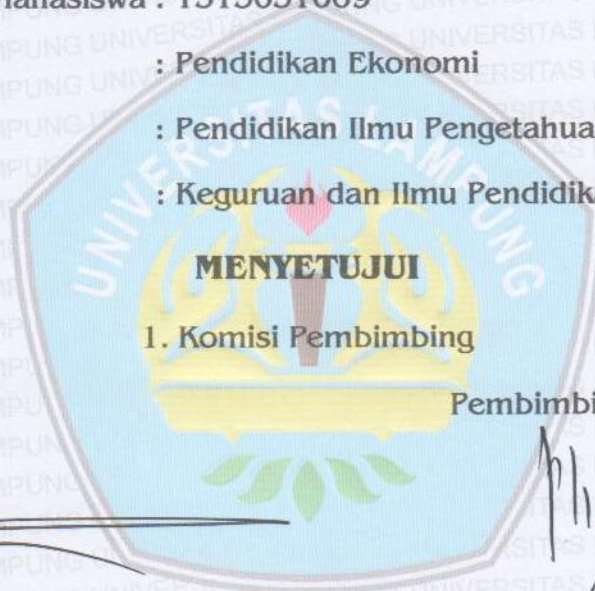
: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

NIP 19600826 198603 1 001

**Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19770808 200604 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Ketua Program Studi

Pendidikan Ekonomi,

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

NIP 19600826 198603 1 001

**Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19770808 200604 2 001

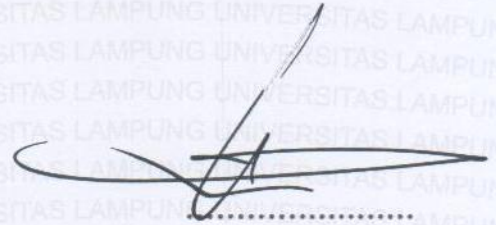


**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

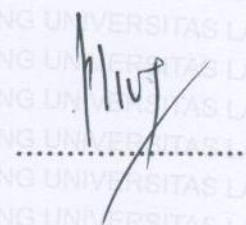
**Ketua**

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



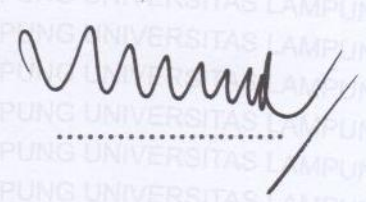
**Sekretaris**

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



**Penguji**

**Bukan Pembimbing : Drs. Nurdin, M.Si.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**

**NIP 19620804 198905 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 April 2019**



**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 : Rizki Hadi Pramono  
NPM : 1313031069  
jurusan/program studi : Pendidikan IPS/ Pendidikan Ekonomi  
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Bandar Lampung, 11 April 2019



Rizki Hadi Pramono  
1313031069



## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rizki Hadi Pramono dan biasa disapa dengan Rizki. Lahir pada tanggal 30 Desember 1994 di Bandar Lampung, merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Gede Sunaryanto dan Ibu Sri Mulyani. Berikut pendidikan formal yang pernah ditempuh.

1. Sekolah Dasar Negri 5 Merak Batin lulus pada tahun 2007.
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2010.
3. Sekolah Menengah Kejuruan 2 Mei Bandar Lampung lulus pada tahun 2013.
4. Pada tahun 2013 penulis di terima melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung.

Pada tahun 2015 penulis mengikuti Kuliah Kerja Lapangan (KKL) kemudian melaksanakan Praktek Profesi Kependidikan (PPK) di SMPN 2 Seputih Banyak dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SB 16 Kec. Seputih Banyak Kab. Lampung Tengah pada tahun 2018. Penulis pernah aktif di organisasi kampus Assets FKIP Unila.

## ***PERSEMBAHAN***

*Alhamdulillahirobbil alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsinya.*

*Dengan penuh cinta dan kasih sayang karya kecil ini ku persembahkan untuk*

*Bapak Gede Sunaryanto dan Ibu Sri Mulyani terimakasih untuk bapak dan ibu yang selalu kuat dalam membimbing dan memberi kasih sayang, perhatian, dukungan, nasehat dan doa yang diberikan, terimakasih atas motivasinya yang selalu mendukungku menyelesaikan skripsi ini.*

***Kakakku***

*Rindi Kurniawati*

***Kakak Iparku***

*Ananta Albar*

*yang telah memberikan dukungan kepadaku*

*Serta Keluarga Besarku*

***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.*



## MOTTO

*"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap"*

*(QS. Al-Insyirah: 5-8)*

*"Biarkan saja orang lain meremehkan usahamu, tapi jangan pernah untuk meremehkan diri sendiri"*

*(Rizki Hadi Pramono)*

*"Orang-orang yang suka berkata jujur mendapatkan 3 hal, kepercayaan, cinta dan rasa hormat"*

*(Ali bin Abi Thalib)*

## SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang berjudul “Perbandingan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas X SMK 2 Mei Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”. Sholawat serta salam senantiasa kita sanjungkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, doa, motivasi, bimbingan, kritik 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. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Dra. Riswanti Rini, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.

6. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung dan juga selaku dosen pembimbing I yang selalu memotivasi dan bersedia meluangkan waktunya dengan sabar dan ikhlas dalam membimbing penulis. Bapak adalah dosen yang saya idolakan dari cara mengajar bapak dan ilmu yang bapak miliki. Terimakasih bapak atas dukungan, nasihat, dan bimbingannya serta telah mempermudah jalan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung dan juga selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Beliau adalah sosok dosen yang paling sabar. Terimakasih Ibu atas dukungan, nasihat, dan bimbingannya serta telah mempermudah jalan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. saya bersyukur bisa dibimbing oleh ibu.
8. Drs. Nurdin, M.Si., selaku dosen pembahas yang selalu memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Beliau adalah sosok dosen panutan yang membuat penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih bapak, semoga saya bisa menjadi seperti bapak yang memiliki ilmu bermanfaat dan wawasan yang luas.
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Drs. Edy Purnomo, M.Si., Drs. I Komang Winatha, M.Si., Drs. Yon Rizal., M.Si., Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Albet Maydiantoro, M.Pd., Wardani, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Suroto, S.Pd., M.Pd., dan

Widya Hestiningtyas, S.Pd., M.Pd., terima kasih atas ilmu yang telah diberikan.

10. Bapak Hi. Djumadi S., S.Pd., selaku Kepala SMK 2 Mei Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SMK 2 Mei Bandar Lampung.
11. Ibu Dra. Eni Juharaeni, selaku guru pamong Kewirausahaan SMK 2 Mei Bandar Lampung terima kasih atas motivasi, arahan, bantuan dan kerjasamanya.
12. Para dewan guru, karyawan, staf tata usaha, serta seluruh siswa-siswi kelas X SMK 2 Mei Bandar Lampung, terima kasih atas perhatian, kerjasama, dan dukungannya.
13. Teristimewa kedua orang tuaku tercinta Bapak Gede Sunaryanto dan Ibu Sri Mulyani serta keluarga besar ku yang senantiasa menyayangi, mencintai dan mendoakan untuk keberhasilanku, terimakasih telah memberi motivasi dan menjadi penyemangat dalam hidupku.
14. Terimakasih untuk sahabatku yang senantiasa menyemangati dan berada di barisan saat dibutuhkan Bryan Tioro Gisri, Dwi Askha Nuryanto, Fery Adi Rusmana, Intan Komala Sari, Dwi Ayu Ulfa, Arin Galih Prawesti, Devita Anggraeni, Siti Nurfadilah, Desi Wulandari, Dewi Justina.
15. Teimakasih untuk Wahyu Triana Wati yang selalu menyayangiku dan selalu mendukungku dalam perjuanganku menyusun skripsi dan tak henti-hentinya memberikan semangat ketika semangatku mulai goyah.
16. Teman-teman satu Pembimbing Akademikku dan keluarga FKIP Ekonomi 2013 untuk kekeluargaan serta kebersamaan selama ini.



17. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tak dapatku sebutkan satu persatu. Semoga amal ibadah dan ketulusan hati kalian dalam membantuku akan mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah SWT.

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, 11 April 2019  
Penulis,

Rizki Hadi Pramono

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>ABSTRAK</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>PERSEMBAHAN</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>SANWACANA</b>	
<b>DAFTAR ISI</b>	
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah .....	13
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	14
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	16
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	17
1. <i>Life Skill</i> .....	17
2. Belajar dan Teori Belajar .....	22
3. Model Pembelajaran Kooperatif .....	29
4. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Jigsaw II</i> .....	31
5. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Talking Chips</i> .....	34
6. Motivasi Berprestasi.....	37
B. Penelitian Yang Relevan .....	39
C. Kerangka Pikir .....	41
D. Hipotesis.....	51
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan.....	53
1. Desain Penelitian.....	54
2. Prosedur Penelitian.....	55
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	56

1. Populasi.....	56
2. Sampel.....	56
C. Variabel Penelitian.....	57
D. Definisi Konseptual.....	57
E. Definisi Operasional.....	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Uji persyaratan Instrumen.....	63
1. Uji Validitas Instrumen.....	63
2. Uji Realibilitas Instrumen.....	65
H. Uji Persyaratan Analisis Data.....	66
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas.....	66
I. Uji Analisis Data.....	67
1. t-Test Dua Sampel Independen.....	67
2. Analisis Varians Dua Jalan.....	69
J. Pengujian Hipotesis.....	70

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	74
1. Sejarah Singkat SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	74
2. Visi dan Misi SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	77
3. Data Guru dan Staff SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	78
4. Sarana dan Prasarana SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	79
B. Deskripsi Data.....	80
1. Deskripsi Data Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Eksperimen ( <i>JigsawII</i> ).....	81
2. Deskripsi Data Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Kontrol ( <i>Talking Chips</i> ).....	84
3. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa Kelas Eksperimen ( <i>Jigsaw II</i> ) ..	86
4. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa Kelas Kontrol.....	8
5. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa yang memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi di Kelas Eksperimen.....	92
6. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa yang memiliki Motivasi Berprestasi Rendah di kelas Eksperimen.....	94
7. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa yang memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi di kelas Kontrol.....	95
8. Deskripsi Data <i>Life Skill</i> Siswa yang memiliki Motivasi Berprestasi Rendah di kelas Kontrol.....	97
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	99
1. Uji Normalitas.....	99
2. Uji Homogenitas.....	100
D. Pengujian Hipotesis.....	102
1. Pengujian Hipotesis 1.....	103
2. Pengujian Hipotesis 2.....	104
3. Pengujian Hipotesis 3.....	106
4. Pengujian Hipotesis 4.....	108
E. Pembahasan.....	110
F. Keterbatasan Penelitian.....	125

<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
	A. Simpulan .....	126
	B. Saran.....	127

