

**PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*) ANTARA SISWA
YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY
LEARNING* MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 12
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2022/2023**

(Skripsi)

Oleh

Novita Andayani

NPM 1613033044



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*) ANTARA SISWA YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2022/2023

Oleh

Novita Andayani

Pembelajaran sejarah hendaknya dirancang untuk dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar mampu menumbuh kembangkan kemampuannya secara maksimal. Model pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan yang dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran sejarah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan *life skill* yang merupakan aspek afektif dari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran *discovery learning* mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 12 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan metode komparatif dengan desain Quasi-Eksperimenat Designs dalam bentuk *Non Equivalent Control Group*. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik purposive sampling melalui pertimbangan tertentu. Teknik analisis data menggunakan Uji T. Terdapat perbedaan kecakapan hidup (*Life Skill*) siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* mata pelajaran sejarah. Pada kelas menggunakan Model *Problem Based Learning* menunjukkan kecakapan hidup (*Life Skill*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas menggunakan model *Discovery Learning* terlihat dari nilai rata-rata masing-masing angket Kecakapan hidup (*Life Skill*). Hasil uji *Independent Sample Test* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata angket pasca-perlakuan kelas menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan nilai rata-rata kelas menggunakan Model *Discovery Learning*. Pada nilai rata-rata pasca-perlakuan angket kecakapan hidup (*Life Skill*) kelas menggunakan Model *Problem Based Learning* menunjukkan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pasca-perlakuan angket kecakapan hidup (*Life Skill*) kelas menggunakan model *Discovery Learning*.

Kata Kunci : Belajar, Kecakapan Hidup (*Life Skill*), *Problem Based Learning*, *Discovery Learning*

**PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILL*) ANTARA SISWA
YANG PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY
LEARNING* MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 12
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2022/2023**

Oleh

Novita Andayani

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2023


Judul Skripsi : **PERBANDINGAN KECAKAPAN HIDUP
(LIFE SKILL) ANTARA SISWA YANG
PEMBELAJARANNYA MENGGUNAKAN
MODEL PROBLEM BASED LEARNING
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMA NEGERI 12
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2022/2023**


Nama Mahasiswa : Novita Andayani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1613033044
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

1. MEYETUJUI
Komisi Pembimbing

Pembimbing 1,

Pembimbing II,


Drs. Maskun, M. H.
NIP. 195912281985031005


Sumargono, S. Pd., M.Pd.
NIP. 198801082019031012

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Ketua Prodi Pendidikan Sejarah


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP. 197411082005011003


Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112252008121001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maskun, M. H.

Sekretaris : Sumargono, S. Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing : Suparman Arif, S.Pd., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199 111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Juni 2023



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Novita Andayani
NPM : 1613033044
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

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

Bandar Lampung, 13 Juni 2023



Novita Andayani
NPM. 1613033044

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 03 November 1998, anak kedua dari dua bersaudara dari Pendidikan penulis dimulai dari Sekolah Dasar Negeri 2 Rajabasa (2004 – 2010), melanjutkan sekolah menengah pertama di SMPN 19 Bandar Lampung (2010 – 2013), dan melanjutkan sekolah menengah atas di SMAN 12 Bandar Lampung (2013 – 2016). Pada tahun 2016 penulis diterima di Universitas Lampung , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, di Program Studi Pendidikan Sejarah dengan jalur SBMPTN atau Jalur Tes Tertulis.

Pada semester V penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Lampung Barat, Kecamatan Pagar Dewa dan pada semester V penulis juga melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 3 Pagar Dewa, Lampung Barat, Provinsi Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Organisasi FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa) Pendidikan Sejarah sebagai anggota dan pernah mengikuti Organisasi HIMAPIS (Himpunan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Sosial) sebagai anggota.

MOTTO

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(Al-Insyirah: 5-6)

Ketika Anda telah memutuskan untuk menekuni suatu bidang tertentu. Maka sebisa mungkin konsistenlah. Karena itu akan menjadi awal keberhasilan sebenarnya.

(B.J Habibie)

Tidak ada yang tidak bisa kita capai di dunia ini selagi kita mau berusaha.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya. Sholawat dan Salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang safaatnya dinantikan di Yaumulu Kiamah nanti, Aamiin.

Dengan kerendahan hati dan rasa syukur, ku persembahkan sebuah karya ini sebagai tanda cinta dan sayangku kepada: Kedua orang tuaku **Bapak Joni Zantoni** dan **Ibu Nurhayati** yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, pengorbanan, dan kasih sayang. Terima kasih atas setiap tetes keringat, dan yang selalu membimbing dan mendoakanku agar selalu mendapatkan kemudahan dalam menjalankan studi, mendoakan kesuksesanku, sungguh semua yang Bapak dan Ibu berikan tak mungkin terbalaskan.

Untuk Almamater Tercinta
“**Universitas Lampung**”

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Novita Andayani
NPM : 1613033044
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/FKIP Universitas Lampung

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

Bandar Lampung, 13 Juni 2023

Novita Andayani
NPM. 1613033044

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah nanti, Aamiin.

Penulisan skripsi yang berjudul **“Perbandingan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil I Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Wakil II Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., Wakil III Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. Ketua Jurusan Ilmu Pengatahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Suparman Arif, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

7. Bapak Drs. Maskun, M.H., sebagai Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing I Skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
8. Bapak Sumargono, S.Pd., M.Pd., sebagai Pembimbing II skripsi penulis, terima kasih Bapak atas segala saran, bimbingan dan kepeduliannya selama penulis menjadi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Lampung.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta tenaga administrasi Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung atas ilmu, bantuan dalam bentuk apapun, dukungan, motivasi dan pengalaman yang diberikan selama proses belajar baik di dalam kampus maupun di luar kampus.
10. Bapak dan Ibu staf tata usaha dan karyawan Universitas Lampung
11. Kepala SMAN 12 Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan arahan pada saat melakukan penelitian di sekolah yang telah banyak membantu saya selama melaksanakan penelitian
12. Teman-teman Pendidikan Sejarah dan semua pihak yang telah membantu dan memberi semangat dalam proses penelitian dan penulisan skripsi.

Semoga hasil penulisan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Penulis mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuannya, semoga Allah SWT memberikan kebahagiaan atas semua yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, 13 Juni 2023

Novita Andayani

NPM. 1613033044

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah.....	9
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Kerangka Pikir	11
1.8. Hipotesis	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Kajian Teori	15
2.1.1. Konsep Belajar	15
2.1.2. Konsep <i>Life Skills</i>	20
2.1.3. Konsep Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	23
2.1.4. Konsep Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
2.2. Penelitian yang Relevan	33
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1. Ruang Lingkup Penelitian	35
3.2. Metode Penelitian	35
3.3. Populasi dan Sampel.....	36
3.4. Variabel Penelitian.....	37
3.5. Teknik Pengumpulan Data	38
3.6. Instrumen Penelitian	39
3.7. Penguji Instrumen Penelitian	40
3.8. Teknik Analisis Data	42
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Hasil Penelitian	47
4.1.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
4.1.2. Gambaran Umum Penelitian	48
4.1.3. Uji Instrumen Penelitian.....	49
4.1.4. Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.2. Pembahasan	62

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	13
Gambar 2. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	24
Gambar 3. Sintaks Model <i>Discovery Learning</i>	30
Gambar 4. Pola Desain Penelitian.....	36
Gambar 5. Hasil Uji Reliabelitas Instrumen	52
Gambar 6. Data Nilai Rata-Rata Pra-Perlakuan dan Pasca-Perlakuan	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Life Skills</i> Peserta Didik SMA Negeri 12 Bandar Lampung.....	4
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup)	39
Tabel 3. Kriteria Reliabelitas	42
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen	50
Tabel 5. Data hasil angket <i>Kecakapan Hidup (Life Skill)</i>	53
Tabel 6. Penghitungan data statistik deskriptif	54
Tabel 7. Penghitungan Uji Normalitas Kecakapan Hidup	56
Tabel 8. Penghitungan Uji Homogenitas Kecakapan Hidup	56
Tabel 9. Tingkat <i>Kecakapan Hidup (Life Skill)</i> Siswa Pada pra-perlakuan dan Pasca-perlakuan masing-masing kelas (PBL dan DL).....	56
Tabel 10. Uji <i>Paired Sample Test</i>	60
Tabel 11. Uji <i>Independent Sample Test</i>	61

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting, 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 di kemudian hari (Hendayani, 2019).

