

## ***TWO STAY – TWO STRAY DAN TIME TOKEN TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DENGAN PENUGASAN***

Ayu Reza Ningrum, Edy Purnomo, dan Tedi Rusman  
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila  
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

The purpose of this research was to find out the difference of life skill, the interaction of the use of cooperative learning model of *Two Stay Two Stray (TS-TS)* and Time Token (TT) type by considering the techniques of task. Research methodology used in this research was experiments with comparative approach. The experimental methods were divided into two, which were true experiment and quasi experiment. The methodology that was used in this research was quasi experiment. Data collection was done, by using observation. The data which were collected by observation were analyzed by using calculation. Based on analysis of the data, it obtained the result that there is a difference in life skill and the interaction of the use of cooperative learning model of *Two Stay Two Stray (TS-TS)* and Time Token (TT) type by considering the task technique.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan kecakapan hidup (*life skill*), interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)* dan *Time Token (TT)* dengan memperhatikan teknik penugasan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif. Metode eksperimen dibedakan menjadi dua, yaitu eksperimen murni (*True Eksperimen*) dan eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Pengumpulan data dilakukan observasi. Data yang terkumpul melalui observasi diolah dengan perhitungan manual. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) dan interaksi penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TS-TS dan TT dengan memperhatikan teknik penugasan.

**Kata kunci:** *Kecakapan hidup (life skill), Time Token, Two Stay Two Stray, Teknik Penugasan*

## PENDAHULUAN

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

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai bagian dari pendidikan dasar meletakkan dasar kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri guna mengikuti pendidikan lebih lanjut. IPS (*social studies*) lebih menekankan pada aspek sikap dan perilaku daripada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS (*social studies*) siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) pada dasarnya menyiapkan siswa agar mampu, sanggup, dan terampil dalam melangsungkan kehidupan di masa yang akan datang. Pada jenjang SMP pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) lebih ditekankan pada pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang bersifat umum (*general life skill*) yang meliputi kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*).

Tujuan pengembangan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) yang berkaitan dengan pembelajaran IPS adalah supaya: (1) mengakrabkan siswa dengan prikehidupan nyata di lingkungannya, (2) menumbuhkan kesadaran tentang makna atau nilai perbuatan seseorang terhadap pemenuhan kebutuhan hidupnya, (3) memberikan sentuhan awal terhadap pengembangan keterampilan psikomotorik, dan (4) memberikan pilihan-pilihan tindakan yang dapat memacu kreativitas siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada saat penelitian pendahuluan terhadap guru IPS SMP Negeri 01 Bandar Lampung menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sebenarnya tidak hanya ceramah, tetapi juga penugasan kelompok. Adanya perbedaan tingkat kognitif pada setiap kelas menyebabkan siswa-siswa yang berada di luar kelas unggulan masih banyak belum mampu menggali informasi dan memecahkan masalah yang dihadapi, rendahnya kemampuan siswa dalam bekerjasama dan berkomunikasi, sehingga menyebabkan kemampuan

kecakapan hidup (*life skill*) siswa rendah, seperti pada saat di kelas siswa cenderung pasif tidak mau ikut berperan dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan kurikulum 2013 di SMP Negeri 01 Bandar Lampung juga menuntut adanya pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada aspek kognitif saja, tetapi juga peningkatan aspek afektif dan psikomotorik, karena dalam kurikulum 2013, yang menjadi fokus utama pembelajaran adalah pembentukan sikap siswa.

Kecakapan-kecakapan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa dapat didukung dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) siswa. Penggunaan model pembelajaran dimaksudkan agar terciptanya suasana yang menyenangkan, dimana siswa dapat berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antarsiswa, adanya kerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan serta kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Terdapat beragam model pembelajaran kooperatif. Hal ini akan lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan materi, tujuan pembelajaran, kondisi kelas, sarana dan kondisi internal peserta didik seperti minat belajar. Dua diantara model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu *two stay two stray* dan *time token*.