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>Halaman</b>
1. Data Empirik <i>Life Skill</i> Siswa Kelas X SMK 2 MEI Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017.....	5
2. Penelitian yang relevan .....	39
3. Definisi Operasional Variabel.....	59
4. Kreteria Validitas Butir Soal.....	64
5. Tingkat Besarnya Reliabilitas .....	65
6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan.....	69
7. Cara Untuk Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava .....	70
8. Nama- Nama Kepala Sekolah Yang Pertama Hingga Sekarang.....	75
9. Profil SMK 2 MEI Bandar Lampung.....	76
10. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMK 2 MEI Bandar Lampung.....	78
11. Data Sarana dan Prasarana SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	79
12. Distribusi Frekuensi Motivasi berprestasi Siswa Kelas Eksperimen.....	82
13. Distribusi Frekuensi Pengelompokkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Eksperimen.....	83
14. Distribusi Frekuensi Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Kontrol.....	84
15. Distribusi Frekuensi Pengelompokkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Kontrol .....	85
16. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Kelas Eksperimen.....	87
17. Distribusi Frekuensi Pengelompokkan Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Kelas Eksperimen.....	88
18. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Kelas Kontrol .....	90
19. Distribusi Frekuensi Pengelompokkan Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Kelas Kontrol .....	91
20. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi di Kelas Eksperimen .....	93
21. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah di Kelas Eksperimen.....	94
22. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi di Kelas Kontrol .....	96
23. Distribusi Frekuensi Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah di Kelas Kontrol.....	98
24. Uji Normalitas Sampel Kecakapan Hidup ( <i>life skill</i> ) Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	100
25. Hasil Uji Homogenitas Varian pada Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	101
26. Hasil Pengujian Hipotesis 1 .....	103
27. Hasil Pengujian Hipotesis 2 .....	105

28. Hasil Pengujian Hipotesis 3 .....	107
29. Hasil Pengujian Hipotesis 4 .....	108

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR</b>	<b>Halaman</b>
1. Skema Terinci Life Skills Menurut Ditjen Penmum 2002 dalam Anwar (2006:28) .....	21
2. Bagan Kerangka Pikir .....	51
3. Desain Penelitian Eksperimen <i>Treatment by Level</i> .....	54
4. <i>Estimated Marginal Means of Kecakapan Hidup</i> .....	110

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1. Data Guru SMK 2 Mei Bandar Lampung.....	132
2. Daftar Nama Siswa Kelas EksperimenX TKJ 1 .....	138
3. Daftar Nama Siswa Kelas KontrolX TKJ 2 .....	140
4. Silabus Pembelajaran .....	142
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	145
6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Berprestasi .....	162
7. Angket Motivasi Berprestasi.....	163
8. Lembar Observasi <i>Life Skill</i> .....	166
9. Rekapitulasi Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Eksperimen.....	169
10. Daftar Nama Siswa dengan Motivasi BerprestasiTinggi dan Rendah pada Kelas Eksperimen .....	171
11. Rekapitulasi Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Kontrol .....	173
12. Daftar Nama Siswa dengan Motivasi BerprestasiTinggi dan Rendah pada Kelas Kontrol.....	175
13. Hasil Kecakapan Hidup Siswa Kelas Eksperimen.....	177
14. Hasil Kecakapan Hidup pada Siswa Motivasi BerprestasiTinggi dan Rendah pada Kelas Eksperimen .....	178
15. Hasil Kecakapan Hidup Siswa Kelas Kontrol .....	180
16. Hasil Kecakapan Hidup pada Siswa Motivasi BerprestasiTinggi dan Rendah pada Kelas Kontrol.....	181
17. Hasil Uji Coba Validitas Angket.....	183
18. Hasil Uji Coba Reliabilitas Angket.....	187
19. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Menggunakan Model Pembelajaran <i>Jigsaw II</i> .....	188
20. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol Menggunakan Model Pembelajaran <i>Talking Chip</i> .....	189
21. Hasil Uji Homogenitas .....	190
22. Hasil Perhitungan Anava Dua Jalur (Hipotesis 1) .....	191
23. Hasil Perhitungan t-Test (Hipotesis 2).....	192
24. Hasil Perhitungan t-Test (Hipotesis 3).....	193
25. Hasil Perhitungan Anava Dua Jalur (Hipotesis 4) .....	194
26. Form Pengajuan Judul.....	196
27. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	197
28. Surat Izin Penelitian .....	198
29. Surat Keterangan Penelitian.....	199



## **I. PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menjadi salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat mendasar, karena melalui pendidikan, karakter, pengetahuan dan mental seseorang dapat terbentuk yang nantinya akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dapat dikembangkan agar peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang akan terjadi dikemudian hari.

Seperti yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Tujuan pendidikan nasional dapat diwujudkan melalui lembaga institusi atau lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan ini harus memiliki tujuan

institusional yang segaris dengan tujuan pendidikan nasional. “Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan sarana yang berperan dalam mewujudkan tujuan pendidikan yaitu untuk menghasilkan generasi muda yang produktif, kreatif, mandiri serta dapat membangun dirinya dan masyarakatnya” (Hasbullah, 2001:139). Oleh karena itu, sekolah diharapkan mampu menghasilkan generasi muda yang berkualitas yaitu dengan memiliki kualitas personal dan sosial yang baik sehingga berdaya saing tinggi yang tercermin dalam kecakapan hidup.

UNESCO 2008. Berdasarkan hasil laporan dari pertemuan ahli pendidikan menengah yang diadakan di Peking tahun 2001, merekomendasikan bahwa pendidikan di abad ke-21 perlu adanya keseimbangan antara pengembangan keterampilan dan pendidikan akademis, yang mencakup teknis dan pendidikan kejuruan ditingkat pendidikan menengah (Kabar Indonesia, 2008). Hal ini perlu dilakukan mengingat pada abad ke 21 terjadi perubahan yang sangat cepat yang memunculkan tantangan yang lebih kompleks dan meningkat dari lingkungan. Hal ini bagi generasi muda menimbulkan ketidakpastian dalam hidup mereka bagaimana menghadapi masa depan yang tidak pasti, mengasumsikan kedewasaan maupun dalam memasuki dunia kerja.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa tujuan dari pendidikan kecakapan hidup adalah untuk membantu generasi muda didalam menghadapi perubahan yang sangat cepat sehingga mereka mampu untuk menyesuaikan diri dari perubahan tersebut melalui pendidikan keterampilan .

Hal ini sejalan dengan rekomendasi dari *Development Basic Education* (Puskur: 2007) Kecakapan hidup adalah berbagai jenis ketrampilan yang memampukan remaja-remaja menjadi anggota masyarakat yang aktif, produktif dan tangguh.

Depdiknas (2006) membagi tujuan pendidikan kecakapan hidup ini menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum kecakapan hidup bertujuan memfungsikan pendidikan sesuai fitrahnya, yaitu mengembangkan potensi peserta didik dalam menghadapi perannya dimasa yang akan datang. Sedangkan secara khusus adalah: *kesatu*, mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problem yang dihadapi, *kedua*, memberikan wawasan yang luas dalam pengembangan karir peserta didik. *Ketiga*, memberikan bekal dengan latihan dasar tentang nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari *keempat*, memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual dan yang *kelima*, mengoptimalkan pemamfaatan sumber daya di lingkungan sekolah, dengan memberi peluang pemamfaatan sumber daya yang ada di masyarakat dengan prinsip manajemen berbasis sekolah.

Melalui mata pelajaran kewirausahaan, diharapkan siswa akan memiliki kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual yang kelak akan sangat berguna bagi kehidupan siswa baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di kehidupan yang akan datang, Namun, hal tersebut tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran yang terjadi disekolah, Jika proses

pembelajaran yang terjadi disekolah dijalankan dengan baik maka tujuan tersebut dapat tercapai begitu pula sebaliknya, Sejalan dengan perkembangan kurikulum yaitu kurikulum 2013 perkembangan kurikulum dilakukan dengan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Era industrialisasi membutuhkan manusia yang berkemampuan profesional di bidangnya masing-masing dalam berbagai aspek kehidupan, tentunya akan menimbulkan persaingan ketat terhadap dunia kerja. Salah satu upaya untuk menghadapi industrialisasi adalah dengan berwiraswasta/wirausaha. Ditinjau dari segi kemandirian berwirausaha akan memberikan peluang untuk diri sendiri dalam mencapai kesuksesan. Segi sosial akan memberikan peluang kerja bagi orang lain, lingkungan dan masyarakat.

Saiman, Leonardus (2009: 13) kendala yang dihadapi sehubungan dengan usaha mengembangkan sikap berwirausaha siswa SMK adalah masih banyaknya siswa SMK yang mempunyai anggapan bahwa untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik hanya ditentukan oleh kesempatan mendapatkan pendidikan yang tinggi dan masih banyak yang menggantungkan masa depan mereka pada gelar-gelar kependidikan dan ijazah-ijazah sekolah tanpa membekali mereka dengan sikap mandiri yang sangat dibutuhkan untuk terjun ke dunia wirausaha

Berdasarkan hal di atas, maka *Life Skill* pada tingkat SMK lebih menekankan pada penanaman dan pengembangan kecakapan hidup umum (*generic skill*), yaitu mencakup aspek kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*) dari jenjang sebelumnya. Dua kecakapan ini merupakan syarat yang harus diupayakan untuk dimiliki siswa pada jenjang ini sebelum siswa melanjutkan kehidupan nyata.



Kecakapan-kecakapan tersebut diharapkan dapat dimiliki oleh seluruh siswa agar siswa memiliki *Life Skill* yang baik yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dan juga masa depan mereka, kecakapan-kecakapan tersebut dapat didukung dan dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai di kelas, yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan *Life Skill* siswa.