Hal ini sesuai dengan UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan "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" yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan perkembangan zaman (Junaedi, 2019).

Pendidikan merupakan kegiatan yang dijalankan secara teratur dan terencana dengan tujuan mencerdaskan dan mengubah perilaku yang diinginkan. Sekolah merupakan lembaga formal untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Melalui sekolah, peserta didik belajar berbagai macam hal. Perkembangan pendidikan selalu berubah ke arah yang lebih baik. Perubahan itu mencakup kurikulum, model-model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta sarana maupun prasarana pembelajaran (Silalahi, 2017).

Tujuan pendidikan kecakapan hidup terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Umumnya, kecakapan hidup bertujuan memfungsikan pendidikan sesuai fitrahnya, yaitu mengembangkan potensi peserta didik dalam menghadapi perannya di masa depan. Sedangkan secara khusus dibagi menjadi 5, yaitu:

1. Mengaktualisasikan potensi peserta didik sehingga dapat digunakan untuk memecahkan problem yang dihadapi.
2. Memberikan wawasan yang luas dalam pengembangan karir peserta didik.
3. Memberikan bekal dengan latihan dasar tentang nilai-nilai yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Memberikan kesempatan kepada sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual.
5. Mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekolah dengan memberi peluang pemanfaatan sumber daya yang ada di masyarakat dengan prinsip manajemen berbasis sekolah

(Depdiknas, 2003).

Proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik dituntut aktif selama proses pembelajaran agar peserta didik paham dan menyerap informasi yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru akan menjadi di motivator dan fasilitator Selama proses pembelajaran. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah Sekolah Menengah Atas (SMA), yang merupakan jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu mata pelajaran yang harus diberikan pada tingkat SMA adalah mata pelajaran Sejarah (Fadlillah, 2016).

Pembelajaran sejarah lebih menekankan agar peserta didik memperoleh kemampuan berpikir historis, melatih sikap, nilai, moral dan mengembangkan pemahaman sejarah. Melalui mata pelajaran sejarah peserta didik mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan

menjelaskan kan an-nasr Kembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Jika proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dijalankan dengan baik maka tujuan tersebut dapat tercapai sesuai yang diharapkan begitu pula sebaliknya (Santosa dan Sarkadi, 2018).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Sejarah bukanlah mata pelajaran yang bersifat khayalan, sehingga peserta didik harus diajarkan untuk bersosialisasi, berbaur, berkomunikasi, dan mengetahui sejarah. Maka pembelajaran Sejarah perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik yang disesuaikan dengan kondisi sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui mata pelajaran Sejarah, peserta didik diharapkan akan memiliki kecerdasan personal, sosial, emosional, dan intelektual yang kelak akan berguna bagi peserta didik, baik untuk kehidupan sehari-hari maupun kehidupan di masa yang akan datang (Hidayat dan Wijaya, 2016).

Ketercapaian tersebut tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah. Jika proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dijalankan dengan baik maka tujuan tersebut dapat tercapai begitu pula sebaliknya. Proses pembelajaran harus bersandar pada empat pilar pembelajaran dimana siswa dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian dan kemauan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama sehingga siswa dapat meningkatkan dan menyeimbangkan antara keterampilan fisik (*hard skills*) dan keterampilan mental (*soft skills*) maka dalam suatu pembelajaran hendaknya disisipkan konsep *life skills* (Djafar & Yunus, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran hendaknya tidak hanya terfokus pada ranah kognitif saja tetapi ranah afektif juga agar menjadi perhatian untuk dikembangkan sebaik mungkin, karena ranah afektif tidak kalah penting jika dibandingkan dengan ranah kognitif, oleh karena itu dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat disarankan

terdapat konsep life skills. Life skills yang merupakan kecakapan hidup melatih siswa untuk bisa hidup mandiri dan survive di lingkungannya (Herwanto, 2019).

Departemen Pendidikan Nasional membagi *life skills* menjadi empat jenis, yakni:

1. Kecakapan personal (*personal skills*) yang mencakup:
 - a. kecakapan mengenal diri (*self awareness*)
 - b. kecakapan berpikir rasional (*rational skills*)
2. Kecakapan sosial (*social skills*)
3. Kecakapan akademik (*academic skills*)
kecakapan ini lebih cocok pada tingkat universitas
4. Kecakapan vokasionaln (*vocational skills*)
kecakapan ini lebih cocok untuk sekolah kejuruan seperti SMK
(Nuri, 2016).

Kecakapan hidup tersebut dapat dimiliki oleh seluruh peserta didik dengan didukung dan dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai di kelas, yaitu model pembelajaran yang dapat meningkatkan *life skills* agar peserta didik memiliki *life skills* yang baik dan berguna dalam kehidupan sehari-hari dan juga masa depan mereka (Nugraheni, 2018).

Berikut data yang berkaitan dengan kecakapan hidup (*life skill*) peserta didik melalui penelitian pendahuluan dengan guru mata pelajaran Sejarah SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

Tabel 1. *Life Skills* Peserta Didik SMA Negeri 12 Bandar Lampung

No	Harapan yang diinginkan	Fakta yang terjadi
1.	Peserta didik diharapkan memiliki kepercayaan diri yang baik.	Sebagian besar peserta didik masih kurang percaya diri, hal ini dilihat dari kurangnya respon peserta didik saat guru memberi pertanyaan atau pada saat guru mempersilahkan peserta didik untuk

		bertanya, dan masih banyak peserta didik yang tidak berani maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal.
2.	Peserta didik diharapkan bisa mengikuti dan memahami mata pelajaran yang diberikan.	Sebagian peserta didik masih ada yang kesulitan dalam mencari informasi, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengambil kesimpulan dari diskusi saat pembelajaran Sejarah.
3.	Peserta didik diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik.	Sebagian siswa masih kurang baik dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Hal ini terlihat pada saat peserta didik berbicara di depan kelas termasuk dengan warga sekolah siswa cenderung menggunakan bahasa yang moderen yaitu mengikuti cara berbicara anak muda dan tulisan mereka cenderung menggunakan bahasa yang terkadang kurang tepat.
4.	Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dalam dirinya.	Masih banyak peserta didik yang belum mengembangkan potensi dalam dirinya, hal ini dilihat dari berkurangnya minat siswa terhadap ekstrakurikuler yang ada di sekolah salah satunya Pramuka yang pada dasarnya dapat meningkatkan life skills siswa.
5.	Peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dengan baik.	Sebagian peserta didik masih kurang kompak dan akrab dengan peserta didik lainnya. Hal ini terlihat dari pertemanan peserta didik yang hanya terpaku pada beberapa orang saja sehingga saat guru membentuk kelompok pada pelajaran Sejarah yang anggota kelompoknya dipilih secara acak, peserta didik terkadang tidak

