

EFEKTIFITAS MODEL *TIME TOKEN*, *TWO STAY TWO STRAY* UNTUK MENINGKATKAN *LIFE SKILL*

Odi Darmawan, Tedi Rusman, dan Nurdin
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Universitas Lampung
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

This research is based on the low life skill of students in Integrated IPS subjects in class VIII SMP Negeri 1 Sumberejo. This study aims to compare life skill students use kind of classroom time a token and two stay two stray. The method used is quasi experiment with comparative approach. The population of this study is 6 classes with the number of samples of 2 classes (71 students). The sampling technique of this research using cluster random sampling. Technique of collecting data through observation. Hypothesis testing using t-test, two independent samples. The results of data analysis show (1) There is a difference in life skill between students whose learning using cooperative learning type of time token type with cooperative learning model type two stray two stay on Integrated IPS subjects in SMP N 1 Sumberejo. Time token cooperative learning model is more effective than two stray two stay in improving student life skill on Integrated IPS subjects in SMP N 1 Sumberejo.

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

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

PENDAHULUAN

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

Menurut UNESCO (United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization) dalam Setiadi (2006: 7) mengembangkan empat pilar pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan, yakni: (1) *Learning to know* (pembelajaran untuk tahu), (2) *Learning to do* (Pembelajaran untuk berbuat), (3) *Learning to be*

(pembelajaran untuk membangun jati diri), (4) *Learning to live together* (Pembelajaran untuk hidup bersama secara harmoni).

Empat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan *Intelectual Quotient* (IQ), *Emotional Quotient* (EQ), dan *Spiritual Quotient* (SQ). Pada intinya pendidikan itu bertujuan untuk membentuk karakter siswa.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian dari pendidikan yang meletakkan kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta untuk hidup mandiri untuk pendidikan lebih tinggi. Mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Pendidikan Pertama (SMP) adalah Ilmu pengetahuan sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kecenderungan pada ranah afektif dan juga berupaya untuk membina dan mengembangkan siswa menjadi sumber daya manusia yang memiliki keterampilan sosial serta kepedulian sosial.

Terdapat empat basis dasar dalam pembelajaran yang

bertujuan pada hasil belajar aktual yang diperlukan dalam kehidupan. Hal tersebut dinyatakan oleh Hidayanto dalam Anwar (2012: 5) terdapat empat pilar pembelajaran yaitu: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) kemandirian, dan (4) kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bekerjasama.

Hasil aktual ini merupakan gabungan dari pembelajaran konkrit dan abstrak agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapinya. Dengan demikian untuk mencapai hasil aktual tersebut sekolah sebagai lembaga pendidikan hendaknya meningkatkan dan menyeimbangkan antara kemampuan fisik (*hard skill*) dan kemampuan mental (*soft skill*), sehingga dalam pendidikan diperlukan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*).

Pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) dimaknai sebagai substansi pendidikan, yaitu pendidikan yang mengajarkan untuk menggapai kesuksesan hidup (Samani, 2006: 70). Kemudian menurut Brodin dalam

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

Model pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 1 Sumberejo masih konvensional bahwa guru pada saat pembelajaran langsung menyajikan materi, siswa diperintahkan untuk

merangkum dan mencatatnya dibuku tulis kemudian diberikan soal latihan. Pada saat melakukan diskusi kelompok, siswa masih pasif karena kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan belajar mengajar monoton. Adapun sumber belajar yang digunakan hanya dari buku paket yang ada sehingga materi yang disajikan kurang maksimal. Akibatnya kemampuan kecakapan hidup (*life skill*) siswa tidak berkembang dengan baik dan optimal.

Pengunaan model pembelajaran dimaksudkan agar terciptanya suasana yang menyenangkan, dimana siswa dapat berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya mengenai suatu masalah yang didiskusikan, adanya komunikasi antarsiswa, adanya kerjasama dalam kelompok, dan dapat memberikan masukan serta kritikan terhadap hasil diskusi kelompok lain sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pada model

pembelajaran kooperatif, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi. Model pembelajaran kooperatif, menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, guru hanya menjadi fasilitator yang mengarahkan siswa ke pemahaman yang lebih tinggi.