Berdasarkan panduan wawancara di peroleh informasi fakta yang terjadi mengenai *Life Skill* siswa kelas X TKJ dan kelas X Listrik di SMK 2 Mei Bandar Lampung sebagai berikut :

**Tabel 1. Data Empirik Tentang *Life Skill* Siswa Kelas X SMK 2 Mei Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Variabel	Indikator	Data Empirik
1	<i>Life Skill</i>	Percaya Diri	Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri, hal ini terlihat sedikitnya siswa yang merespon saat guru memberikan pertanyaan atau guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, masih banyak siswa yang tidak berani maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal.
2		Mengenal diri	Sebagian besar siswa belum mengembangkan potensi dalam dirinya, hal ini terlihat berkurangnya minat siswa terhadap ekstrakurikuler yang ada di sekolah salah satunya Pramuka yang pada dasarnya dapat meningkatkan <i>Life Skill</i> siswa.
3		Mengolah Informasi	Di dalam kelas sebagian siswa masih ada yang merasa sulit dalam mencari informasi, mengolah informasi dari sumber-sumber yang diberikan oleh guru. Hal ini terlihat saat siswa bekerja kelompok, kebanyakan hanya siswa yang pandai atau rajin yang mengerjakan
4		Mengambil Keputusan dan	Sebagian siswa ada yang merasa kesulitan dalam mengambil kesimpulan untuk memecahkan masalah yang di berikan

		Memecahkan Masalah	dari informasi yang telah di dapatkan dari observasi. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang ragu-ragu saat memberikan hasil diskusinya karena takut jawabannya salah.
5		Berkomunikasi	Sebagian siswa masih kurang baik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Hal ini dapat terlihat saat siswa berbicara di depan kelas dan dengan warga sekolah siswa cenderung menggunakan bahasa yang moderen yaitu mengikuti cara berbicara anak muda jaman sekarang yang mengabaikan tata bahasa yang baik serta saat siswa mengutarakan pendapat melalui tulisan mereka cenderung menggunakan bahasa yang terkadang kurang tepat.
6		Berkerja Sama	Sebagian siswa masih kurang bergaul dengan siswa lainnya. Hal ini terlihat dari pertemanan siswa yang hanya terpaku pada beberapa orang saja sehingga saat guru membentuk kelompok pada pelajaran kewirausahaan yang anggota kelompoknya dipilih secara acak, siswa terkadang tidak suka sehingga ada siswa yang tidak berperan dalam kelompoknya.
7		Tanggung rasa dan Peduli	Sebagian siswa masih perlu ditingkatkan rasa peduli terhadap teman, masih ada siswa yang tidak peduli jika ada teman dalam satu kelompoknya tidak mengerti tentang pelajaran lalu.

*Sumber : Guru Pelajaran KWU Kelas X SMK 2 MEI B.Lampung*

Tabel 1. menunjukkan bahwa masih belum tercapainya kecakapan yang harus dimiliki siswa, dilihat dari kecakapan personal dan sosial dari siswa.

Melalui wawancara saat melakukan penelitian pendahuluan kepada 20 orang perwakilan siswa kelas X TKJ dan X Listrik SMK 2 Mei Bandar Lampung yang dipilih secara acak maka secara garis besar didapatkan informasi bahwa masih banyak guru yang pada saat pembelajaran dimulai guru langsung menyajikan materi lalu diselesaikan dengan memberikan

tugas kepada siswa untuk merangkum materi atau mengerjakan soal latihan yang ada di buku paket. Jika ada diskusi kelompok, siswa dan guru hanya bersumber pada buku paket yang ada sehingga diskusi kelompok yang berlangsung kualitasnya tidak maksimal. Akibatnya kemampuan *Life Skill* siswa tidak berkembang dengan baik karena pada saat di dalam kelas siswa cenderung pasif tidak ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar.

Guru begitu monoton memberikan materi dengan model pembelajaran yang kurang melatih dan mengeksplor kemampuan siswa dalam berfikir, memaksimalkan potensi dirinya dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan *Life Skill* siswa. Guru hendaknya menggunakan metode dan model pembelajaran yang bervariasi tergantung pada materi dan tujuan pembelajaran, tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang mampu melekat pada siswa.

Sesuai dengan pendapat Hidayanto dalam Anwar (2006: 29) bahwa untuk membelajarkan masyarakat, perlu adanya dorongan dari pihak luar atau pengkondisian untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri masing-masing individu, dalam arti bahwa keterampilan yang diberikan harus dilandasi oleh keterampilan belajar (*learning skills*).

Model pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dimana siswa dapat berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antar siswa, bekerjasama dalam kelompok, dan dapat

memberikan masukan dan kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan secara kognitif kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan secara afektif dalam pikirannya. Beberapa pembelajaran kooperatif yang diadaptasikan pada mata pelajaran untuk dapat meningkatkan *Life Skill* siswa adalah model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips*.

Penggunaan pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini sangat bervariasi, salah satu variasi pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran *Jigsaw II*.

“Kooperatif *Jigsaw II* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal” Aronso (Abidin,2014,255).

Hal tersebut sangat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *Jigsaw II* sebagai salah satu model pembelajaran yang diperkirakan dapat meningkatkan *Life Skill* siswa karena pada proses pelaksanaannya model ini tidak hanya

mengembangkan pengetahuan siswa secara kognitif tetapi terdapat juga proses yang dapat mengembangkan ranah afektif seperti saat mencari informasi, menyampaikan informasi, melakukan investigasi dan membuat keputusan.

Sementara itu, pada model pembelajaran *Talking Chips* siswa diarahkan pada suatu topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran lalu mengaitkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan keterampilan yang ia miliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, dalam prakteknya siswa dapat mengeluarkan ide-ide dan pendapatnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setelah proses tersebut maka dilakukan sesi tanya jawab antar kelompok lalu evaluasi dilakukan guru bersama dengan siswa.

Kagan (Lie ,2008: 63) Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Chips* adalah metode yang mengembangkan hubungan timbal balik antara anggota kelompok dengan didasari kepentingan bersama. Dengan setiap anggota kelompok mengungkapkan ide-ide, merangkum, mendorong partisipasi anggota lainnya.

Peneliti memilih model pembelajaran *Talking Chips* sebagai model yang juga diperkirakan cocok untuk meningkatkan *Life Skill* siswa dilihat dari proses pelaksanaannya yang juga kompleks. Selain itu model pembelajaran *Talking Chips* merupakan model pembelajaran yang dapat dibandingkan dengan model pembelajaran *Jigsaw II* karena kedua model ini tidak begitu banyak perbedaan sehingga tidak begitu timpang saat membandingkan

kedua model ini.

Penelitian ini akan melihat bagaimana kedua model pembelajaran tersebut diterapkan dan melihat *Life Skill* siswa dengan perlakuan model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips*. Hal ini diterapkan karena *Life Skill* siswa kelas X di SMK 2 Mei Bandar Lampung masih perlu ditingkatkan.

Penerapan kedua model pembelajaran tersebut diduga dapat meningkatkan *Life Skill* siswa. Kegiatan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika siswa itu memiliki mental yang baik dan motivasi berprestasi merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi mental siswa dalam berperilaku dan menentukan sikap dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa harus memiliki motivasi berprestasi yang baik agar siswa memiliki mental yang baik juga.

Motivasi berprestasi sebagai gambaran mental diri seseorang yang dikategorikan menjadi dua yaitu tinggi dan rendah. Motivasi berprestasi mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertindak laku sesuai dengan motivasi yang dimiliki di dalam lingkungan sosialnya. Wujud perilaku dari siswa sangat mempengaruhi keberhasilan siswa.

Motivasi berprestasi siswa masih perlu ditingkatkan, motivasi berprestasi dapat saja mempengaruhi *Life Skill* siswa dilihat dari ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi berprestasi dapat dikatakan akan memiliki *Life Skill* yang

baik juga. Motivasi berprestasi siswa di SMK 2 Mei Bandar Lampung diduga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar mengajar di kelas.

Siswa yang memiliki motivasi berprestasi biasanya sangat berperan dalam pembelajaran seperti berani bertanya jika ada materi yang kurang dipahami, berperan aktif dalam kelompok serta memiliki daya saing yang tinggi karena siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi akan mengerjakan sesuatu secara optimal dan mengharapkan hasil yang lebih baik dari standard yang ada. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah juga masih banyak, terlihat saat siswa lebih menyukai soal atau tugas yang mudah-mudah dan masih banyak siswa yang mudah menyerah saat mengerjakan tugas yang pada akhirnya siswa menyalin tugas dari siswa lainnya.

Berdasarkan dari uraian tersebut, maka peneliti mengambil judul:

**“Perbandingan *Life Skill* Antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* dan Model Pembelajaran *Talking Chips* dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X di SMK 2 Mei Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada guru
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang kooperatif
3. Secara umum peserta didik hanya dibekali dengan teori-teori tanpa ditekankan pentingnya *Life Skill*.
4. Masih banyak siswa belum menyadari bahwa *Life Skill* sangat berpengaruh terhadap kesuksesan di masa depan.
5. Antar individu atau kelompok siswa belum terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik.
6. Masih banyak siswa yang merasa kesulitan saat melakukan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.
7. Masih banyak siswa yang belum mengembangkan *Life Skill* dalam dirinya.

## **C. Batasan Masalah**

Pengkajian suatu masalah perlu diberikan batasan yang jelas agar tidak terjadi kekaburan dan cara pandang yang berbeda, hal ini dilakukan agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam. Penelitian ini difokuskan pada pengkajian mengenai perbedaan *Life Skill* siswa yang menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* dengan memperhatikan motivasi berprestasi.



#### **D. Rumusan Masalah**

1. Apakah terdapat perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan ?
2. Apakah *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan ?
3. Apakah *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan ?

#### **E . Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan.
2. Untuk mengetahui perbandingan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan.
3. Untuk mengetahui perbandingan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan.
4. Untuk mengetahui adanya interaksi antara penggunaan model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Secara Teoritis**

- a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori

yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya

- b. Memberikan sumbangan dan pembuktian bahwa penggunaan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas.
- 2) Meningkatkan *Life Skill* siswa.
- 3) Memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips* yang diharapkan dapat meningkatkan *Life Skill* siswa pada pembelajaran Kewirausahaan.

### b. Bagi Guru

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

### c. Bagi Peneliti

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

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah

### 1. Objek Penelitian

Ruang lingkup objek yang diteliti adalah tentang model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips, Life Skill* dan motivasi berprestasi.

### 2. Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X.

### 3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah SMK 2 Mei Bandar Lampung.

### 4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

### 5. Ilmu Penelitian

Lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. *Life Skill*

Menurut Depdiknas (2003: 20), *Life Skill* merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya. Brodin dalam Anwar (2004: 20) menjelaskan bahwa *life skill* atau kecakapan hidup adalah sebagai kontinum pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh seseorang agar menjadi independen dalam kehidupan.

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

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

*Life Skill* ini memiliki cakupan yang luas, berinteraksi antara pengetahuan yang diyakini sebagai unsur penting untuk hidup lebih mandiri. *Life Skill* 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.

Melihat konsep kecakapan hidup (*life skill*) yang dikembangkan dalam pembelajaran, maka berarti terdapat persamaan dengan visi pendidikan yang dikembangkan oleh UNESCO (*United Nations Educational Scientific and Cultural Organization*), di antaranya adalah:

1. *learning to think / know* (belajar bagaimana berpikir); pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai subyek (*student centered*), sedangkan guru sebagai fasilitator, sehingga siswa mendapat kesempatan untuk berpikir secara rasional.
2. *learning to do* (belajar bagaimana berbuat/bekerja) pembelajaran seharusnya mampu menjadikan siswa untuk berani berbuat sekaligus memperbaiki kualitas hidupnya.
3. *learning to be* (belajar bagaimana tetap hidup atau sebagai dirinya) siswa dalam proses pembelajarannya mampu memahami dan mengenal dirinya sendiri sehingga menjadikan pribadi-pribadi yang mandiri.
4. *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama-sama) hidup berdampingan dan bermasyarakat adalah realitas yang harus dihadapi dan tidak bisa dihindari karena pada dasarnya manusia diciptakan sebagai makhluk sosial.