		terima sehingga peserta didik meminta untuk pindah kelompok.
--	--	--

Sumber : Wawancara Guru Pelajaran Sejarah SMA Negeri 12 Bandar Lampung

Tabel 1 menunjukkan masih kurangnya kecakapan yang harus dimiliki peserta didik, baik dari kecakapan personal maupun sosial, hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 12 Bandar Lampung termasuk mata pelajaran Sejarah, hanya terpaku pada guru saja sehingga hal tersebut lebih besar mengacu ke ranah kognitif daripada ranah afektif peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung, sebenarnya tidak hanya ceramah, tetapi juga penugasan kelompok. Adanya perbedaan tingkat kognitif menyebabkan peserta didik masih kurang mampu menggali informasi dan memecahkan masalah yang mereka dihadapi, rendahnya kemampuan peserta didik dalam bekerjasama dan berkomunikasi menyebabkan kemampuan *life skill* (kecakapan hidup) peserta didik rendah, seperti pada saat di kelas peserta didik cenderung kurang aktif pada saat pelajaran berlangsung.

Membelajarkan peserta didik maupun masyarakat, perlu adanya dorongan dari pihak luar atau pengkondisian untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri individu, dalam arti bahwa keterampilan yang diberikan harus dilandasi oleh keterampilan belajar (*learning skill*) (Dja'far, 2021).

Model-model pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang diharapkan, dimana siswa dapat berpikir kritis, menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antar siswa, bekerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan dan kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Saat ini, guru mata pelajaran Sejarah masih banyak yang mengandalkan metode ceramah (*teacher centered*) saja, hal ini dirasa kurang efektif untuk meningkatkan *life skills* peserta didik karena metode ini kurang mengembangkan kemampuan peserta didik secara

signifikan dan juga dalam pelaksanaannya masih banyak kekurangan sehingga kualitas dari proses pembelajarannya masih belum baik dan perlu dikembangkan lagi.

Model pembelajaran yang pas, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan *life skills* (kecakapan hidup) mata pelajaran Sejarah adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning* (Purwanti, 2015).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih menekankan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mampu memecahkan masalah secara mandiri maupun berkelompok dan menjadi peserta didik yang mandiri. Peserta didik diberikan suatu topik masalah yang kompleks yang memerlukan kemampuan siswa untuk mencari informasi baik dari dalam maupun dari luar lingkungan lalu mengumpulkan informasi-informasi untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan (Mayasari, 2016).

Peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang diperkirakan dapat meningkatkan *life skills* peserta didik karena pada proses pelaksanaannya model ini tidak hanya mengembangkan pengetahuan siswa secara kognitif tetapi juga mengembangkan ranah afektif seperti saat mencari informasi, membuat suatu karya dan mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik seperti yang telah dijelaskan diatas. Sementara itu, pada model pembelajaran *Discovery Learning*, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri agar hasil belajar yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Peneliti memilih model pembelajaran *Discovery Learning* juga diperkirakan cocok untuk meningkatkan *life skill* siswa dilihat dari proses pelaksanaannya yang juga kompleks. Selain itu model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat dibandingkan dengan model

pembelajaran *Problem Based Learning* karena kedua model ini tidak begitu banyak perbedaan sehingga tidak begitu timpang saat membandingkan kedua model ini (Arlianty, 2021).

Penelitian ini akan melihat bagaimana kedua model pembelajaran tersebut diterapkan dan melihat *life skills* (kecakapan hidup) peserta didik dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Hal ini diterapkan karena *life skills* (kecakapan hidup) peserta didik di SMA Negeri 12 Bandar Lampung masih perlu ditingkatkan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* diduga dapat meningkatkan *life skills* (kecakapan hidup) peserta didik. Kegiatan model pembelajaran yang aktif dan interaktif dapat terjadi jika peserta didik memiliki mental yang baik dan penugasan merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi mental peserta didik dalam berperilaku dan menentukan sikap dalam pembelajaran (Fitri, 2022).

Pemberian penugasan pun diyakini mampu meningkatkan *life skill* (kecakapan hidup) peserta didik, karena dengan pemberian penugasan peserta didik dilatih untuk dapat mengenal kemampuan diri, kemampuan berpikir mandiri, kemampuan bekerjasama dan kemampuan berkomunikasi. Penugasan yang diberikanpun berbentuk penugasan proyek dan portofolio yang dapat memicu peningkatan *life skill* (kecakapan hidup) peserta didik. Salah satu strategi belajar adalah memperbanyak latihan soal-soal sehingga menjadi suatu keterampilan yang dapat melatih diri dan juga pikiran (Febriana, 2021).

Maka, berdasarkan penjabaran di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Perbandingan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang kooperatif.
2. Belum tercapainya kecakapan hidup (*life skill*) peserta didik seperti yang diharapkan.
3. Peserta didik belum mampu menemukan informasi hingga menarik kesimpulan saat proses belajar mengajar.
4. Peserta didik belum mampu menyampaikan pendapat dengan baik, karena belum baiknya tatan bahasa yang digunakan.
5. Peserta didik belum terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antar individu maupun kelompok
6. Masih banyak peserta yang kesulitan saat melakukan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.
7. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pendidikan *life skill* (kecakapan hidup).

1.3. 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 perbandingan *life skills* (kecakapan hidup) peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *life skill* (kecakapan hidup) antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah?

2. Apakah *life skills* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah?
3. Apakah *life skills* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah?

1.5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui perbedaan *life skills* antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah
2. Untuk mengetahui apakah *life skills* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah
3. Untuk mengetahui apakah *life skills* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pengaruh strategi metakognitif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah.
- b. Memperkaya ilmu pendidikan bagi peneliti khususnya dan masyarakat pada umumnya sehingga dapat dijadikan sebagai referensi terutama mengenai pengaruh strategi metakognitif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- c. Sebagai salah satu referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pendidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu penelitian ini dapat meningkatkan Meningkatkan *life skills* peserta didik, aktivitas peserta didik di dalam kelas dan memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan *life skills* peserta didik pada pembelajaran Sejarah.
- b. Bagi guru, yaitu memberi gambaran mengenai pembelajaran Sejarah 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 peserta didik dan guru aktif bersama dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Peneliti, yaitu peneliti memperoleh pengalaman secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif yang juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah.