Kedua model pembelajaran tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan serta memiliki langkah

yang berbeda. Untuk mengetahui model pembelajaran yang tepat sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran IPS dan memperoleh kecakapan hidup (*life skill*) yang diharapkan, penulis berkeinginan menerapkan kedua model pembelajaran tersebut di kelas penelitian dan melihat kecakapan hidup (*life skill*) siswa SMP Negeri 01 Bandar Lampung kemudian membandingkan hasilnya. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* atau model pembelajaran *Time Token* yang lebih efektif digunakan sebagai strategi dalam proses pembelajaran IPS.

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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang hendak diangkat adalah “studi perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan *time token* terhadap kecakapan hidup (*life skill*) dengan memperhatikan teknik penugasan proyek dan

portofolio pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung semester genap tahun pelajaran 2015/2016 ”.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooepratif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu. (2) Untuk mengetahui perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu. (3) Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan proyek dan portofolio terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada pada mata pelajaran IPS Terpadu. (4) Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* lebih baik daripada *time token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu. (5) Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu. (6) Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. (7)

Untuk mengetahui efektivitas kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

## TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Satori dalam Anwar (2012: 20) kecakapan hidup (*life skill*) bukan semata-mata kemampuan tertentu saja (*vokasional skill*), namun ia harus memiliki kemampuan dasar pendukungnya secara fungsional seperti membaca, menulis, menghitung, merumuskan, dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam tim, terus belajar di tempat kerja dan mempergunakan teknologi.

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

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

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

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

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara tepat (Sugiyono, 2013: 107). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel, yaitu kecakapan hidup (*life skill*) dengan perlakuan berbeda.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian semu (*Quasi experimental design*) dengan pola *design factorial*. *Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan (Sugiyono, 2013: 114). Eksperimen semu diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen.

Penelitian ini akan membandingkan keefektifan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) dan kooperatif tipe *Time Token* (TT), terhadap kecakapan hidup (*life skill*) siswa dan dengan keyakinan bahwa mungkin kedua metode pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap kecakapan hidup (*life skill*) siswa dengan memperhatikan teknik penugasan. Kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) sebagai kelas eksperimen dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* (TT) sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperhatikan teknik penugasan.

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Adanya perbedaan rata-rata kecakapan hidup (*life skill*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dibuktikan melalui uji hipotesis pertama, bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan menggunakan rumus Anava Dua Jalur yang memberikan hasil  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $6,43 > 4,00$ .

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model yang mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil dimana dalam kelompok tersebut

terdapat suatu tujuan bersama untuk mengoptimalkan kemampuan menguasai suatu materi pembelajaran yang menggunakan teknik dan metode yang disenangi atau sesuai dengan masing-masing kelompok siswa tersebut sehingga tercapai proses pembelajaran yang mengoptimalkan kecerdasan dan komunikasi dan kemampuan kerjasama, saling menghormati dan saling menghargai satu sama lainnya, dalam satu kelompok terdapat kemajemukan baik dari unsur kognitif, afektif, maupun aspek lainnya. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Two stay two stray* dan model pembelajaran *Time token*. penggunaan model pembelajaran yang berbeda, maka akan menghasilkan perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) juga.

(2) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Secara umum didapat bahwa hasil rata-rata yang diberi tugas proyek lebih tinggi dibandingkan dengan tugas portofolio. Hal itu terlihat dari hasil rata-rata siswa yang diberi tugas proyek sebesar 34,76 sedangkan yang diberi tugas portofolio sebesar 32,93 dan pada pengujian hipotesis menggunakan Anava Dua Jalan  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $4,53 > 4,00$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka terbukti ada perbedaan rata-rata kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberi tugas proyek dan siswa yang diberi tugas portofolio. Secara umum semua bentuk tugas itu mempunyai kelebihan namun

pemberian perlakuannya berbeda sesuai dengan penggunaan model pembelajaran.

(3) Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan proyek dan portofolio terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan perhitungan juga dibuktikan dari pengujian hipotesis menggunakan Anava Dua Jalan diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $48,08 > 4,00$  dengan  $\alpha = 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dapat dilihat keefektifannya melalui sebuah penugasan. Dimana penugasan merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dengan kegiatan belajar mengajar pada umumnya, karena efektivitas kegiatan belajar mengajar bergantung pada kegiatan penugasan.

