

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM BENTUK PERMAINAN
TRADISIONAL MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA BAHASA DAERAH SISWA SD DI LAMPUNG**

(Tesis)



**OLEH
SALMINA**

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

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*

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TIME TOKEN*
BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM BENTUK PERMAINAN
TRADISIONAL MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBICARA BAHASA DAERAH SISWA SD DI LAMPUNG**

**OLEH
SALMINA**

(Tesis)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Universitas Lampung**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2018**

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

Nama Mahasiswa : **Salmi**

No. Pokok Mahasiswa : 1523045003

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Prof. Ag. Bambang Setiyadi, M.A. Ph.D.
NIP 19590528 198610 1 001

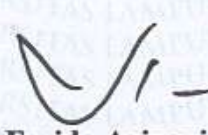

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah


Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 19620203 198811 1 001


Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Ag. Bambang Setiyadi, M.A., Ph.D.

Sekretaris : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Iing Sunarti, M.Pd.

II. Dr. Budi Koestoro, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Drs. Mustofa, M.A., Ph.D.
NIP 19570101 198403 1 020

4. Tanggal Lulus Ujian : 15 Februari 2018

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa tesis ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya yang sama yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali pendapat tertulis sebagai acuan dan tercantum dalam daftar pustaka. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi jika ternyata ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam tesis ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandar Lampung, 20 Januari 2018
Yang Menyatakan,



Salmina

RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Pekon Kerang Kecamatan Batu Brak Kabupaten Lampung Barat pada 30 Mei 1981. Jenjang pendidikan peneliti dimulai dari TK Dharma Wanita Kota Besi Kecamatan Batu Brak 1987 dan SD Negeri 1 Kota Besi 1993, SMP Negeri 2 Belalau 1996, SMA Negeri 4 Bandar Lampung 1999, dan D-3 Bahasa dan Sastra Daerah Lampung FKIP Unila 2002, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sarjana di FKIP Unila Jurusan Bahasa dan Seni tahun 2011.

Pada 2002 sampai dengan 2004 peneliti menjadi guru honorer di SMP Taman Siswa Tanjung Karang, 2004 sampai dengan 2006 menjadi guru bantu di SD Negeri 1 Sukabumi, dan sejak 1 April 2006 peneliti diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil (PNS) pada SD Negeri 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung sampai dengan sekarang.

Pada 5 September 2004 peneliti menikah dengan Agus Ramadhan, S.E. M.M. dan telah dikaruniai dua putri yang bernama Azzahra Najwa Salsabilla yang saat ini bersekolah di SMP Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, dan Qhanza Azkiya Syaquila yang bersekolah di TK Aysiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam yang memiliki segala keindahan dan kesempurnaan hakiki yang telah menghamparkan cinta dan kasih sayang kepada kami semua. Kupersembahkan karyaku ini kepada kedua orang tuaku dan Ibu mertuaku yang selalu mencurahkan cinta kepada seluruh keluarga, kepada suami dan kedua putriku tercinta Azzahra Najwa Salsabila dan Qhanza Azkiya Syaquila yang selalu memberi semangat dan dukungan baik moril maupun materi, kepada adik-adikku, dan kepada teman-teman seperjuangan di S2 MPBSD FKIP Unila, kepada kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri 1 Labuhan Ratu Bandarlampung, dan almamaterku tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah senantiasa menaungi kita dengan cinta dan kebahagiaan serta mengumpulkan kita di surga-Nya kelak....Amin.

SANWACANA

Puji syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah Yang Maha Agung atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis Kearifan Lokal dalam Bentuk Permainan Tradisional Melalui Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Lampung Siswa Kelas V SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/ 2017”. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad Solallohualaihiwasallam, beserta para sahabat, keluarga, dan pengikutnya yang setia sampai akhir zaman.

Peneliti telah banyak menerima bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati sebagai wujud rasa hormat dan penghargaan atas segala bantuan, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi MPBSD, yang telah memberikan motivasi, arahan, dukungan serta perhatian yang luar biasa demi terselesainya tesis ini.
2. Prof. Ag. Bambang Setiyadi, M.A., Ph.D. dan Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M. Pd. selaku pembimbing I dan II serta Dr. Iing Sunarti, M. Pd. dan Dr. Budi Koestoro, M.Pd. selaku penguji I dan II, dalam penyelesaian tesis ini dengan

penuh ketegasan dan memberi motivasi yang kuat, serta arahan yang membuat saya termotivasi untuk menyelesaikan tesis ini dengan segera.