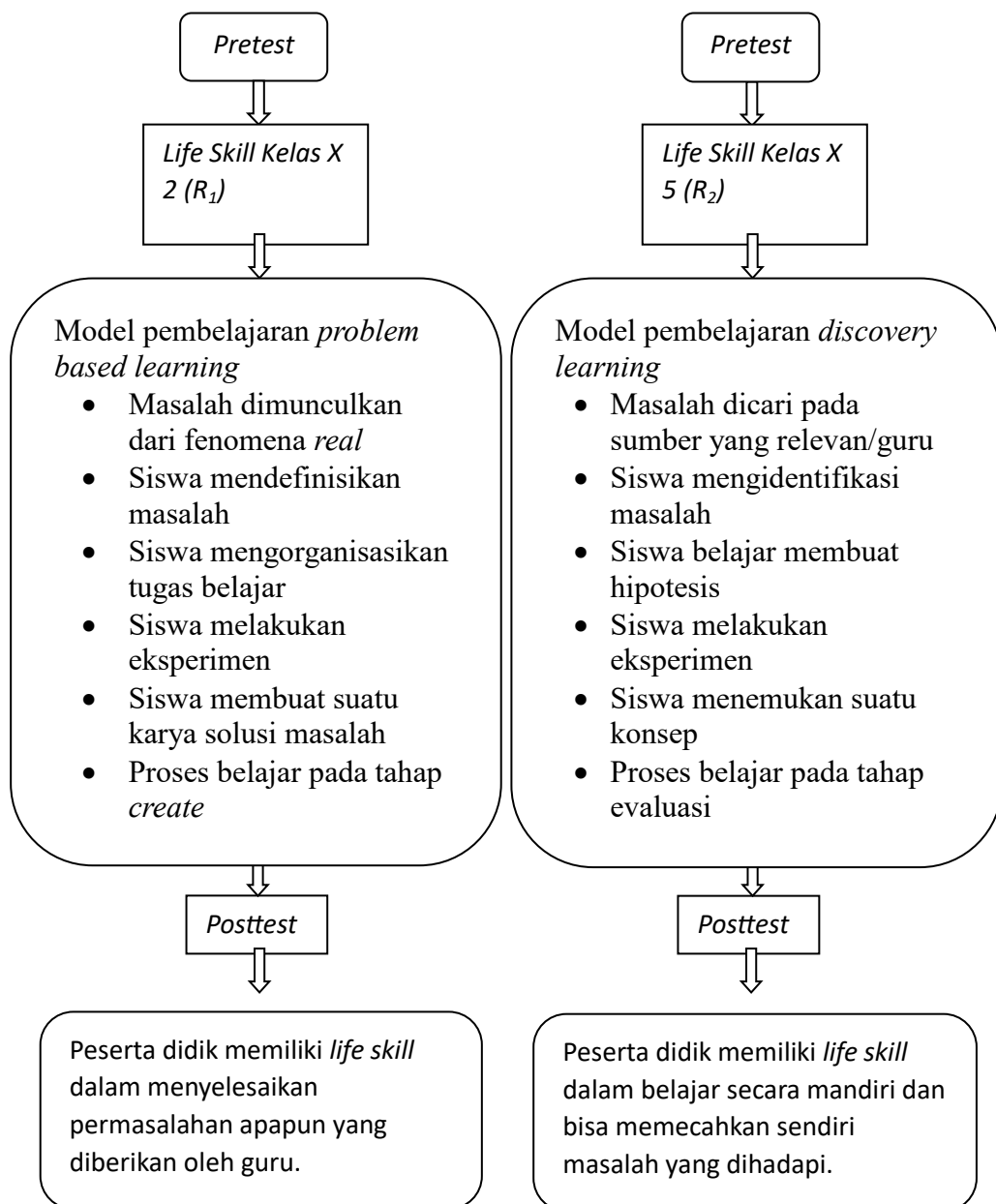
1.7. Kerangka Pikir

Pembelajaran sejarah hendaknya dirancang untuk dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar mampu menumbuhkembangkan kemampuannya secara maksimal. Sehingga proses pembelajaran sejarah yang dilakukan harus mampu mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan tidak mendominasi dalam proses pembelajaran karena akan menyebabkan siswa cenderung lebih pasif, dan kurang memiliki kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan

berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan yang dapat membantu peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran untuk melatih dan mengembangkan *life skill* yang merupakan aspek afektif dari siswa. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan proses dan aspek afektif peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang tampak pada hasil observasi saat proses belajar mengajar.

Pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada peserta didik dapat memaksimalkan dirinya dalam berfikir kritis untuk memecahkan masalah hal ini menjadikan pengetahuan yang didapat peserta didik menjadi lebih awet. Peserta didik dilatih untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan peserta didik lain, kerjasama ini terlihat pada saat peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok untuk memecahkan masalah. Pemecahan suatu masalah yang diselesaikan secara berkelompok akan membantu melatih peserta didik untuk bekerjasama secara baik dengan teman-temannya. Peserta didik memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber belajar yang didapatkan dari lingkungan sekitar maupun interaksi sosial yang terjadi pada saat kegiatan pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran penemuan yang dapat mengaktifkan daya berpikir kreatif peserta didik, mengajak peserta didik menjadi seorang ilmuwan sederhana, dengan proses penemuan yang sistematis. Yang lebih ditekankan dalam proses pembelajaran *Discovery Learning* adalah proses penemuan atau pembuktian yang dilakukan untuk memecahkan atau membuktikan suatu teori dengan adanya suatu kegiatan ilmiah yang sistematis, pembelajaran dengan *Discovery Learning* menggunakan masalah yang dicari dari sumber yang relevan ataupun dari pertanyaan yang diajukan guru, kemudian peserta didik dituntun untuk mengidentifikasi masalah, lalu membuat hipotesis dari permasalahan yang akan diteliti. Model pembelajaran menuntun peserta didik untuk menemukan suatu konsep, dan tingkatan belajar pada pembelajaran ini pada tingkatan evaluasi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk menarik kesimpulan.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

1.8. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan paradigma maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : tidak ada perbedaan *life skill* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Ha : ada perbedaan *life skill* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori

2.1.1. Konsep Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan artinya perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi (Sulfemi, 2019). Menurut Suyati (2021), belajar merupakan tindakan 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.

Belajar adalah kegiatan yang sangat berguna dan diperlukan dalam kehidupan manusia karena belajar merupakan suatu proses untuk mengubah yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan banyak aspek lainnya yang akan membuat orang-orang belajar mengerti, memahami dan menerima sehingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Belajar merupakan 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 (Siregar dkk, 2014).

Belajar mengajar selalu terjadi suatu proses, 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. Teori belajar dibagi menjadi

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 :

1) Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar Behaviorisme adalah 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 perubahan tingkah laku dapat dilakukan melalui latihan/membiasakan mereaksi terhadap stimulus-stimulus yang diterima (Siregar, 2014).

2) Teori Konstruktivistik

Teori Konstruktivistik adalah teori yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajar mengajar peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik 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.

Menurut Piaget dalam Siregar (2014) 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 peserta didik harus mendapat penekanan. Peserta didik harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan guru atau orang lain.

Peserta didik perlu memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Penekanan belajar pada peserta didik secara aktif perlu dikembangkan karena kreativitas dan keaktifan peserta didik akan membantu peserta didik untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif peserta didik. Teori pembelajaran konstruktivisme yang merupakan pandangan terbaru di mana pengetahuan akan dibangun sendiri oleh pembelajar berdasarkan pengetahuan yang ada pada peserta didik. Struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi ialah:

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

(Sundawan, 2016).

3) Teori Humanistik

Nast (2019) menjelaskan bahwa teori belajar humanistik harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai. Jadi,

tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa telah memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajar mengajar harus berusaha agar bisa mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya.

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

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 (Siregar dkk, 2014).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* memiliki karakteristik yang sama dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik peserta didik dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya, pada model pembelajaran *Problem Based Learning* peserta

didik dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain untuk memecahkan masalah demi tercapainya tujuan bersama dan juga berinteraksi dengan lingkungan. Jadi, teori ini menekankan pada proses yang dialami peserta didik itu sendiri yang harus memahami lingkungannya dan dirinya sendiri sehingga mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Maka model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* memiliki karakteristik dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik peserta didik dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya, peserta didik juga dituntut untuk mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lain, sehingga dapat membagikan peran secara merata dan adil.

4) Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial ini dikembangkan oleh Vigotsky. Vigotsky menekankan pada hakekat sosiokultural dari pembelajaran (Syafri, 2020) bahwa didalam kegiatan pembelajaran hendaknya peserta didik memperoleh kesempatan yang luas untuk mengembangkan zona perkembangan proximalnya atau potensinya melalui belajar dan berkembang. Pembelajaran harus memfasilitasi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan, bantuan itu seperti pedoman, contoh, 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 (Servitri, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* memiliki karakteristik yang sama dengan teori Vigotsky karena dalam teori ini perkembangan peserta didik 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.

2.1.2. Konsep *Life Skills*

Life skill (kecakapan hidup) merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk berani menghadapi kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya (Depdiknas, 2003). *Life skill* atau kecakapan hidup adalah sebagai kontinum pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh seseorang agar menjadi independen dalam kehidupan (Nugraheni, 2017).

Pelipa dan Marganingsih (2018) 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. *Life skill* menurut Tim *Broad Base Education* Depdiknas dalam Anwar (2017) adalah kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problema hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga akhirnya mampu mengatasinya.

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

Pembelajaran *life skill* 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 skill* 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

(Shawmi, 2015).

Ciri-ciri pembelajaran *life skill* tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana seharusnya penerapan pembelajaran *life skill* di sekolah, karena pada saat ini karakter serta kepribadian yang baik sangat diharapkan terdapat pada peserta didik dan penerapan pembelajaran yang berbasis *life skill* dirasa dapat membantu untuk membentuk ranah afektif anak. Anwar (2006) membagi *life skills* menjadi empat jenis, yaitu:

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

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

Kecakapan mengenal diri pada dasarnya merupakan penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial, bagian dari lingkungan, serta menyadari dan mensyukuri kelebihan dan

kekurangan yang dimiliki, sekaligus meningkatkan diri agar bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya.

2) Kecakapan Berpikir (*Thinking Skill*)

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

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

Berkomunikasi bukan sekedar menyampaikan pesan, tetapi komunikasi dengan empati. Berkomunikasi dapat melalui lisan atau tulisan. Berkomunikasi lisan dengan empati berarti kecakapan memilih kata dan kalimat yang mudah dimengerti oleh lawan bicara. Sedangkan berkomunikasi melalui tulisan harus memiliki kecakapan menuangkan gagasan yang mudah dipahami orang lain.

2) Kecakapan Bekerjasama (*Collaboration Skill*)

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

c. Kecakapan Akademik (*Academic Skill*)

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

1. mengidentifikasi variabel,

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

2.1.3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. *Problem based learning* adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran (Sudarman, 2007).

Menurut Sudarman (2007) bahwa *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, *problem based learning* dapat diartikan sebagai model pembelajaran dimana masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai landasan dari pembelajaran, pembelajaran tidak akan bisa berlangsung jika tidak ada masalah yang akan dicari solusinya dengan suatu langkah yang sistematis melalui kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran ini akan melatih peserta didik untuk mencari solusi permasalahan dalam kehidupannya sehari-hari. Karena belajar langsung dari masalah, peserta didik akan lebih merasa terbiasa mengaplikasikan pembelajaran yang telah diterima, dan juga kemampuan berpikir kreatif peserta didik akan semakin berkembang. *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang akan membawa peserta didik berpikir kritis karena di dalam proses pembelajarannya,

Problem Based Learning akan berlangsung dengan adanya suatu masalah dalam kehidupan nyata yang nantinya akan menjadi landasan peserta didik untuk belajar karena peserta didik dituntut untuk memecahkan permasalahan tersebut.

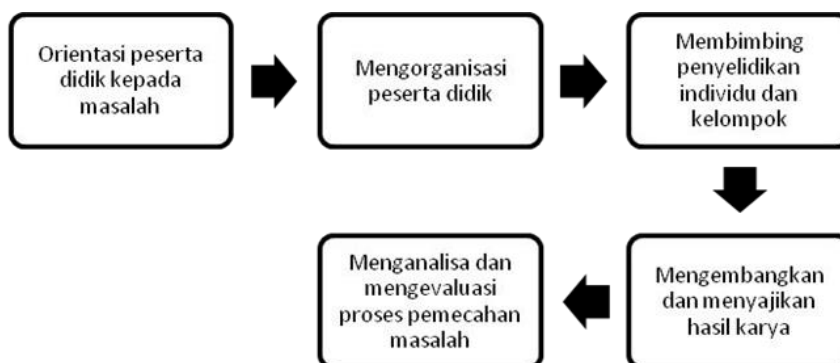
Kelebihan *problem based learning* ialah sebagai berikut:

1. Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah tidak hanya terkait dengan pembelajaran di kelas tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari (real world).
 2. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan temanteman.
 3. Makin mengakrabkan guru dengan siswa.
 4. Membiasakan siswa melakukan eksperimen
- (Warsono, 2012).

Problem based learning juga memiliki kekurangan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, yaitu:

1. Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah.
2. Seringkali memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang.
3. Aktivitas siswa di luar sekolah sulit dipantau.

Langkah-langkah *problem based learning* yang harus dilaksanakan agar pelaksanaan model ini berjalan lancar dapat dilihat dari sintaks dibawah ini:



Gambar 2. Sintaks Model *Problem Based Learning*

1. Mengorientasikan Peserta didik pada Masalah

Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan. Tahapan ini sangat penting, guru harus menjelaskan dengan rinci yang harus dilakukan oleh peserta didik. Ada empat hal yang perlu dilakukan dalam proses ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Tujuan utama pengajaran tidak untuk mempelajari sejumlah besar informasi baru, tetapi lebih kepada belajar cara menyelidiki masalah- masalah penting dan menjadi peserta didik yang mandiri.
- b. Permasalahan dan pertanyaan yang diselidiki tidak mempunyai jawaban mutlak/ benar, sebuah masalah yang rumit atau kompleks mempunyai banyak penyelesaian dan seringkali bertentangan.
- c. Selama tahap penyelidikan, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari informasi.
- d. Selama tahap analisis dan penjelasan, peserta didik akan didorong untuk menyatakan ide-idenya secara terbuka dan penuh kebebasan.

Problem based learning adalah model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik mendapatkan pengetahuan, yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki model belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Adapun peran guru dalam *problem based learning* adalah mendorong peserta didik untuk bersikap kritis, yakni dapat menilai benar salahnya, tepat tidaknya, dan baik buruknya sesuatu. Guru juga perlu memberikan stimulus pada peserta didik untuk berpikir, memberi kebebasan untuk berpendapat, berinisiatif, dan bertindak. Tujuan dari *problem based learning* bukan pada penguasaan pengetahuan peserta didik, tetapi dengan pengembangan metode pembelajaran seperti itu peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah serta sekaligus secara aktif mereka membangun pengetahuannya sendiri.

2. Mengorganisasikan Peserta didik untuk Belajar

Pembelajaran *Problem Based Learning* juga mendorong peserta didik belajar berkolaborasi. Pemecahan suatu masalah sangat membutuhkan kerjasama dan sharing antar anggota. Oleh sebab itu, guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan membentuk kelompok-kelompok peserta didik yang masing-masing kelompok akan memilih dan memecahkan masalah yang berbeda.