Ketika penerapan model pembelajaran kooperatif yang memiliki tujuan meningkatkan kerjasama akademik antarsiswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok dan pemberian penugasan kepada

siswa, maka siswa tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja, tetapi kemampuan afektif dan psikomotoriknya dapat berkembang dengan baik.

(4) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada *Time Token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan perhitungan, didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,266 > 1,6955$  dengan  $\alpha 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

Penggunaan model *two stay two stray* menjadikan siswa dapat memahami materi secara keseluruhan sesuai dengan tema yang dipelajari, siswa memahami materi dan berdiskusi dengan kelompok asal kemudian menyampaikan hasil diskusinya kepada kelompok lain sampai kelompok tersebut faham. Sesuai dengan teori belajar Ausebel (dalam Budiningsih, 2005: 43) bahwa belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi siswa. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam bentuk struktur kognitif.

Adanya penugasan proyek investigasi dalam periode tertentu ini, memungkinkan terjalannya kerjasama dan komunikasi yang baik dalam kelompok, sehingga secara perlahan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yaitu kecakapan sosial khususnya ada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi sudah tercipta. Pendapat tersebut sesuai dengan Ausebel (Herpratiwi, 2009: 25) yang menyatakan bahwa,

“aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat jika mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung.

(5) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray* pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan perhitungan, didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,697 > 1,6955$  dengan  $\alpha 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

Model pembelajaran *time token* menekankan siswa untuk dapat memiliki kemandirian dalam belajar, harapannya siswa mampu memiliki kemampuan berpikir dengan baik. Model pembelajaran ini menuntut siswa dalam menggali informasi sampai memecahkan masalah yang dihadapi, hingga akhirnya siswa memiliki kemandirian dalam belajar. Penerapan model pembelajaran *time token* yang mana menuntut kemandirian siswa cukup baik bila dipasangkan dengan penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan belajarnya sendiri, serta dapat meningkatkan kecakapan personal khususnya kecakapan berpikir yang memiliki indikator ketercapaiannya seperti, kecakapan menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi, kecakapan mengambil keputusan dan kecakapan memecahkan masalah.

Hal ini didukung dengan pendapat Jean Piaget (Herpratiwi,

2009: 79) , adapun struktur kognitif yang dialami seseorang dalam memproses informasi adalah yang pertama, asimilasi yaitu siswa menambah atau mempertahankan pengetahuan lamanya. Kedua, akomodasi dimana siswa menyeimbangkan pengetahuan lama dengan pengalaman barunya. Ketiga, equilibrasi dimana siswa menyatukan pengalaman lama dan barunya

(6) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan hasil perhitungan, maka didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $6,3727 > 1,6955$  dengan  $\alpha 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

Model pembelajaran *two stay two stray* memiliki karakteristik yang berhubungan dengan dengan teori humanistik. Hal ini karena pada teori humanistik siswa dikatakan berhasil apabila telah memahami dirinya sendiri dan lingkungannya. Proyek juga akan memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan informasi. Penugasan proyek ini akan lebih cocok untuk diterapkan pada pembelajaran *two stay two stray*. Penugasan proyek diberikan agar siswa mencari sumber data, mengolahnya, menyimpulkannya dala periode tertentu, para siswa berkumpul dengan kelompoknya untuk dibahas dan kemudian

dibagikan/didiskusikan kembali kepada anggota kelompok lain, sehingga terjalin komunikasi dan kerjasama yang baik antarsiswa yang dapat meningkatkan kecakapan sosial siswa khususnya pada aspek kecakapan sosial.

(7) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan hasil perhitungan, maka didapat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,4065 > 1,6955$  dengan  $\alpha 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_1$ .

Strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah hal ini dikemukakan oleh Arends dalam Huda (2014: 239). Portofolio yang merupakan kumpulan pekerjaan siswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan yang telah ditentukan diduga dapat mendukung model pembelajaran *time token*. Hal ini dikarenakan pembelajaran *time token* yang menekankan siswa untuk mengemukakan pendapat tentunya secara tidak langsung juga menuntut siswa untuk memiliki sumber informasi yang mencukupi agar siswa dapat memenuhi kewajibannya untuk berargument selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian penugasan portofolio dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dianggap dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) khususnya kemampuan

personal siswa. Siswa dapat mengaktualisasi diri dengan cara menyumbangkan ide dalam penugasan yang diberikan dan dapat melihat sejauh mana dirinya dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri saat bergabung dengan kelompok dan saat bekerja sendiri.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka diperoleh kesimpulan adalah (1) ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* jika dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu. (2) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang diberikan teknik penugasan proyek, dengan siswa yang diberikan teknik penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu. Adanya perbedaan dikarenakan pada kedua bentuk tugas diberikan pada waktu yang bersamaan tetapi kepada siswa yang berbeda, dimana untuk masing-masing kelas eksperimen dan kontrol keduanya diberikan kedua tugas tersebut namun pada waktu yang berbeda dan jenis tugas yang berbeda. (3) Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan teknik penugasan proyek dan portofolio terhadap kecakapan hidup (*life skill*) pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini terjadi karena kedua jenis tugas masing-masing memberikan kesempatan siswa

untuk memahami materi pelajaran yang diberikan berdasarkan pengalaman belajar. (4) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* lebih baik daripada *Time Token* pada siswa yang diberikan penugasan proyek pada mata pelajaran IPS Terpadu. Penggunaan model *two stay two stray* menjadikan siswa dapat memahami materi secara keseluruhan sesuai dengan tema yang dipelajari. Sesuai dengan teori belajar Ausebel (dalam Budiningsih, 2005: 43) bahwa belajar seharusnya merupakan asimilasi yang bermakna bagi siswa. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa dalam bentuk struktur kognitif. Adanya penugasan proyek investigasi dalam periode tertentu ini, memungkinkan terjalannya kerjasama dan komunikasi yang baik dalam kelompok, sehingga secara perlahan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yaitu kecakapan sosial khususnya ada aspek kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi sudah tercipta. Pendapat tersebut sesuai dengan Ausebel (Herpratiwi, 2009: 25) yang menyatakan bahwa, “aktivitas belajar siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan dasar akan bermanfaat jika mereka banyak dilibatkan dalam kegiatan langsung. (5) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* lebih baik daripada *two stay two stray*

pada siswa yang diberikan penugasan portofolio pada mata pelajaran IPS Terpadu. Model pembelajaran *time token* menekankan siswa untuk dapat memiliki kemandirian dalam belajar, harapannya siswa mampu memiliki kemampuan berpikir dengan baik. Penugasan portofolio yang menuntut siswa untuk selalu membuat laporan atas hasil belajarnya dalam periode tertentu, sehingga dapat dijadikan bahan koreksi untuk perkembangan belajarnya sendiri, sehingga penerapan model pembelajaran *time token* baik bila disandingkan dengan teknik penugasan portofolio. (6) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan proyek lebih baik daripada penugasan portofolio pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Teknik penugasan proyek memberikan informasi tentang pemahaman dan pengetahuan siswa pada pembelajaran, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan kemampuan siswa untuk mengkomunikasikan informasi. Penugasan tersebut akan menghasilkan kecakapan hidup (*life skill*) yang baik jika diterapkan dengan model pembelajaran *two stay two stray*, yang mengharuskan siswa belajar dalam kelompoknya dan berbagi informasi. (7) Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) siswa yang diberikan penugasan portofolio lebih baik daripada penugasan proyek pada siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *time token* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hal ini dikarenakan pembelajaran *time token* yang menekankan siswa untuk mengemukakan pendapat tentunya secara tidak langsung juga menuntut siswa untuk memiliki sumber informasi yang mencukupi agar siswa dapat memenuhi kewajibannya untuk berargumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pemberian penugasan portofolio dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dianggap dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*) khususnya kemampuan personal siswa. Siswa dapat mengaktualisasi diri dengan cara menyumbangkan ide dalam penugasan yang diberikan dan dapat melihat sejauh mana dirinya dapat mengenali kelebihan dan kekurangan diri saat bergabung dengan kelompok dan saat bekerja sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

Anwar. 2012. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill Education)*. Bandung: Alfabeta.

Budiningsih, asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandar Lampung: Universitas Lampung

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Nasution, S. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

UU no 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Bumi Aksara.