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

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

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

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

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

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

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu dengan pendekatan komparatif. Penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, variabel-variabel lain yang dapat

mempengaruhi proses eksperimen dapat dikontrol secara tepat (Sugiyono, 2013: 107).

Menurut Arikunto (2013; 3) eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo yang berjumlah 214 siswa yang terdiri dari 6 kelas. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008: 118).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* diperoleh kelas VIII B dan VIII C

sebagai sampel, kemudian dua kelas tersebut diundi untuk menentukan kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *time token* dan kelas VIII C dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* sebagai kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 71 siswa yang tersebar ke dalam dua kelas yaitu kelas VIII B sebanyak 36 siswa dan kelas VIII C berjumlah 35 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan di dalam penelitian ini, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Hasil analisis dengan SPSS diperoleh t_{hitung} sebesar 6,438 dengan tingkat signifikansi diperoleh sebesar 0,000.

Berdasarkan daftar t_{tabel} dengan Sig. α 0.05 dan $dk = 36 + 35 - 2 = 69$, maka diperoleh 1,9939 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,438 > 1,9939$, dan nilai sig.

0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan ; Ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe time token dengan model pembelajaran kooepratif tipe two stray two stay pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ningrum (2012) dengan judul Studi Perbandingan Kecakapan Hidup (*life skill*) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dan *Time Token* dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016, diperoleh kadar determinasi sebesar 6,43 dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang

pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two tray* jika dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe time token pada mata pelajaran IPS.

Menurut (Huda, 2014), model pembelajaran two stay two stray adalah 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.

2. Dari hasil SPSS diperoleh rata-rata nilai *Life Skill* dengan menggunakan model *Time Token* diperoleh sebesar 44,78 dan *Two Stay Two Stray* sebesar 39,94. Jadi rata-rata nilai *Time Token* > *Two Stay Two Stray* atau $44,78 > 39,94$ berarti “Rerata nilai *Life Skill* siswa dengan model *Time*

Token lebih efektif dari pada model *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran IPS Terpadu di Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sumberejo Tahun Ajaran 2017/2018.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatmawati (2015) dengan judul Efektivitas model Pembelajaran kooperatif tipe *time token* dan *two stay two stray* dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan memperhatikan kecerdasan spiritual pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/2015, hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa keterampilan sosial yang Pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *time token* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *two stay to stray* bagi siswa yang mempunyai kemampuan spiritual tinggi, pada mata pelajaran IPS

Terpadu, diperoleh koefisien Fhitung sebesar 13.279 > Ftabel 2.093 dengan signifikansi sebesar 0.000 < 0.05.

Menurut 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.

SIMPULAN

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

1. Terdapat perbedaan kecakapan hidup (*life skill*) antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

time token dengan model pembelajaran kooepratif tipe *two stray two stay* pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 1 Sumberejo. Perbedaan *Soft skill* siswa dapat terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

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

DAFTAR PUSTAKA

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

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fatmawati, Aan IS. 2014. *Motivasi berprestasi dan motivasi berafiliasi siswa etnis tionghoa yang bersekolah di SMA Negeri 1 Tebas*.
<http://jurnal.untan.ac.id/inde>

[x.php/jpdpb/article/download/7273/7387](http://www.digilib.unila.ac.id/x.php/jpdpb/article/download/7273/7387).

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

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

Ningrum, Ayu Reza. 2016. *Studi Perbandingan Kecakapan Hidup (life skill) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray dan Time Token dengan Memperhatikan Teknik Penugasan Proyek dan Portofolio pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Universitas Lampung. Tersedia:

www.digilib.unila.ac.id

Samani, Muchlas. 2006. *Menggagas Pendidikan Bermakna Integrasi Life Skill KBK-CTL-MBS*. Surabaya. SIC.

- Setiadi, Elly, dkk. 2006. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.