Pembelajaran berbasis *life skills* saat ini sangat diperlukan karena jika seseorang memiliki kecakapan hidup yang baik, maka akan terlihat kepribadian yang baik sehingga ia diharapkan mampu menghadapi

problema kehidupan serta memiliki hubungan bermasyarakat dengan baik.

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

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

Ciri-ciri pembelajaran *life skills* tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana seharusnya penerapan pembelajaran *life skills* di sekolah, karena pada saat ini karakter serta kepribadian yang baik sangat diharapkan terdapat pada semua anak dan penerapan pembelajaran yang berbasis *life skills* dirasa dapat membantu untuk membentuk ranah afektif anak.

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

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

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

Kecakapan mengenal diri meliputi kesadaran sebagai makhluk Tuhan, kesadaran akan eksistensi diri, dan kesadaran akan potensi diri.

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

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

- a) **Kecakapan Menggali dan Menemukan Informasi (*Information Searching*)**
- b) **Kecakapan Mengolah Informasi (*Information Processing*)**
- c) **Kecakapan Mengambil Keputusan (*Decision Making*)**
- d) **Kecakapan Memecahkan Masalah (*Creative Problem Solving Skill*)**

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

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

**1) Kecakapan Berkomunikasi**

Yang dimaksud berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi komunikasi dengan empati. Berkomunikasi dapat melalui lisan atau tulisan.

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

Sebagai makhluk sosial, dalam kehidupan sehari-hari manusia akan selalu memerlukan dan bekerjasama dengan manusia lain.

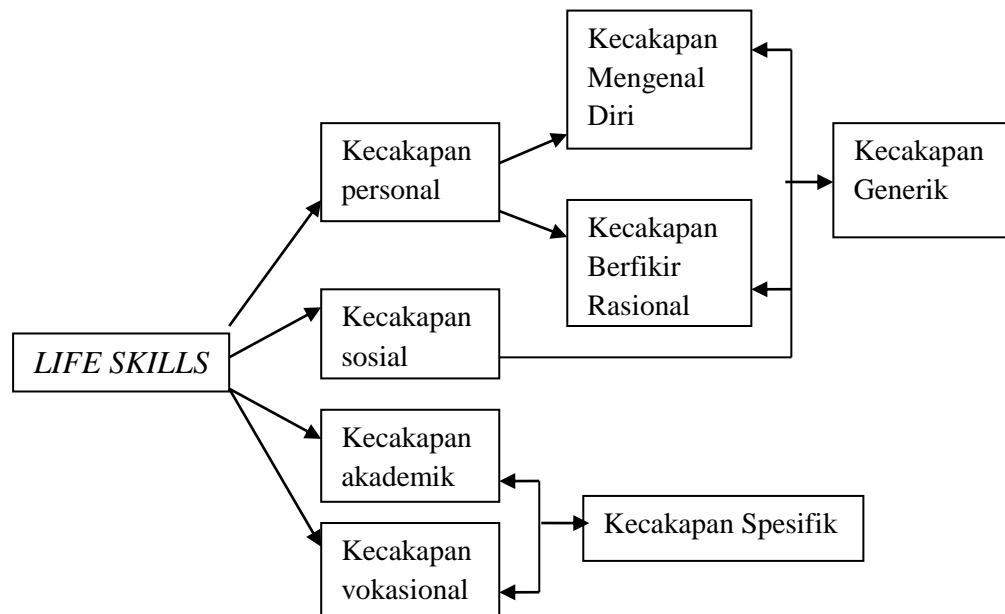
**3) Kecakapan Akademik (*Academic Skill*)**

Kecakapan akademik disebut juga kecakapan intelektual atau kemampuan berpikir ilmiah dan merupakan pengembangan dari kecakapan berpikir.

**4) Kecakapan Vokasional / Kejuruan (*Vocational Skill*)**

Kecakapan vokasional disebut juga kecakapan kejuruan, yaitu kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat.





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

Pada tingkat TK/SD/SMP/SMK lebih menekankan kepada kecakapan hidup umum (*generic 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/SMK 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 SMK 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 SMK dengan keterampilan dalam dirinya.

## **2. Belajar dan Teori Belajar**

Menurut Djamarah dan Zain, (2006: 12), belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalamandan latihan artinya perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan,keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2006: 7), belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan,maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Sardiman (2001: 20) mengatakan bahwa : “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya”.

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

Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja. Tetapi, agar memperoleh hasil yang maksimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar

dan sengaja secara terorganisir. Penjelasan untuk memahami belajar dinamakan dengan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks suatu pembelajaran.

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

Berikut penjelasan mengenai teori-teori belajar :

#### **a. Teori Belajar Behaviorisme**

Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teori mental state. Sebabnya ialah karena aliran-aliran terdahulu menekankan pada segi kesadaran saja. Beberapa ilmuwan yang termasuk pendiri sekaligus penganut behavioristik antara lain adalah Thorndike, Watson, Hull, Guthrie, dan Skinner.

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

Teori behaviorisme ini menggambarkan bahwa belajar merupakan pemberian stimulus-stimulus dan kemudian akan menimbulkan

perubahan yaitu tingkah laku, baik itu berubah menjadi baik maupun berubah menjadi buruk yang didasari pada kebiasaan. Terdapat enam konsep pada teori Skinner, yaitu sebagai berikut:

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

Teori belajar behaviorisme adalah suatu proses belajar dengan stimulus dan respon lebih mengutamakan suatu unsur-unsur kecil, yang bersifat umum, bersifat mekanistik, peranan lingkungan dapat mempengaruhi suatu proses belajar. Jadi, karakteristik esensial dari pendekatan behaviorisme terhadap belajar adalah pemahaman terhadap kejadian-kejadian di lingkungan untuk memprediksi perilaku seseorang, bukan pikiran, perasaan, ataupun kejadian internal lain dalam diri orang tersebut.

Pada teori belajar ini pembelajaran berorientasi atas hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan.

Pada teori belajar ini juga guru berperan penting karena guru memberikan stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-

banyaknya. Sehingga diperlukan kurikulum yang dirancang dengan menyusun pengetahuan yang ingin menjadi bagian-bagian kecil yang ditandai dengan suatu keterampilan tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *jigsaw II* maupun model *talking chips* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori behaviorisme karena dalam teori ini menekankan pada pemberian stimulus untuk menghasilkan respon sebanyak-banyaknya pada model pembelajaran *jigsaw II* diberikan stimulus berupa suatu masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran sehingga dapat dilihat sejauh mana respon dari siswa, begitu juga dengan model pembelajaran *talking chips* yang memberikan materi lalu mengaitkannya dengan kehidupan nyata maka akan terlihat respon yang diberikan oleh siswa.

#### **b. Teori Konstruktivistik**

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun memberi kesempatan pada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Para ilmuwan yang mendukung pada teori konstruktivistik adalah Grasel, Bettencourt, Matthews, Piaget, Driver dan Oldham.

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

Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran *jigsaw II* maupun *talking chips* sama-sama memiliki karakteristik yang berhubungan dengan teori belajar konstruktivisme karena dalam teori ini menekankan siswa untuk menggali kemampuannya dan mengemukakan gagasan yang dimiliki dengan bahasa sendiri berdasarkan pengalaman, kemandirian dalam model pembelajaran *Jigsaw II* lebih besar jika dibandingkan *Talking Chips* siswa dituntut untuk lebih menggali kemampuan yang dimilikinya. Hal ini dapat dilihat pada penerapan model pembelajaran *Jigsaw II* pada saat siswa menggunakan membuat suatu karya hasil dari pembelajaran seperti laporan, video maupun model. Sedangkan untuk model *Talking Chips* siswa mengandalkan kemampuannya untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata sehingga dengan kata lain siswa mengkonstruksikan

pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang ia dapatkan.

### **c. Teori Humanistik**

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun dia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya bukan dari sudut pandang pengamatnya.

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

Peran guru dalam teori ini sebagai fasilitator bagi para siswa sedangkan guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna kehidupan siswa. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada siswa dan mendampingi siswa untuk memperoleh tujuan pembelajaran. Siswa berperan sebagai pelaku utama yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Tokoh ilmuwan dalam teori ini adalah Kolb, Honey, Mumford, Hubermas dan Carl Rogers.

Teori ini menekankan pada proses interaksi yang terjadi antara sesama manusia dengan meningkatkan motivasi belajar yang nantinya diharapkan dapat mengambil keputusannya sendiri dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dalam arti tidak hanya dapat menyelesaikan masalah yang ada tetapi juga dapat memahami hasil dari proses interaksi tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran *Jigsaw II* maupun *Talking Chips* memiliki karakteristik yang sama dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya, pada model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* siswa dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain untuk memecahkan masalah demi tercapainya tujuan bersama dan juga berinteraksi dengan lingkungan.

#### **d. Teori Belajar Sosial**

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



permasalahan, bantuan itu dapat diberikan dalam bentuk contoh, pedoman dan bimbingan orang lain atau teman sebaya.

Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan (Sanjaya, 2006: 124).

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

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model

pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Selanjutnya, Slavin dalam Etin Raharjo (2007: 4) mengatakan bahwa : Cooperatif Learning merupakan suatu metode pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individu maupun secara kelompok.

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang efektif untuk skala kelompok kecil. Metode ini dapat menunjukkan efektifitas siswa untuk memecahkan masalah, komunikasi antar sesama teman dan guru, dan berfikir kritis. Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif adalah pendekatan konstruktivitis. Pendekatan konstruktivitis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya.

Roger dan David (Agus Suprijono, 2009: 58) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah sebagai berikut:

a. *positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut;

b. *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)  
Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggungjawab perseorangan adalah kunci

untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama;

c. *face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif adalah saling membantu secara efektif dan efisien, saling memberikan informasi dan sarana yang diperlukan, memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien, saling mengingatkan, saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi, saling percaya, dan saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama;

d. *interpersonal skill* (komunikasi antaranggota)

Untuk mengkoordinasikan kegiatan siswa dalam pencapaian tujuan adalah saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, serta mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif;

e. *group processing* (pemrosesan kelompok)

Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui menilai kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

#### 4. Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw II*

Hamdayama (2014: 87) menyatakan bahwa model kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan dan bekerja sama positif. Setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain

Melalui model kooperatif tipe Jigsaw II, akan memungkinkan masing-masing siswa untuk tergabung dalam kelompok ahli. Seorang ahli dalam mengumpulkan seluruh informasi, konsep dan kemampuan yang lain terkait dengan topik yang mereka pelajari. Siswa yang tergabung dalam kelompok ahli juga dituntut agar dapat mengajarkan topiknya kepada anggota kelompok dasar.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini disebabkan karena masing-masing kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa memiliki kemampuan akademik heterogen, sehingga dalam satu kelompok akan terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, dua atau tiga siswa berkemampuan sedang dan seorang siswa berkemampuan kurang.

