

## ABSTRAK

### **Pengembangan Model Pembelajaran Time Token Berbasis Kearifan Lokal lom Bettuk Permainan Tradisional Ngelalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual guai Ningkatkan Kemampuan Bebalah Bahasa Daerah Siswa Kelas V SD di Lappung**

Andahni  
SALMINA

Tujuan penelitian sinji yakdo ngembangkon model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal lom bತ್ತುk permainan tradisional ngelalui pendekatan kontekstual khik guai ningkatkan kemampuan bebalah siswa lom bahasa Lappung. Penelitian sinji yakdo pengembangan model pembelajaran sai uji efektifitasni ngegunakon siklus jama mertimbangkon hasil refleksi di tiap pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data sai digunakon yakdo observasi khik test kemampuan bebalah. Hasil penelitiანი nunjukkon bahwa model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal lom bತ್ತುk permainan tradisional ngelalui pendekatan kontekstual efektif digunakon guai ningkatkan kemampuan bebalah siswa lom bahasa Lappung, dibuktikon wat peningkatan penilaian kemampuan bebalah siswa anjak pra siklus, siklus 1, sappai siklus II di tiap aspek penilaian, khik indikator sai direncanako khadu tecapai yakdo 80% siswa sai mansa kategori penilaian *HELAU/ BAIK*.

***Kata kunci:*** *time token, permainan tradisional, kontekstual, kemampuan bebalah*

## ABSTRAK

### **Pengembangan Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis Kearifan Lokal dalam Bentuk Permainan Tradisional Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Daerah Siswa Kelas V SD di Lampung**

Oleh  
SALMINA

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual dan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung. Penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran yang uji efektifitasnya menggunakan siklus dengan mempertimbangkan hasil refleksi di setiap pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes kemampuan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung, dibuktikan dengan adanya peningkatan penilaian kemampuan berbicara siswa dari pra siklus, siklus 1, hingga siklus II di setiap aspek penilaian, serta telah mencapai indikator yang direncanakan yakni terdapat 80% siswa mendapat kategori penilaian BAIK.

*Kata kunci: time token, permainan tradisional, kontekstual, kemampuan berbicara*

**The Development of Learning Model Time Token *Based on the Local Culture in the Form of Traditional Game Through the Contextual Learning Approach in Increasing the Local Language Speaking Ability At the Fifth Grade Students in Lampung***

By  
SALMINA

The purpose of this research is to develop learning model Time Token based on the local discernment in traditional games through contextual learning approach in increasing the Lampung language speaking ability. This learning model development of this research using the cycle by considering the reflection result in every implementation of learning. The Data collection techniques used are observation and speaking ability test. Based on the research result that learning model *Time Token* based on the local discernment in traditional games through contextual learning approach was effective to increase the students speaking ability in the Lampung language. It can be proved based on the result of the research showed that there was a significant increase of students speaking ability from pre-cycles, the first cycles until the second cycle in every aspect of assessment and the target of indicator had reached about 80% for the good score category.

**Keywords:** *Time token, traditional game, contextual, speaking ability*