3. Bapak dan Ibu dosen pengajar di S2 MPBSD FKIP Unila yang telah membekali peneliti dengan ilmu, bimbingan, arahan, dan motivasi selama mengikuti perkuliahan.
4. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan FKIP Unila
5. Kepala sekolah dan dewan guru SD Negeri 1 Labuhan Ratu Bandarlampung, atas kesempatan yang diberikan kepada saya ketika meminta izin untuk meninggalkan kelas untuk pergi ke kampus.
6. Kedua orang tuaku dan ibu mertuaku tersayang, atas segala kasih sayang dan doa sekalipun dari jarak yang cukup jauh.
7. Suamiku Agus Ramadhan, S.E., M.M dan kedua putriku tercinta, atas segala doa, dukungan dan motivasinya.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan pengorbanan bapak, ibu, saudara, teman-teman, adik-adik serta orang-orang yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu. Harapan peneliti, karya kecil ini bisa bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Lampung.

Bandarlampung, Februari 2018
Peneliti

Salmina

MOTTO

”Tiada keberhasilan tanpa usaha dan doa”

”Jagalah hati dengan taqwa dan jagalah diri dengan sopan santun”

”Berikan yang terbaik apa yang kamu punya kepada semua orang, seperti apa yang telah kamu terima dari banyak orang”

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak Bahasa Inggris	i
Abstrak Bahasa Indonesia	ii
Abstrak Bahasa Lampung	iii
Halaman Judul	iv
Lembar Pengesahan	v
Surat Pernyataan	vi
Riwayat Hidup	vii
Persembahan	viii
Sanwacana	ix
Motto	xii
Daftar Isi	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Subjek dan Objek Penelitian	11
1.6 Spesifikasi Pengembangan.....	11
1.7 Penelitian yang Relevan.....	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Tentang Belajar.....	16

2.1.1	Pengertian Belajar	16
2.1.2	Efektivitas Pembelajaran.....	18
2.1.3	Daya Tari Pembelajaran	20
2.1.4	Karakteristik Pembelajaran	22
2.2	Teori Belajar	23
2.2.1	Teori Belajar Konstruktivisme	23
2.2.2	Teori Belajar Behaviorisme.....	26
2.3	Konsep metode <i>Time Token</i>	28
2.3.1	Pengertian <i>Time Token</i>	28
2.3.2	Langkah-Langkah Pembelajaran <i>Time Token</i>	30
2.3.3	Kelebihan dan Kelemahan <i>Time Token</i>	31
2.3.4	Penerapan <i>Time Token</i> pada Keterampilan Berbicara.....	32
2.4	Kearifan Lokal	33
2.4.1	Pengertian Kearifan Lokal	33
2.4.2	Kearifan Lokal di Lampung	34
2.4.3	Permainan Tradisional.....	35
2.4.4	Implementasi dan Tujuan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal	41
2.5	Pendekatan Kontekstual.....	43
2.5.1	Pengertiann Pendekatan Kontekstual	43
2.5.2	Karakteristik Pembelajaran Kontekstual	45
2.5.3	Komponen Pendekatan Pembelajaran Kontekstual.....	46
2.5.4	Kelebihan dan Kelemahan Pendekatan Kontekstual	53
2.5.4.1	Kelebihan Pendekatan Kontekstual.....	53
2.5.4.2	Kelemahan Pendekatan Kontekstual.....	53
2.5.5	Hal Penting dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual	54
2.5.6	Tahapan-Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual	56
2.5.7	Penerapan Pendekatan Kontekstual.....	57
2.6	Berbicara	58
2.6.1	Pengertian Berbicara.....	58
2.6.2	Metode Pembelajaran Berbicara.....	59
2.6.3	Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara	60
2.6.4	Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbicara.....	65
2.6.5	Penilaian Kemampuan Berbicara	67

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	69
3.2	Prosedur Penelitian.....	72
3.2.1	Pengembangan Model	72
3.2.2	Pengujian Model.....	73
3.2.3	Pengumpulan dan Analisis Data.....	73
3.2.4	Refleksi dan Perbaikan Model.....	74

3.3 Instrumen Pengembangan	74
3.4 Teknik Pengumpulan Data	75
3.5 Teknik Analisis Data	76
3.6 Instrumen dan Indikator Penilaian	76
3.6.1 Instrumen Kemampuan Berbicara	76
3.6.2 Tolok Ukur Kemampuan Berbicara	78
3.7 Prosedur Pengembangan Model	79
3.7.1 Prapenelitian	79
3.7.1.1 Pengembangan Model Pembelajaran Awal	79
3.7.1.2 Pengujian Model Pembelajaran Awal	79
3.7.1.3 Pengumpulan dan Analisis Data	80
3.7.1.4 Refleksi dan Pengembangan Model Awal	80
3.8 Penerapan Pengujian Model	81
3.8.1 Prasiklus	81
3.8.2 Siklus I	82
3.8.3 Siklus II	86
3.9 Indikator Keberhasilan	90