Menurut Slavin (1995), ada 5 tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II sebagai berikut:

Tahap 1 : Membaca

Siswa dikelompokkan menjadi kelompok dasar/asal. Setiap anggota kelompok diberikan sub pokok bahasan/topik yang berbeda untuk mereka pelajari.

Tahap 2 : Diskusi kelompok ahli

Siswa yang mendapatkan topik yang sama berdiskusi dalam kelompok ahli.

Tahap 3 : Laporan kelompok

Siswa kembali ke kelompok dasar/asal dan akan menjelaskan apa yang mereka dapatkan dalam kelompok ahli.

Tahap 4 : Tes

Siswa diberikan tes yang meliputi semua topik.

Tahap 5 : Penghargaan kelompok.

### Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Bila dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, model pembelajaran Jigsaw memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan-rekannya
- b. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat
- c. Metode pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- d. Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi dan memperbaiki kehadiran
- e. Pemahaman materi lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar
- f. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif
- g. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain
- h. Setiap siswa saling mengisi satu sama lain (Arends, 2001:23).

Penerapannya sering dijumpai beberapa permasalahan dan kelemahannya yaitu :

- a. Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi. Untuk mengantisipasi masalah ini guru harus benar-benar memperhatikan jalannya diskusi. Guru harus menekankan agar para anggota kelompok menyimak terlebih dahulu penjelasan dari tenaga ahli. Kemudian baru mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.
- b. Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus memilih tenaga ahli secara tepat, kemudian memonitor kinerja mereka dalam menjelaskan materi, agar materi dapat tersampaikan secara akurat.
- c. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.
- d. Untuk mengantisipasi hal ini guru harus pandai menciptakan suasana kelas yang menggairahkan agar siswa yang cerdas tertantang untuk mengikuti jalannya diskusi.
- e. Siswa yang tidak terbiasa berkompetisi akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran.
- f. Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi

yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan (Arends, 2001 : 25)

## **5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips***

*Talking Chips* adalah kartu untuk berbicara. Utomo (2007 : 49) menyatakan: Model pembelajaran *Talking Chips* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok dalam suatu kelompok. Di dalam *Talking Chips* siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil sekitar 4-6 orang perkelompok. Dalam pelaksanaan *talking chips* setiap anggota kelompok diberi sejumlah kartu / “chips” (biasanya dua sampai tiga kartu). Setiap kali salah seorang anggota kelompok menyampaikan pendapat dalam diskusi, ia harus meletakkan satu kartunya ditengah kelompok. Setiap anggota diperkenankan menambah pendapatnya sampai semua kartu yang dimilikinya habis. Jika kartu yang dimilikinya habis, ia tidak boleh berbicara lagi sampai semua anggota kelompoknya juga menghabiskan semua kartu mereka. Jika semua kartu telah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesempatan untuk membagi-bagi kartu lagi dan diskusi dapat diteruskan kembali (Kagan, 2000: 47). Kagan (2000 : 48) mengemukakan tipe kancing gemerincing sama dengan istilah *talking chips*. Chips yang dimaksud oleh Kagan dapat berupa benda berwarna yang ukurannya kecil. Istilah *talking chips* di Indonesia kemudian lebih dikenal sebagai model

pembelajaran kooperatif tipe kancing gemerincing. Secara sederhana, penggunaan kartu dapat diganti oleh benda-benda kecil lainnya yang dapat menarik perhatian siswa, misalnya kancing, kacang merah, biji kenari, potongan sedotan, batang-batang lidi, sendok es krim, dan lain-lain. Menurut Lie, (2002: 63) karena benda-benda tersebut berbunyi gemerincing, maka istilah untuk talking chips dapat disebut juga dengan “kancing gemerincing”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Talking Chips adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang, masing-masing anggota kelompok membawa sejumlah kartu yang berfungsi untuk menandai apabila mereka telah berpendapat

Menurut Isjoni, (2010: 36-37) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *Talking Chips* yaitu :

Kelebihan model pembelajaran Talking Chips yaitu:

1. Saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan
5. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
6. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan dalam model pembelajaran Talking Chips diantaranya:

1. Tidak semua konsep dapat mengungkapkan model Talking Chips, disinilah tingkat profesionalitas seorang guru dapat dinilai. Seorang guru yang profesional tentu dapat memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.
2. Pengelolaan waktu saat persiapan dan pelaksanaan perlu diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam proses pembentukan pengetahuan siswa.
3. Pembelajaran model Talking Chips adalah model pembelajaran yang menarik namun cukup sulit dalam pelaksanaannya, karena memerlukan persiapan yang cukup sulit. Selain itu dalam pelaksanaannya guru dituntut untuk dapat mengawasi setiap siswa yang ada di kelas.

### **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif talking chips menurut Widyantini (2008:6) adalah sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa :  
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa. Menyajikan informasi.
2. Guru menyajikan informasi kepada siswa.
3. Mengkoordinasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar :  
Guru mengelompokkan siswa.
4. Membimbing kelompok belajar :  
Guru memfasilitasi kerja siswa untuk materi pembelajaran kelompok kelompok belajar.



5. Evaluasi :

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah disampaikan.

6. Memberi penghargaan :

Guru memberi penghargaan hasil belajar individu dan kelompok

## 6. Motivasi Berprestasi

Menurut Mc.Donald dalam (Sadirman, 2011: 73) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tahapan adanya tujuan. Clelland dalam (Djaali, 2008: 103) mengungkapkan bahwa motivasi berprestasi merupakan motivasi yang berhubungan dengan pencapaian beberapa standar kepandaian atau standar keahlian.

Sementara Heckhausen dalam (Djaali, 2008: 103) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan. Standar keunggulan terbagi atas tiga komponen, yaitu standar keunggulan tugas, standar keunggulan diri, dan standar keunggulan siswa lain. Standar keunggulan tugas adalah standar yang berhubungan dengan pencapaian prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi yang pernah dicapai selama ini. Adapun standar keunggulan siswa lain adalah standar keunggulan yang berhubungan dengan pencapaian prestasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi yang dicapai siswa lain.

Menurut Johnson, Schwitzgebel dan Kalb dalam (Djaali, 2008: 109) individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil- hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan,nasib,atau kebetulan.
2. memilih tujuan yang realistis tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar risikonya.
3. mencari situasi atau pekerjaan dimana ia memperoleh umpan balik

dengan segera dan nyata untuk menentukan baik atau tidaknya hasil pekerjaannya.

4. senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain.
5. mampu menanggukkan pemuasaan keinginannya demi masa depan yang lebih baik.
6. tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan uang,status,atau keuntungan lainnya,ia akan mencarinya apabila hal-hal tersebut merupakan lambang prestasi,suatu ukuran keberhasilan.

Motivasi berprestasi merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan dalam belajar. Besar kecilnya pengaruh tersebut tergantung pada intensitasnya. Klausmeier (dalam Djaali: 2000: 142) menyatakan bahwa perbedaan dalam intensitas motivasi berprestasi (*need to achieve*) ditunjukkan dalam berbagai tingkatan prestasi yang dicapai oleh berbagai individu.

Berdasarkan uraian diatas maka individu yang memiliki motivasi berprestasi tinggi mempunyai ciri-ciri antara lain,memiliki rasa percaya diri yang besar, berorientasi kemasa depan, suka pada tugas yang memiliki tingkat kesulitan sedang, tidak membuang buang waktu, memilih teman yang berkemampuan baik dan tangguh dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

## B. Penelitian yang Relevan

**Tabel 2. Penelitian yang Relevan**

No. (1)	Nama (2)	Judul Penelitian (3)	Kesimpulan (4)
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 <i>life skill</i> siswa. Persentase <i>life skill</i> siswa saat observasi awal sebesar 55% sedangkan peningkatan persentase <i>life skill</i> siswa meningkat dari siklus I (68,85%) ke siklus II (76%) sebesar 7,15% dan 6% dari siklus II ke siklus III (82%).
2.	Musta'in (2010)	Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Batang Tahun Pelajaran 2012/2013	Nilai rerata hasil keterampilan proses (aspek psikomotorik) pada siklus I dan II berturut-turut adalah 70,63 dan 81,25 dengan persentase ketuntasan 69,44% dan 94,44%. Sedangkan nilai rerata hasil belajar afektif pada siklus I dan II berturut-turut adalah 76,22 dan 78,47 dengan persentase ketuntasan 77,78% dan 91,67%.

Tabel 2. Lanjutan

No. (1)	Nama (2)	Judul Penelitian (3)	Kesimpulan (4)
3	Andreas Saut Halomoan Malau (2015)	Perbandingan <i>Life Skill</i> antar <i>Jigsaw II</i> dan <i>NVCT</i> dengan memperhatikan konsep diri	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw II</i> pada pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan konsep diri siswa. Peningkatan konsep diri meningkat sebesar 34,6% dari siklus I sebesar 53,8% di siklus II dan meningkat sebesar 76,9% di siklus III. Hasil pada siklus III menunjukkan bahwa konsep diri siswa tergolong dalam kategori sangat baik.
4	Umi Ulfah Utami	Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Talking Chips</i> untuk meningkatkan <i>Life Skill</i> dan hasil belajar di kelas VII C SMPN 2 Kalianda TP 2011/2012	Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Talking Chips</i> pada materi pembelajaran dapat meningkatkan <i>Life Skill</i> siswa SMP Negeri 2 Kalianda. Peningkatan konsep diri meningkat sebesar 61,34% dari siklus I sebesar 68,04% di siklus II dan meningkat sebesar 75,54% di siklus III. Hasil pada siklus III menunjukkan bahwa <i>Life Skill</i> siswa SMP negeri 2 Kalianda tergolong dalam kategori sangat baik.

### C. Kerangka Pikir

#### 1. Perbedaan *Life Skill* antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* Dan *Talking Chips*.

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

Ciri pembelajaran *Life Skill* menurut Depdiknas dalam Anwar (2006: 21) adalah:

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

Model pembelajaran *Jigsaw II* merupakan model pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan *Life Skill* yang merupakan aspek afektif dari siswa.

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

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

Pembelajaran *Talking Chips* menurut Johnson & Johnson dalam Kagan (2000: 1) mengemukakan pendapat bahwa belajar kooperatif adalah strategi belajar yang menggunakan kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok dengan siswa dari tingkat kemampuan berbeda, menggunakan aktivitas belajar yang bervariasi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap suatu konsep.

Keunggulan pendekatan *Talking Chips* yaitu pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan. Kekurangan model ini adalah memerlukan waktu yang lumayan banyak dalam pelaksanaannya.