3. Membantu Penyelidikan Mandiri dan Kelompok

Meskipun setiap situasi permasalahan memerlukan teknik penyelidikan yang berbeda, namun pada umumnya tentu melibatkan karakter yang identik, yakni pengumpulan data dan eksperimen, berhipotesis dan penjelasan, dan memberikan pemecahan. Pengumpulan data dan eksperimentasi merupakan aspek yang sangat penting. Pada tahap ini, guru harus mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen (mental maupun aktual) sampai mereka betul-betul memahami dimensi situasi permasalahan. Tujuannya adalah agar peserta didik mengumpulkan cukup informasi untuk menciptakan dan membangun ide mereka sendiri.

4. Mengembangkan dan Menyajikan Artefak (Hasil Karya) dan Memamerkannya

Artefak lebih dari sekedar laporan tertulis, namun bisa suatu video tape (menunjukkan situasi masalah dan pemecahan yang diusulkan), model (perwujudan secara fisik dari situasi masalah dan pemecahannya), program komputer, dan sajian multimedia. Tentunya kecanggihan artefak sangat dipengaruhi tingkat berpikir peserta didik. Langkah selanjutnya adalah memamerkan hasil karyanya dan guru berperan sebagai organisator pameran. Akan lebih baik jika dalam pameran ini melibatkan

peserta didik lainnya, guru-guru, orang tua, dan lainnya yang dapat menjadi penilai atau memberikan umpan balik.

5. Analisis dan Evaluasi Proses Pemecahan Masalah

Fase ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan dan intelektual yang mereka gunakan. Selama fase ini guru meminta peserta didik untuk merekonstruksi pemikiran dan aktivitas yang telah dilakukan selama proses kegiatan belajarnya.

2.1.4. Konsep Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Pada model *discovery learning* mendorong siswa untuk berperan kreatif dan kritis. Peranan guru tidak lagi sebagai penyuplai ilmu pengetahuan, tetapi guru lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan kognitif dan kreativitas siswa. Dalam hal ini guru mempunyai peran sebagai motivator, fasilitator, dan manajer pembelajaran. Proses pembelajaran semacam ini sering disebut sebagai student-centered (Nanang dan Cucu, 2012).

Model pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar peserta didik aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan peserta didik. Model pembelajaran *discovery learning* mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Penemuan konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau mengkonstruksi apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Hal tersebut terjadi

bila peserta didik terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferring.

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang proses belajar di dalamnya tidak menyajikan konsep dalam bentuk jadi, tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan suatu konsep. Pembelajaran akan bermakna bagi peserta didik jika peserta didik melakukan sendiri pengalaman dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang akan melibatkan peserta didik aktif di dalamnya melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang menuntut peserta didik akan melakukan penemuan-penemuan adalah jenis model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* tidak cukup dengan peserta didik menemukan sesuatu. Model *Discovery Learning* mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena kelemahan dalam pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d. Metode ini memungkinkan siswanya dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- f. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.

- h. Membantu siswa mengembangkan skeptisme (keragu-raguan) yang sehat kearah kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

(Hamalik, 1986).

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menuntun peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran berupa penemuan-penemuan, dengan prosedur yang sistematis. Sehingga akan mampu mengaktifkan pembelajaran di dalam kelas, dengan pemikiran aktif peserta didik. Pembelajaran dengan teknik penemuan ini melibatkan proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip.

Adapun kekurangan dari *Discovery Learning* yaitu :

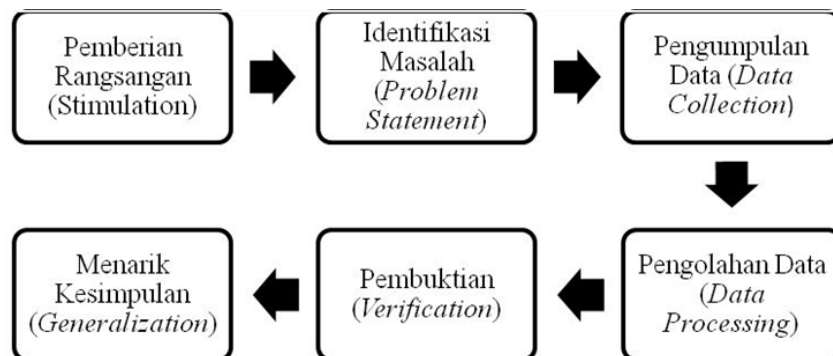
- a. Model ini berdasarkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir ataumengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi. Di pihak lain justru menyebabkan akan timbulnya kegiatan diskusi.
- b. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- c. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- d. Pengajaran *Discovery Learning* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- e. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa
- f. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan bagi berfikir yang akan ditemukan oleh siswa telah dipilih lebih dahulu oleh guru, dan proses penemuannya adalah dengan bimbingan guru.

(Hamalik, 1986).

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Sumiati dan Asra (2008) ialah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi kebutuhan siswa.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip pengertian, konsep, dan generalisasi yang akan dipelajari.
- 3) Seleksi materi pembelajaran dan problema atau tugas-tugas.
- 4) Membantu memperjelas:
 - a. Tugas problema yang akan dipelajari.
 - b. Peranan masing-masing siswa.
- 5) Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- 6) Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
- 7) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan.
- 8) Membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan.
- 9) Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
- 10) Merangsang terjadinya interaksi antar siswa.
- 11) Memuji dan membesarkan siswa yang giat dalam proses penemuan.
- 12) Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuan.

Dalam menjalankan model pembelajaran *discovery learning*, ada beberapa sintaks yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum tergambar sebagai berikut.



Gambar 3. Sintaks Model *Discovery Learning*

1. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik untuk melakukan eksplorasi. Dalam hal memberikan stimulasi dapat menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan peserta didik pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada peserta didik agar tujuan mengaktifkan peserta didik untuk mengeksplorasi dapat tercapai.

2. Identifikasi Masalah (*Problem statement*)

Langkah selanjutnya guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah). Memberikan kesempatan peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun pemahaman peserta didik agar terbiasa untuk menemukan masalah.

3. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberi kesempatan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah peserta didik belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

4. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap pembuktian peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

6. Menarik Kesimpulan/ Generalisasi (*Generalization*)

Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Model Discovery Learning mendorong peserta didik untuk belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, guru mendorong peserta didik mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip bagi diri sendiri. Pada model Discovery Learning peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri dan terlibat langsung untuk mendapatkan pengetahuan yang ditemukan melalui kegiatan tertentu.

2.2. Penelitian yang Relevan

Dasar atau acuan teori-teori atau temuan-temuan hasil berbagai penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat penting dan dapat dijadikan sebagai data pendukung. Salah satu data pendukung yang perlu dijadikan bagian tersendiri adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang sedang dibahas dalam penelitian ini ialah.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Rahmalia pada tahun 2014 didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan apabila kelas diberi pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery learning* dibandingkan dengan kelas biasa yang diujikan dengan kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Yuli adalah pembelajaran dengan menerapkan metode *discovery learning* mampu memberikan hasil belajar yang baik bagi siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Supraptinah, Budiyo, dan Sri Subanti tahun 2015 tentang “eksperimentasi model pembelajaran *discovery learning*, *problem based learning* dan *think-talk-write* dengan pendekatan saintifik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika ditinjau dari kemandirian belajar peserta didik”.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Model *problem based learning* dengan pendekatan saintifik menghasilkan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik daripada model *discovery learning* maupun *think-talk-write* dengan pendekatan saintifik, sedangkan model *discovery learning* lebih baik daripada model *think-talk-write*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia pada tahun 2013 didapatkan hasil bahwa hasil belajar kelas yang menerapkan metode *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung serta kerja kelompok yang dilaksanakan dalam metode *discovery learning* lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam menemukan sendiri pemecahan masalah dari suatu bahan pelajaran. Dalam penelitian ini yang berkaitan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Kurnia adalah pembelajaran dengan menerapkan metode *discovery learning* melatih siswa berfikir kritis analitis sehingga siswa berpengalaman dan keahlian lebih dari sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian
Ruang lingkup objek penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Subjek Penelitian
Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas X semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023.
3. Tempat Penelitian
Tempat penelitian adalah SMA Negeri 12 Bandar Lampung.
4. Waktu Penelitian
Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023.
5. Ilmu Penelitian
Lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *Nonequivalent Control Group Design*. 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).