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	91
4.1.1 Prapenelitian	91
4.1.1.1 Pengembangan Model	92
4.1.1.2 Pengujian Model	93
4.1.1.3 Pengumpulan dan Analisis Data	94
4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran	96
4.1.2.1 Prasiklus	96
4.1.2.1.1 Perencanaan Pengujian Model Pembelajaran Awal	96
4.1.2.1.2 Pelaksanaan Pengujian Model Pembelajaran Awal	96
4.1.2.1.3 Pengamatan Pengujian Model Pembelajaran Awal	99
4.1.2.1.4 Refleksi Pengujian Model Pembelajaran Awal	102
4.1.2.2 Siklus I	103
4.1.2.2.1 Perencanaan Pengujian Model Siklus I	103
4.1.2.2.2 Pelaksanaan Pengujian Model Siklus I	103
4.1.2.2.3 Pengamatan Pengujian Model Siklus I	108
4.1.2.2.4 Refleksi Pengujian Model Siklus I	110
4.1.2.3 Siklus II	111
4.1.2.3.1 Perencanaan Pengujian Model Siklus II	111
4.1.2.3.2 Pelaksanaan Pengujian Model Siklus II	111
4.1.2.3.3 Pengamatan Pengujian Model Siklus II	115
4.1.2.3.4 Refleksi Pengujian Model Siklus II	117

4.2 Pembahasan	118
4.2.1 Perencanaan Pengembangan Model.....	118
4.2.2 Pelaksanaan Pengujian Model Pembelajaran.....	119
4.2.2.1 Prasiklus	119
4.2.2.2 Siklus I	120
4.2.2.3 Siklus II.....	122
4.2.3 Pengamatan/ Observasi	123
4.2.3.1 Penilaian Kemampuan Berbicara Prasiklus, SiklusI, dan II ...	123
4.1.3.2 Penilaian Kemampuan Berbicara Siswa Per Indikator	125

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	135
5.2 Saran.....	136

DAFTAR PUSTAKA	137
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Silabus
- Lampiran 4 RPP Sebelum Tindakan Pengembangan
- Lampiran 5 RPP Pra Siklus
- Lampiran 6 RPP Siklus I
- Lampiran 7 RPP Siklus II
- Lampiran 8 Hasil Kemampuan Berbicara Sebelum Tindakan Pengembnangan
- Lampiran 9 Hasil Kemampuan Berbicara Pra Siklus
- Lampiran 10 Hasil Kemampuan Berbicara Siklus I
- Lampiran 11 Hasil Kemampuan Berbicara Siklus II
- Lampiran 12 Penilaian Teman Sejawat Pra Siklus
- Lampiran 13 Penilaian Teman Sejawat Siklus I
- Lampiran 14 Penilaian Teman Sejawat Siklus II
- Lampiran 15 Model Pembelajaran Hasil Pengembangan
- Lampiran 16 Foto Kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara.....	77
3.2 Tolok Ukur Kemampuan Berbicara.....	78
4.1 Sebaran Nilai Siswa Menurut Klasifikasi Rentang Nilai Pra Siklus	100
4.2 Hasil Penilaian Kemampuan Berbicara Per Indikator Pra Siklus	101
4.3 Sebaran Nilai Siswa Menurut Klasifikasi Rentang Nilai Siklus I	109
4.4 Hasil Penilaian Kemampuan Berbicara Per Indikator Siklus I.....	110
4.5 Sebaran Nilai Siswa Menurut Klasifikasi Rentang Nilai Siklus II	116
4.6 Hasil Penilaian Kemampuan Berbicara Per Indikator Siklus II.....	117
4.7 Rekapitulasi Sebaran Nilai Siswa Menurut Klasifikasi Rentang Nilai	123
4.8 Skor Rata-Rata Kemampuan Berbicara Aspek Ketepatan Pengucapan	125
4.9. Skor Rata-Rata Kemampuan Berbicara Aspek Pilihan Kata	126
4.10 Skor Rata-Rata Kemampuan Berbicara Aspek Intonasi	127
4.11 Skor Rata-Rata Kemampuan Berbicara Aspek Kelancaran.....	127
4.12 Skor Rata-Rata Kemampuan Berbicara Aspek Pemahaman	128
4.13 Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Per Aspek Penilaian	128

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

4.1 Rekapitulasi Penilaian RPP Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II	127
4.2 Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Guru Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.....	131
4.3 Rekapitulasi Penilaian Aktivitas Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II...	135
4.4 Rekapitulasi Kemampuan Berbicara Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II...	136