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

Kemandirian dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dalam model *Talking Chips* lebih kurang jika dibandingkan dengan model *Jigsaw*

II karena pada model *Talking Chips* interaksi dan kerja samanya tinggi sehingga siswa merasa tanggung jawab yang diberikan tidak begitu besar karena tugas yang diberikan dapat dikerjakan bersama-sama sedangkan model *Jigsaw II* dibutuhkan kemandirian dan tanggung jawab setiap anggota kelompok saat melakukan tugas karena setiap anggota kelompok memiliki peran mulai dari mencari informasi, menolah informasi, melakukan investigasi dan membuat suatu karya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diduga ada perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips*.

## **2. Perbedaan *Life Skill* Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* Lebih Tinggi dibandingkan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Chips* bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Tinggi.**

Motivasi berprestasi dapat menimbulkan semangat dalam kegiatan belajar, siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan mendorong mereka melakukan kegiatan belajar dengan skala tinggi. Dengan usaha tekun dan dilandasi dengan motivasi yang kuat maka akan menghasilkan prestasi yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2005: 85) mengemukakan bahwa seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi, adanya motivasi yang baik menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan usaha yang tekun dan terutama didasarkan pada motivasi maka seseorang yang belajar akan dapat melahirkan prestasi yang baik.



Motivasi berprestasi ini sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena motif berprestasi akan mendorong seseorang untuk mengatasi tantangan atau rintangan dan memecahkan masalah seseorang, bersaing secara sehat, serta akan berpengaruh pada prestasi kerja seseorang. Terdapat siswa yang mempersepsikan dirinya untuk berkompetensi dalam bidang akademis maupun nonakademis. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi akan memaksimalkan potensi dalam dirinya sehingga akan terus meningkatkan *Life Skill* yang ada didalam dirinya.

Penerapan model pembelajaran *Jigsaw II* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memecahkan masalah melalui tahapan-tahapan yang didalamnya siswa mampu mengerahkan seluruh potensi dalam dirinya mulai dari mencari informasi, memecahkan masalah, mengambil keputusan, membuat suatu karya yang dikerjakan baik secara individu maupun kelompok.

Pada saat berkelompok maka akan terjadi interaksi sesama siswa saat bekerja sama dalam setiap tahapan untuk mencapai tujuan bersama. Model ini juga menggabungkan antara pengalaman dan investigasi untuk menemukan berbagai informasi baik dari dalam maupun dari luar lingkungan siswa sehingga siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi merasa sangat senang dan merasa mendapatkan pelajaran yang bermakna untuk meningkatkan *Life Skill* dalam dirinya. Bila dibandingkan dengan model pembelajaran *Talking Chips* siswa berdasar kepada pengalaman, informasi dan pemahaman materi bisa melalui sebuah

observasi agar materi diberikan oleh guru dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Perbedaan menonjol antara *Jigsaw II* dengan *Talking chips* adalah pada proses mencari informasi dan pada saat berakhirnya pembelajaran. Model pembelajaran *Jigsaw II* saat mencari informasi menggunakan teknik investigasi untuk menyelesaikan suatu topik permasalahan dan saat akhir dari pembelajaran siswa diarahkan untuk membuat suatu karya yang berhubungan dengan pembelajaran sedangkan pada model pembelajaran *talking chips* siswa mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang diberikan oleh guru melalui observasi hal ini lebih mudah dari investigasi yang dilakukan siswa pada model pembelajaran *Jigsaw II* dan saat akhir pembelajaran hanya sebatas presentasi yang disertai tanya jawab antar kelompok. Model ini apabila dilakukan secara berkelompok maka akan terlihat bahwa siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah cenderung akan mengikuti saja alur yang terjadi pada saat proses pembelajaran dengan *Jigsaw II* tanpa mengembangkan potensi dalam dirinya.

Berdasarkan hal tersebut, diduga ada perbedaan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi.

**3. Perbedaan *Life Skill* Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Chips* Lebih Tinggi dibandingkan dengan Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Pembelajaran *Jigsaw II* bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Berprestasi Rendah.**

Motivasi berprestasi dapat dipengaruhi melalui situasional yang terjadi disekitar diri siswa. Melalui interaksi antara siswa dan guru maupun antara siswa dengan siswa dapat menimbulkan dorongan atau motivasi untuk selalu berupaya mengembangkan potensi dalam diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah cenderung lebih menyukai pembelajaran yang tidak terlalu kompleks dalam pelaksanaannya.

Pada penerapan model pembelajaran *Jigsaw II*, menekankan semua siswa wajib memaksimalkan kemampuan dalam dirinya baik dari segi personal maupun sosial. Tahapan-tahapan dalam pembelajaran ini lebih kompleks jika dibandingkan dengan *Talking Chips*. Bagi siswa yang mempunyai motivasi berprestasi tinggi dalam memerankan model pembelajaran *Jigsaw II* akan merasa tidak begitu sulit karena sudah terbiasa menghadapi situasi yang sulit. Berbeda dengan model pembelajaran *Talking Chips*, dimana lebih menekankan pada pembelajaran secara kelompok yang menuntut siswa untuk menghubungkan suatu topik yang berhubungan dengan materi yang disampaikan oleh guru ke kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah tidak begitu merasa kesulitan untuk mengikuti model pembelajaran *Talking Chips* karena dalam proses pembelajarannya siswa akan dibantu dan dimotivasi oleh teman sekelompoknya.

Menurut Hamzah B. Uno ( 2008 : 22 ) mengatakan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut, faktor intrinstik yaitu : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar. Sedangkan faktor ekstrinsik yaitu (5) adanya penghargaan dalam belajar, (6) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (7) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Sesuai dengan teori Vigotsky yang beranggapan dalam pembelajaran harus terdapat bantuan untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan, bantuan itu dapat diberikan dalam bentuk contoh, pedoman dan bimbingan orang lain atau teman sebaya, begitu juga pada saat presentasi di depan kelas siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri akan tertutupi dengan siswa lainnya. Siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri tersebut merupakan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, ia akan termotivasi untuk lebih memahami hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan berupaya untuk terus memperbaiki dirinya dengan dorongan dan bantuan dari temannya, sehingga dimungkinkan *Life Skill* siswa yang menggunakan model pembelajaran *talking chips* mampu menyaingi *Life Skill* siswa yang model pembelajarannya menggunakan *Jigsaw II*.

Berdasarkan hal tersebut, diduga ada perbedaan *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.

#### **4. Terdapat Interaksi Antara Model Pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan Motivasi Berprestasi Terhadap *Life Skill* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan.**

Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2011: 203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Beberapa pembelajaran kooperatif yang diadaptasikan pada matapelajaran untuk dapat meningkatkan *Life Skill* siswa adalah model pembelajaran *Jigsaw II* dan model pembelajaran *Talking Chips*.

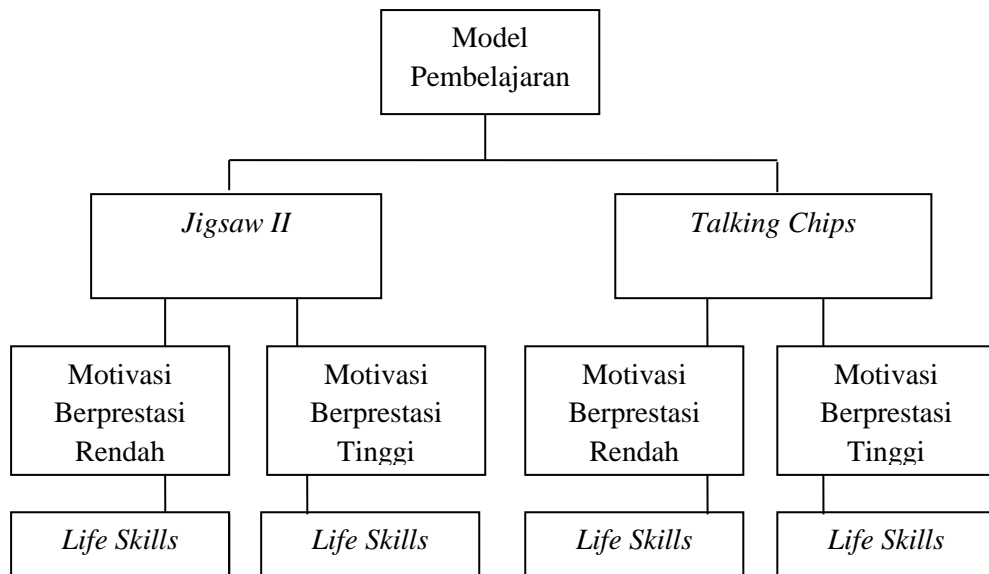
Kegiatan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika siswa itu memiliki mental yang baik, sehingga siswa harus memiliki motivasi berprestasi yang baik juga. Seperti yang disampaikan oleh McClelland, yang beranggapan bahwa motif berprestasi merupakan virus mental sebab merupakan pikiran yang berhubungan dengan cara melakukan kegiatan dengan lebih baik daripada cara yang pernah dilakukan sebelumnya. Jika sudah terjangkit virus ini mengakibatkan perilaku individu menjadi lebih aktif dan individu menjadi lebih giat dalam melakukan kegiatan untuk mencapai prestasi yang lebih baik dari sebelumnya.

Jika pada model pembelajaran *Jigsaw II*, diduga siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dalam pembelajaran Kewirausahaan *Life Skill*nya lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah, dan jika pada model pembelajaran *Talking Chips* siswa yang

memiliki motivasi berprestasi rendah *Life Skill*-nya lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II*, maka terjadi interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan motivasi berprestasi.

Motivasi berprestasi dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor individual dan faktor situasional. Faktor individual merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu bagaimana cara siswa dalam mempersepsikan dirinya apakah prestasi merupakan kebutuhan untuknya atau bukan, sedangkan faktor situasional merupakan faktor yang bersumber dari lingkungan sosial siswa, melalui lingkungan sosial banyak yang bisa terjadi dalam diri siswa begitu juga dengan motivasi berprestasi lingkungan sosial dapat mempengaruhinya baik meningkatkan maupun menurunkan motivasi berprestasi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, diduga terdapat interaksi antara model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips* dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* pada mata pelajaran Kewirausahaan.



**Gambar 2: Bagan Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis**

1. Ada perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan
2. *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan
3. *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan

menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan

4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.



### **III. METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Pendekatan**

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

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

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

### 1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah desain *treatment by level* karena dalam hal ini *Life Skill* yang diberikan perlakuan terhadap model pembelajaran. Jenis pengaruh perlakuan terhadap Y (hasil *Life Skill*) dalam *treatment by level* adalah:

<b>Model Pembelajaran</b>	<i>Jigsaw II</i> (A1)		<i>Talking Chips</i> (A2)
<b>Motivasi Berprestasi Tinggi (B1)</b>	<i>Life Skill</i> (A1B1)	>	<i>Life Skill</i> (A2B1)
<b>Motivasi Berprestasi Rendah (B2)</b>	<i>Life Skill</i> (A1B2)	<	<i>Life Skill</i> (A2B2)

**Gambar 3. Desain Eksperimen *Treatment By Level***

Penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran yaitu *Jigsaw II* dan *Talking Chips* terhadap *Life Skill* siswa di kelas X TKJ 1 dan X Listrik kelompok sampel ditentukan secara random menggunakan teknik *cluster random sampling* atau undian. Kelas X TKJ melaksanakan model pembelajaran *Jigsaw II* sebagai kelas eksperimen dan kelas X listrik melaksanakan model pembelajaran *Talking Chips* sebagai kelas kontrol.