Menurut Arikunto (2013) 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.

Nonequivalent control group design adalah desain yang hampir sama dengan pretest-posttest control group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Berikut merupakan gambar *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design* (Sugiyono 2018).

O_1	X_1	O_2
O_3	X_2	O_4

Gambar 4. Pola Desain Penelitian

Keterangan :

- O_1 = nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O_2 = nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)
- O_3 = nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O_4 = nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- X_1 = perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning*
- X_2 = perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning*

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu peningkatan *life skill* dengan perlakuan yang berbeda. Penelitian dengan menggunakan *nonequivalent control group design* juga sangat sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu membandingkan *life skill* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.

3.3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Element populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh

siswa-siswi kelas X SMAN 12 Bandar Lampung pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 166 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013), sedangkan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak dua kelas di SMA Negeri 12 Bandar Lampung dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Dalam penelitian ini akan dipilih dua kelas yaitu kelas X 2 dan kelas X 5. Kelas X 2 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *problem based learning* dan kelas X 5 menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel bebas. Sugiyono, (2014: 39) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen*. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model *pembelajaran problem based learning* (X1) dan model pembelajaran *discovery learning* (X2).

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu *life skill* (Y).

3.5. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket

Angket merupakan pertanyaan yang ditulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2011). Sedangkan menurut Syifa (2019) angket merupakan salah satu cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan cara menyebarkan daftar yang berisi pernyataan-pernyataan tertulis kepada responden. Angket yang dimaksud dalam penelitian ini adalah angket tertutup atau angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya tinggal memilih. Penelitian ini menggunakan angket tertutup untuk mendapatkan data penggunaan model *problem based learning* dengan model pembelajaran *discovery learning*.

2. Observasi

Observasi adalah aktivitas mencatat suatu gejala/peristiwa dengan bantuan alat/instrumen untuk merekam/ mencatatnya guna tujuan ilmiah atau tujuan lainnya. Dengan demikian observer menggunakan seluruh pancaindera untuk mengumpulkan data melalui interaksi langsung dengan orang yang diamati. Pengamat harus menyaksikan secara langsung semua peristiwa/gejala yang sedang diamati (Syamsudin, 2014). Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2014). Lembar observasi digunakan pada saat penelitian untuk mengetahui keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran guna meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) peserta didik.

3. Wawancara

Wawancara merupakan metode ketika subjek dan peneliti bertemu dalam satu situasi tertentu dalam proses mendapatkan informasi. Informasi

penelitian yang berupa data diperoleh secara langsung oleh peneliti dari subjek penelitian. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, perasaan, keinginan dan sebagainya yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang diharapkan oleh peneliti (Rosaliza, 2015). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan wawancara bebas dengan guru Mata Pelajaran Sejarah.

3.6. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2011) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun dan dikembangkan berdasarkan kebutuhan penelitian yaitu untuk mengungkap motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner atau angket. Kuisisioner dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran *likert* yang dirumuskan dengan 5 indikator dan dijadikan butir-butir pernyataan yang menggambarkan dari *life skill*.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen *Life Skill* (Kecakapan Hidup)

Indikator (1)	Sub Indikator (2)	Lembar Observasi (3)
Kecakapan Mengenal Diri	1. Toleransi terhadap sesama 2. Bertanggung jawab 3. Disiplin 4. Toleransi terhadap sesama 5. Berlaku jujur	No 1 No 2 No 3 No 4 No 5

	6. Suka menolong	No 6
	7. Memelihara lingkungan	No 7
Kecakapan Berpikir	8. Kecakapan menggali dan menemukan informasi	No 8
	9. Kecakapan mengolah informasi	No 9
	10. Kecakapan mengambil keputusan	No 10
	11. Kecakapan memecahkan masalah	No 11
Kecakapan Berkomunikasi	12. Komunikasi secara lisan	No 12
Kecakapan Bekerjasama	13. Saling pengertian	No13
	14. Saling membantu	No14

Sumber : Olah data penelitian tahun 2022

3.7. Pengujian Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (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*:

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = banyaknya peserta tes

Y = skor hasil uji coba

X = total skor

(Arikunto,2007:170)

Kriteria pengujian, r_{xy} disebut sebagai r_{hitung} , jika harga $r_{hitung} > r_{table}$ maka berartivalid, begitu pula sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{table}$ 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 5. Kriteria Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi r_{xy}	Keputusan
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

(Arikunto, 2007)

b. Uji Realibilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Realibilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama (Arikunto, 2013). Alat ukur yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam

penelitian ini menggunakan analisa Alpha dari Cornnbach dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$a = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_j^2}{Sx^2} \right)$$

Keterangan:

a = nilai reliabilitas

k = banyaknya butir soal

$\sum S_j^2$ = Jumlah varian butir

Sx^2 = jumlah varians total

(Arikunto 2013: 89)

Dalam uji reliabilitas instrumen penelitian ini juga akan menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22 for windows*. Setelah koefisien reliabilitas dihitung maka selanjutnya menentukan kriteria tingkat reliabilitas yang diklasifikasikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Kriteria Reliabelitas

Koefisien Reliabelitas	Kriteria
0,800-1,00	Sangat Tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2018)

3.8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik penelitian kuantitatif. Tujuan analisis data yaitu untuk memberikan arti guna menarik kesimpulan dari suatu masalah yang ada.

1. Uji Pra-Syarat

Uji pra-syarat dilakukan untuk menguji data yang akan digunakan, sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, berikut uji pra-syarat yang akan dilakukan dalam penelitian ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu data variabel bersifat normal atau tidak. Uji ini dapat melalui uji Kolmogorov Smirnov dengan dengan alasan data yang akan dianalisis statistik parametrik. Dalam uji ini dapat dibantu dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service*) 22.0.

Metode Kolmogorov-Smirnov juga bisa dilakukan dengan menggunakan tabel pembanding yaitu Tabel Kolmogorov Smirnov, sebagai berikut :

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S D}$	FT	FS	$ FT - FS $
1					
2					
3					
Dst					

Keterangan :

X_i = Angka pada data

Z = Transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal

FT = Probabilitas komulatif normal

FS = Probabilitas komulatif empiris.

Syarat Kolmogorov Smirnov:

1) Data berskala interval atau ratio (kuantitatif)

- 2) Data tunggal/belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi
- 3) Dapat untuk n besar maupun n kecil.