## 2. Prosedur Penelitian

### a. Tahap Persiapan

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

Menentukan penelitian dengan teknik *cluster random sampling* yaitu memilih dua kelas secara random. Langkah selanjutnya mengundi kelas manakah yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan kelas manakah yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *Talking Chips*. akhirnya diperoleh kelas X TKJ menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan kelas X Listrik menggunakan model pembelajaran *Talking Chips*.

- 3) Menyusun proposal penelitian dengan bimbingan dosen pembimbing.
- 4) Mengikuti dan melaksanakan seminar proposal
- 5) Pembuatan instrumen penelitian
- 6) Uji coba instrumen penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilakukan di SMK 2 Mei Bandar Lampung dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan, kelemahan, dan efektifitas instrumen.

- 7) Perbaiki instrumen.

### **b. Tahap Pelaksanaan**

- 1) Pembagian masing-masing kelas menjadi 5 kelompok
- 2) Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, dengan kelas X TKJ menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan kelas X Listrik menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan.
- 3) Pengambilan data kecakapan hidup selama proses pembelajaran.
- 4) Pembagian angket motivasi berprestasi siswa pada awal pembelajaran.

## **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang berjumlah 10 kelas di SMK 2 Mei Bandar Lampung yang berjumlah 320 siswa.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut dalam Sugiyono (2013: 118), sedangkan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak dua kelas di SMK 2 Mei Bandar Lampung dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu kelas X TKJ 1 dan X LISTRIK berjumlah keseluruhan 75 siswa. Hasil undian diperoleh kelas X TKJ 1 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Jigsaw II* dan kelas X LISTRIK sebagai

kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips*.

### C. Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari 2, yaitu siswa yang menggunakan model Jigsaw II sebagai kelas X TKJ dilambangkan X<sub>1</sub> dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* sebagai kelas kontrol X Listrik dilambangkan X<sub>2</sub>.

#### 2. Variabel Moderator

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi berprestasi siswa. Diduga motivasi berprestasi siswa mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara model pembelajaran dengan *Life Skill* siswa yaitu melalui model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chips*.

#### 3. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung variabel yang lain. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah *Life Skill* siswa kelas eksperimen (Y<sub>1</sub>) dan *Life Skill* siswa kontrol (Y<sub>2</sub>).

### D. Definisi Konseptual

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

1. *Life Skill* merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang yang berguna untuk bekal dalam menghadapi problema dalam kehidupan secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.
2. Motivasi berprestasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mampu mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan dimana ia ingin selalu melakukan suatu kegiatan dengan sebaik mungkin bahkan ingin menjadi yang paling unggul dari yang lainnya (berprestasi setinggi mungkin).

#### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel ini digunakan untuk menjelaskan secara spesifik kegiatan atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk variabel. Definisi operasional penelitian ini sebagai berikut :

1. *Life skill* merupakan kecakapan hidup yang harus dimiliki seseorang sebagai bekal untuk menghadapi problema kehidupan
2. Model pembelajaran *Jigsaw II* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan investigasi dalam pemecahan masalah yang berhubungan dengan materi pembelajaran di kelas

3. Model pembelajaran *Talking Chips* merupakan Model Pembelajaran yang dilaksanakan dengan melakukan diskusi kelompok membahas keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata
4. Motivasi berprestasi adalah dorongan dari dalam diri untuk berprestasi atau melakukan kegiatan dengan hasil yang semaksimal mungkin

**Tabel 3. Definisi Operasional Variabel**

<b>Variabel</b>	<b>Konsep Operasional Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pengukuran Variabel</b>	<b>Skala</b>
Life Skill	kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kecakapan Personal               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Percaya diri</li> <li>b. Kecakapan mengenal diri</li> <li>c. Kecakapan berfikir</li> </ol> </li> <li>2. Kecakapan Sosial               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kecakapan komunikasi</li> <li>b. Kecakapan bekerja sama</li> <li>c. Tenggang rasa dan peduli</li> </ol> </li> </ol> Anwar (2006: 28)	Tingkat besarnya hasil nilai observasi	Interval

Tabel 3. Lanjutan

Variabel	Konsep Operasional Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Motvasi Berprestasi	suatu dorongan yang terdapat dalam diri siswa yang selalu berusaha atau berjuang untuk meningkatkan atau memelihara kemampuan yang setinggi mungkin dalam semua aktivitas dengan menggunakan standar keunggulan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebutuhan berprestasi</li> <li>2. Antisipasi tujuan</li> <li>3. Kegiatan berprestasi</li> <li>4. Hambatan</li> <li>5. Suasana perasaan</li> <li>6. Bantuan</li> <li>7. Karir masa depan</li> </ol> Cleand (1987: 40)	Tingkat besarnya hasil nilai angket motivasi berprestasi siswa	Semantic Diferensial
Model Pembelajaran Jigsaw II	model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim-tim belajar heterogen beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa. Kelompok-kelompok belajar heterogen ini dinamakan kelompok dasar. Setiap anggota kelompok dalam satu kelompok dasar akan mendapatkan topik yang berbeda dengan kelompok yang lain.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan Visual</li> <li>2. Kegiatan Lisan</li> <li>3. Kegiatan Mendengarkan</li> <li>4. Kegiatan Menulis</li> <li>5. Kegiatan Mental</li> <li>6. Emosional</li> </ol> Sardiman (2012:101)	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran kewirausahaan	Interval



**Tabel.3 Lanjutan**

<b>Variabel</b>	<b>Konsep Operasional Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pengukuran Variabel</b>	<b>Skala</b>
Model Pembelajaran Talking Chips	Chips siswa di bagi dalam kelompok-kelompok kecil 1 sekitar 4-6 orang per kelompok. Dalam pelaksanaan talking chips setiap anggota kelompok diberi sejumlah kartu / "chips" (biasanya dua sampai tiga kartu). Setiap kali salah seorang anggota kelompok menyampaikan pendapat dalam diskusi, ia harus meletakkan satu kartunya ditengah kelompok.	1. Kegiatan Visual 2. Kegiatan Lisan 3. Kegiatan Mendengarkan 4. Kegiatan Menulis 5. Kegiatan Mental 6. Kegiatan Emosional Sardiman (2012:101)	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran kewirausahaan	Interval

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis gejala yang tampak pada subjek penelitian. Lembar observasi ini memuat pengamatan penelitian

berupa daftar *checklist* (√) mengenai berbagai aspek *Life Skill* siswa yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Jenis dan aspek kecakapan hidup yang diukur pada lembar observasi hanya memuat kecakapan hidup generik, yaitu:

- a. kecakapan personal
  - 1) Kesadaran / mengenal diri
  - 2) Percaya diri
  - 3) Kecakapan berfikir
- b. kecakapan sosial
  - 1) Kecakapan berkomunikasi
  - 2) Kecakapan bekerjasama
  - 3) Tenggang rasa dan kepedulian pada sesama

LEMBAR OBSERVASI LIFE SKILL

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati															Jumlah Nilai			
		Percaya Diri			Mengenal diri			Mengolah Informasi dan Memecahkan Masalah			Berkomunikasi			Berkerja Sama				Tenggang rasa dan Peduli		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				

## 2. Angket

Angket ini digunakan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai motivasi berprestasi siswa dengan menggunakan semantic diferensial dengan pendekatan skala rating.

Menurut Cleand (1987 : 40) ada 7 aspek motif berprestasi yaitu:

1. kebutuhan/keinginan untuk mencapai prestasi yang memuaskan
2. antisipasi terhadap tujuan
3. aktivitas yang dilakukan agar tujuan berhasil
4. hambatan
5. perasaan yang dialami individu dalam mencapai tujuan
6. bantuan atau simpati dari seseorang dalam mencapai tujuan
7. karir masa depan

Tujuh aspek motif berprestasi tersebut akan menjadi kisi-kisi angket.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan jumlah siswa, fasilitas-fasilitas yang ada dan sejarah atau gambaran umum mengenai SMK 2 Mei Bandar Lampung.

## **G. Uji Persyaratan Instrumen**

Suatu instrumen membutuhkan tingkat keterandalan yang baik. Keterandalan tersebut dapat dilihat dari nilai validitas dan reliabilitas yang dimiliki oleh instrumen tersebut. Untuk membuktikan keterandalan tersebut, maka dilakukan uji coba untuk melihat validitas dan reliabilitas instrumen.

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, dalam Arikunto (2007: 160). Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Untuk menguji validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh

Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumus *Korelasi Product Moment*, adalah:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(n \sum X^2) - (\sum X)^2\} \{(n \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = banyaknya subjek (peserta tes)

$\sum X$  = jumlah skor item

$\sum Y$  = jumlah skor total (item) Y

(Arikunto, 2007:170)

Kreteria pengujian,  $r_{xy}$  disebut sebagai  $r_{hitung}$ , jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$

maka berarti valid, begitu pula sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat

ukur tersebut tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$ . Selanjutnya

koefisien korelasi yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam klasifikasi

koefisien validitas berikut:

**Tabel 4. Kreteria Validitas Butir Soal**

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,800 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Validitas Sangat Tinggi
$0,600 \leq r_{xy} \leq 0,800$	Validitas Tinggi
$0,400 \leq r_{xy} \leq 0,600$	Validitas Sedang
$0,200 \leq r_{xy} \leq 0,400$	Validitas Rendah
$0,000 \leq r_{xy} \leq 0,200$	Validitas Sangat Rendah

(Arikunto, 2007: 233)

Berdasarkan perhitungan uji validitas angket motivasi berprestasi

siswa dari 30 item soal dengan  $n = 20$  maka didapat  $r_{tabel} 0,444$  dan

terdapat 5 item soal yang tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  yaitu item soal

nomor 4,8,10,13,23 dan 30. Butir soal angket motivasi berprestasi

siswa yang tidak valid di drop sehingga tersisa 25 soal angket yang

digunakan untuk disebar pada penelitian. Hasil uji validitas instrument angket konsep diri terlampir pada lampiran 17.

## 2. Uji Realibilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Realibilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama (Arikunto, 2013: 104). Alat ukur yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan analisa Alpha dari Cornnbach dengan menggunakan rumus sebagai berikut

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

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien Alpha

$K$  = Jumlah Kasus

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah Varian Butir

$\sigma_b^2$  = Varian Total

(Arikunto, 2013: 122)

**Tabel 5. Tingkat Besarnya Reliabilitas**

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	<b>Sangat tinggi</b>
Antara 0,60 sampai 0,799	<b>Tinggi</b>
Antara 0,40 sampai 0,599	<b>Cukup</b>
Antara 0,20 sampai 0,399	<b>Rendah</b>
Antara 0,00 sampai 0,199	<b>Sangat rendah</b>

(Arikunto, 2013: 235)

Hasil perhitungan uji reliabilitas angket konsep diri siswa menggunakan SPSS disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 5. Lanjutan****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	25

Berdasarkan Tabel 6. dapat dilihat bahwa hasil perhitungan reliabilitas angket konsep diri adalah sebesar 0,926 berarti soal tersebut tergolong soal yang memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

**H. Uji Persyaratan Analisis Data****1. Uji Normalitas**

Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test*. Berdasarkan sampel yang akan diuji hipotesisnya, apakah sampel berdistribusi normal atau sebaliknya.

Kriteria pengujian adalah jika nilai Sig. (2-tailed) > dengan huruf signifikansi 0,05 maka variabel tersebut berdistribusi normal, demikian pula sebaliknya. Untuk mempermudah penelitian dalam pengujian normalitas menggunakan bantuan aplikasi computer yaitu SPSS.

**2. Uji Homogenitas**

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

Rumus :

$$\sum_{i=1}^k n_1 (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2$$

$$\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_1} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2 = (Z_T - \bar{Z}_T)^2 + (Z_{J2} - \bar{Z}_{J2})^2$$

$$W = \frac{(n - k) \cdot \sum_{i=1}^k n_1 (\bar{Z}_i - \bar{Z})^2}{(k - 1) \cdot \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_1} (\bar{Z}_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

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

## I. Uji Analisa Data

### 1. T-Tes Dua Sampel Independen

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

Rumus *separated varian* :

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

Rumus *polled varian* :

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

Keterangan:

$X_1$  = Rata-rata *Life Skill* siswa dalam pembelajaran Kewirausahaan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II*

$X_2$  = Rata-rata *life skills* siswa dalam pembelajaran Kewirausahaan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips*

$S_1^2$  = Varians total kelompok 1

$S_2^2$  = Varians total kelompok 2

$N_1$  = Banyaknya sampel kelompok 1

$N_2$  = Banyaknya sampel kelompok 2

(Sugiono, 2005: 197-198)

Adapun kriteria pengujian adalah :

$H_0$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolakk apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

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

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

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



- c. Bila  $n_1 = n_2$  dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians* maupun *Separated Varians*, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 1$ , jadi  $dk$  bukan  $n_1 + n_2 - 2$ .
- d. Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varians tidak homogen, untuk ini digunakan rumus t-test dengan *Separated Varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan  $dk = (n_1 - 1)$  dan  $dk = (n_2 - 1)$  dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.  
(Sugiyono, 2012: 273)

## 2. Analisis Varians Dua Jalan

Analisis Varian atau Anava merupakan sebuah teknik inferensial yang digunakan untuk menguji rerata nilai. Penelitian ini menggunakan anava dua jalan. Analisis dua jalan merupakan teknik analisis data penelitian dengan desain faktorial dua faktor dalam Arikunto (2007: 424). Penelitian ini menggunakan Anava dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran dengan motivasi berprestasi siswa.

**Tabel 6. Rumus Unsur Tabel Persiapan Anava Dua Jalan**

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	F <sub>o</sub>	P
Antara A	$JK_A = \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1 (2)	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{MK_A}{MK_d}$	
Antara B	$JK_B = \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B -1 (2)	$\frac{JK_B}{db_B}$	$\frac{MK_B}{MK_d}$	
Antara AB (Interaksi)	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$	dbA x dbB (4)	$\frac{JK_{AB}}{db_{AB}}$	$\frac{MK_{AB}}{MK_d}$	
Dalam (d)	$JK(d) = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	dbT - dbA - dbB - dbAB	$\frac{JK_d}{db_d}$		
Total (T)	$JK_T = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	N - 1 (49)			

Keterangan:

- $JK_T$  = jumlah kuadrat total  
 $JK_A$  = jumlah kuadrat variable A  
 $JK_B$  = jumlah kuadrat variable B  
 $JK_{AB}$  = jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B  
 $JK_{(d)}$  = jumlah kuadrat dalam  
 $MK_A$  = mean kuadrat variabel A  
 $MK_B$  = mean kuadrat variabel B  
 $MK_{AB}$  = mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B  
 $MK_d$  = mean kuadrat dalam  
 $F_A$  = harga  $F_0$  untuk variable A  
 $F_B$  = harga  $F_0$  untuk variable B  
 $F_{AB}$  = harga  $F_0$  untuk interaksi variabel A dengan variabel B  
 (Arikunto, 2013: 429)

**Tabel 7. Cara Untuk Menentukan Kesimpulan Hipotesis Anava**

Jika $F_0 \geq F_t$ 1%	Jika $F_0 \geq F_t$ 5%	Jika $F_0 < F_t$ 5%
1. harga $F_0$ yang diperoleh sangat signifikan	1. harga $F_0$ yang diperoleh signifikan	1. harga $F_0$ yang diperoleh tidak signifikan
2. ada perbedaan mean secara sangat signifikan	2. ada perbedaan mean secara Signifikan	2. tidak ada perbedaan mean secara sangat signifikan
3. hipotesis nihil ( $H_0$ ) Ditolak	3. hipotesis nihil ( $H_0$ ) Ditolak	3. hipotesis nihil ( $H_0$ ) Diterima
4. $p < 0,01$ atau $p = 0,01$	4. $p < 0,01$ atau $p = 0,01$	4. $p < 0,01$ atau $p = 0,01$

(Arikunto, 2013: 451)

## J. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini digunakan empat pengujian hipotesis, yaitu :

### 1. Rumusan Hipotesis 1

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_0$  : Tidak ada perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan.

$H_a$  : Ada perbedaan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan

## 2. Rumusan Hipotesis 2

$H_0$  :  $\mu_1 \leq \mu_2$

$H_a$  :  $\mu_1 > \mu_2$

$H_0$  : *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan.

$H_a$  : *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan.

### 3. Rumusan Hipotesis 3

$$H_0 : \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 < \mu_2$$

$H_0$  : *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan.

$H_a$  : *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan.

### 4. Rumusan Hipotesis 4:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0$  : Tidak ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.

$H_a$  : Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:

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

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

Hipotesis 1 dan 4 diuji menggunakan rumus analisis varian dua jalan.

Hipotesis 2 dan 3 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independent.

Dalam pengujian hipotesis kedua rumus tersebut peneliti menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS*.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

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

1. Terdapat perbedaan yang signifikan *Life Skill* antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* pada mata pelajaran Kewirausahaan.
2. *Life Skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan.
3. *Life skill* siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan.
4. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi berprestasi terhadap *Life Skill* siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, maka dapat disarankan :

1. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Kewirausahaan, seperti menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chip* untuk meningkatkan kecakapan hidup.
2. Jika guru ingin meningkatkan kecakapan hidup siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi pada mata pelajaran Kewirausahaan dapat menggunakan model pembelajaran *Jigsaw II* karena model pembelajaran ini lebih efektif dibandingkan model *Talking Chip*.
3. Jika guru ingin meningkatkan kecakapan hidup siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah pada mata pelajaran Kewirausahaan dapat menggunakan model pembelajaran *Talking Chip* karena model pembelajaran ini lebih efektif dibandingkan model *Jigsaw II*.
4. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan adanya interaksi antara model pembelajaran *Jigsaw II* dan *Talking Chip* serta motivasi berprestasi sehingga disarankan kepada guru untuk lebih menciptakan interaksi secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abidin, Yusuf. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alex Sobur. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Andreas. 2015. *Perbandingan Life Skill antar Jigsaw II dan NVCT dengan Memperhatikan Konsep Diri*. Universitas Lampung: Skripsi.
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*, Bandung: Alfabeta.
- Anwar. 2006. *Kecakapan Hidup*. Bandung: Alfabeta
- Ardiyanti. 2010. *Penggunaan Lembar Kerja Siswa Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Life Skill Siswa Kelas VI SD Negeri Pahawang Kecamatan Punduh Pidada*. Universitas Lampung: Skripsi.
- Arends. 2001. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.



- B. Uno, Hamzah. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Dasar dan Menengah : Kebijakan Umum*, Jakarta : Puskur Balitbang.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, Nomor 24, tahun 2006, tentang Pelaksanaan PERMEN 22 dan 23 tentang SI dan SKL untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Depdiknas. 2003. *Pendidikan Kecakapan Hidup-Life Skill*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah & Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbullah. 2001. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Herpratiwi. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2009.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan Kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Irwanto. 2008. *Psikologi Umum Panduan Mahasiswa*. Jakarta : PT. Gramedia
- Kagan, 2000. *Coperative Learning Structure*.
- Malau. 2015. *Perbandingan life skill antara Jigsaw II dan NVCT dengan memperhatikan konsep diri*. Universitas Lampung: Skripsi.
- Musta'in. 2010. *Pengaruh Motivasi Berprestasi Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Batang Tahung Pelajaran 2012/2013*. Universitas Lampung: Skripsi.
- Riduawan. 2009. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta

- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman, Tedi. 2014. *Statistik*. Bandar Lampung.
- Saiman, Leonardus. 2009. *Kewirausahaan Teori, Praktik dan Kasus-kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sahfriana. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Talking Chips dalam meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kecakapan hidup (Life Skill) dalam Pembelajaran IPS*. Universitas Lampung: Skripsi.
- Sahid. 2013. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Jigsaw II dan Peer Lesons Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Motivasi Berprestasi Berbeda pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital*. Universitas Lampung: Skripsi
- Sani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Waras
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Satori, D. 2002. "Implementasi Life Skill dalam Konteks Pendidikan di Sekolah" Dalam *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Siregar. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Siregar dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Gahlia Indonesia.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Srilawati. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Motivasi berprestasi terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 2 Pangaribuan Kabupaten Samosir*. Unversitas Lampung: Skripsi
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran Ips*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umi Ulfa Utami. 2010. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Untuk Meningkatkan Life Skill dan Hasil di Kelas VII C SMPN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2011/2012*. Universitas Lampung: Skripsi
- UNESCO 2008, *Kabar Indonesia*. Jakarta.
- Uno, Hamzah B. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi aksara.
- Utami. 2012. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Talking Chips untuk meningkatkan Kecakapan hidup (Life Skill) dan Hasil Belajar di Kelas VII C SMPN 2 Kalianda TP 2011/2012*. Universitas Lampung: Skripsi
- Utomo (2007 : 49) Supri W. Utomo. 2007. *Penerapan Metode Talking Chips dalam Pembelajaran Kooperatif Guna Meningkatkan Prestasi Belajar Kewirausahaan di SMKN Madiun. Jurnal Pendidikan*. IKIP PGRI Madiun
- Wahid, Mubarak. & Chayatin Nurul. 2007. *Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia Teori dan Aplikasi dalam Praktik*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.