Signifikansi Kolmogorov Smirnov:

- 1) Signifikansi uji, nilai $|FT - FS|$ terbesar dibandingkan dengan nilai tabel Kolmogorov Smirnov.
- 2) Jika nilai $|FT - FS|$ terbesar $<$ nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 diterima ; H_a ditolak.
- 3) Jika nilai $|FT - FS|$ terbesar $>$ nilai tabel Kolmogorov Smirnov, maka H_0 ditolak ; H_a diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji homogenitas sebuah data penelitian. Adapun rumus untuk menguji homogenitas adalah:

$$F_{max} = \frac{\text{varian tertinggi}}{\text{varian terendah}}$$

Kriteria Homogenitas:

- a) jika $F_{Hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen
 - b) Jika $F_{hitung} > F_{Tabel}$ maka data tidak homogen
- (Sugiyono, 2007)

2. T-Tes Dua Sampel Independen

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

Rumus *separated varian* :

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

Rumus *polled varian* :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

X1 = Rata-rata *life skill* peserta didik dalam pembelajaran Sejarah yang

diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*

X2 = Rata-rata *life skill* peserta didik dalam pembelajaran Sejarah yang

diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*

S₁ = Varians total kelompok 1

S₂ = Varians total kelompok 2

N₁ = Banyaknya sampel kelompok 1

N₂ = Banyaknya sampel kelompok 2

(Sugiyono, 2013)

Adapun kriteria pengujian adalah :

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

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

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

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

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen maka dapat menggunakan rumus t-test baik *Separated Varians* maupun *Polled Varians* untuk melihat harga t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians*, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- c. Bila $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *Polled Varians* maupun *Separated Varians*, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen, untuk ini digunakan rumus t-test dengan *Separated Varians*, harga t sebagai pengganti harga t-tabel hitung dari selisih harga t-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = (n_2 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini digunakan pengujian rumusan hipotesis, yaitu :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 : tidak ada perbedaan *life skill* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

H_a : ada perbedaan *life skill* peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

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 ini menggunakan rumus analisis varian dua jalan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas tentang Perbandingan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) Antara Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Model Discovery Learning Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023 dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan kecakapan hidup (*Life Skill*) siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 12 Bandar Lampung TA 2022/2023 yang dapat terlihat dari hasil penghitungan uji *Paired Sample Test* dan uji *Independent Test*, pada uji *Paired Sample Test* kelas menggunakan model pembelajaran PBL menunjukkan nilai 0,00 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata angket pra-perlakuan dan pasca-perlakuan, sedangkan kelas menggunakan model DL menunjukkan nilai 0,002 yang artinya terdapat pula perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata angket pra-perlakuan dan pasca-perlakuan.
2. Pada kelas menggunakan model Problem Based Learning menunjukkan kecakapan hidup (*Life Skill*) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas menggunakan model Discovery Learning terlihat dari nilai rata-rata masing-masing angket Kecakapan hidup (*Life Skill*) adalah 86,55 (pra-perlakuan kelas menggunakan model pembelajaran PBL), 101,21 (Pasca-perlakuan kelas menggunakan model pembelajaran PBL), 84, 36 (pra-perlakuan kelas menggunakan model pembelajaran DL), 91,73 (pasca-perlakuan kelas menggunakan model pembelajaran DL)
3. Hasil uji *Independent Sample Test* yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata angket pasca-perlakuan kelas menggunakan model PBL dengan nilai rata-rata kelas menggunakan

Model DL. Pada nilai rata-rata pasca-perlakuan angket kecakapan hidup (*Life Skill*) kelas menggunakan model PBL menunjukkan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pasca-perlakuan angket kecakapan hidup (*Life Skill*) kelas menggunakan model DL.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian tentang perbandingan kecakapan hidup (*Life Skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023, maka peneliti menyarankan:

1. Guru lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran.
2. Guru menerapkan model pembelajaran pada siswa yang memiliki aktivitas belajar tinggi menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dibandingkan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Guru menerapkan model pembelajaran pada siswa yang memiliki aktivitas belajar rendah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dibandingkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
4. Guru menggunakan model pembelajaran yang interaktif sehingga dalam rangka lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arlianty, W. N. 2021. Model Pembelajaran Project-Based Learning Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Efektif di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(4), 86-92.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Life Skills-Pendidikan Kecakapan Hidup*. Jakarta: Depdiknas.
- Dja'far, A. B., & Yunus, S. P. I. (2021). *MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM (Konsep, Prinsip, Ruang Lingkup Manajemen Pendidikan Islam)*. Penerbit Adab.
- Fadlillah, M. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Prenada media.
- Fajar, Sharul, Cepi Riyana, Nadia Hanoum. 2017. Pengaruh Penggunaan Media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosia terpadu. *Bandung: Edutcehnologia*, 7(2).
- Febriana, R. 2021. *Kompetensi guru*. Bumi Aksara.
- Fitri, D. 2022. Upaya Meningkatkan Keterampilan dan Hasil Belajar dalam Pembuatan Produk Danish dan Croissant Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Problem Based Learning (PBL) Siswa Kelas XII Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6).
- Hamalik, Oemar. 1986. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hendayani, M. 2019. Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183.
- Herwanto, A. N. 2019. Pertimbangan Guru Dalam Memberikan Penilaian Mata Pelajaran Pjok Berdasarkan Ranah Kognitif, Ranah Afektif Dan Ranah Psikomotorik Bagi Siswa Smp Negeri Se-Kabupaten Sleman. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hidayat, R., & Wijaya, C. 2016. *Ilmu pendidikan Islam: menuntun arah pendidikan Islam di Indonesia*.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Junaedi, I. 2019. Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2).
- Kusuma, E., & Siadi, K. 2010. Pengembangan bahan ajar kimia berorientasi chemo-entrepreneurship untuk meningkatkan hasil belajar dan life skill mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1).
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah model pembelajaran problem based learning dan project based learning mampu melatih keterampilan abad 21?. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48-55.
- Nuri, FP, Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2016). Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap perkembangan life skill peserta berpendidikan sma yp Unila. *Jurnal Budaya Demokrasi*, 4(2).
- Nugraheny, D. C. (2018). Penerapan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis life skills untuk meningkatkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. *Visipena*, 9(1), 94-114.
- Pelipa, E. D., & Marganingsih, A. (2018). Pengaruh Praktik Kerja Terhadap Kemampuan Life Skill Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 3(2), 87-95.
- Purwanti, S. 2015. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan berpikir kritis matematis siswa sekolah dasar dengan model Missouri Mathematics Project (MMP). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(2).
- Romadhon, Mohammad. 2015. *Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa kelas XI IPS 1 SMA Teuku Umar Semarang Melalui Penggunaan Media Film Dokumenter tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang: UNNES
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Santosa, F. H., Umasih, U., & Sarkadi, S. 2018. Pengaruh model pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 Pandeglang. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1).
- Saputro, Nanang. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV di SDN 1 Surabaya Bandar Lampung*. Lampung : Universitas Lampung
- Satori, D. 2002. "Implementasi *Life Skill* dalam Konteks Pendidikan di Sekolah" Dalam. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.*, 34(8).
- Setiawan, Hendri. 2014. *Analisis Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan media powerpoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas XI IPA di SMA Negeri Karangnongko Klaten*. Yogyakarta: UNY
- Servitri, M. (2017). Pembelajaran Multimedia IPA Dengan Model Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 1-8.
- Shawmi, A. N. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 240-252.
- Silalahi, P. 2017. *Pengaruh Interaksi Sosial dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Medan Ta 2016/2017*. Skripsi. UNIMED.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: PT. Nusa Dua.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cetakan ke tujuh belas. Bandung: Alfabet.
- Sulfemi, W. B. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 16(1).
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). Belajar dan pembelajaran.

- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa Ra Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul Aulad*, 6(1).
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Yulia, Desma, Novia Ervinalisa. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Tahun Ajaran 2017/2018. *Batam : Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).