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru sebagai salah satu faktor penentu dalam meningkatkan mutu pendidikan karena guru merupakan motor penggerak komponen pembelajaran. Selain itu, komponen lain seperti materi dan cara mengajar guru di kelas juga sangat mendukung. Komponen-komponen tersebut akan bermakna bila disampaikan oleh guru secara profesional. Hal ini senada dengan pendapat Joni dalam Idris (2005: 12) yang menyatakan bahwa salah satu persyaratan penting terwujudnya pendidikan bermutu apabila pelaksanaan dilakukan oleh pendidik yang profesional dan keahliannya dapat diandalkan.

Pendidikan semakin pesat perkembangannya. Hal ini membuat seorang pendidik dituntut harus lebih kreatif dan inovatif lagi menggunakan model-model pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Menjadi seorang pengajar memang tidak semudah membalikkan telapak tangan karena banyak hal yang akan kita temui di lapangan di antaranya hambatan-hambatan yang terjadi pada saat mengajar, misalnya saja siswa menganggap bahwa pelajaran yang akan kita sampaikan itu adalah hal yang rumit, seperti pelajaran bahasa Lampung yang biasanya tidak disukai sebagian besar siswa. Mengapa demikian? Mungkin salah satu alasannya ada pada sistem pengajaran gurunya. Sering kali guru mengajar

hanya sekedar menjelaskan materi, memberikan latihan untuk dikerjakan siswa sendiri, dan menggunakan model pembelajaran yang monoton.

Model pembelajaran yang monoton seperti ini, biasanya membuat siswa malas belajar, mendengarkan guru dengan pikiran yang tidak fokus, mengantuk, mengobrol, bercanda dengan temannya, dan lain-lain. Untuk itu, seorang pengajar dituntut untuk bisa menghilangkan pendapat bahwa pelajaran bahasa Lampung itu sulit dan tidak disukai siswa.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa tersebut, salah satu solusinya adalah seorang guru dituntut kemampuannya untuk mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi tersampaikan secara efektif dan efisien. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu model yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif adalah model pembelajaran *time token*.

Model pembelajaran *time token* yang dikemukakan oleh Arends (2008: 29), bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusinya dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain. 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 *time token* ini tepat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Hal ini dikarenakan

dalam langkah-langkahnya menekankan bahwa semua siswa wajib untuk tampil berbicara, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang maksimal.

Alur pelaksanaan model *time token* yakni guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis.

Cara demikian digunakan agar kompetensi yang diharapkan oleh guru bisa tercapai dengan baik. UU Sisdiknas No. 23 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya diperlukan beberapa komponen dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah materi ajar yang digunakan. Materi ajar yang digunakan akan mengarahkan pada kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung, namun pada kenyataannya materi ajar yang digunakan oleh pengajar hanya menggunakan buku paket yang bersifat warisan yang artinya dari tahun ke tahun buku tersebut digunakan sehingga terlihat tidak ada proses berkembangnya pengetahuan siswa. Selain itu, materi ajar yang digunakan oleh guru terkesan tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa secara nyata karena materi yang ada merupakan materi secara umum. Hal ini akan membuat pembelajaran kurang bermakna karena siswa merasa materi tersebut tidak menarik.

Teori Ausubel dalam Hamalik (2004) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Melalui pembelajaran bermakna konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap oleh siswa. Permasalahan pembelajaran seperti ini, terjadi pada pembelajaran bahasa Lampung di SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung di mana pemanfaatan materi ajar yang bersifat warisan masih menjadi kegiatan rutin dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Materi yang ada masih bersifat umum dan belum menyentuh adanya kearifan lokal yang saat ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat sekitar. Masyarakat sekarang lebih bangga terhadap budaya luar dan adanya pergeseran nilai budaya yang dianut.

Kearifan lokal menurut Rosidi (2011: 29) istilah kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari *local genius* yang diperkenalkan pertama kali oleh Quaritch Wales tahun 1948-1949 yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan.

Apabila guru mata pelajaran bahasa Lampung hanya mengikuti atau melaksanakan pembelajaran dengan berpatokan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam buku yang sudah ada, maka pengintegrasian budaya lokal atau kearifan lokal tidak terekplorasi secara maksimal, sehingga kebudayaan lokal akan kalah dengan budaya asing yang saat ini lebih dikenal oleh siswa, bahkan akan punah bak ditelan bumi. Untuk itu materi yang berkaitan dengan kearifan lokal perlu diberikan kepada siswa sehingga siswa mengenal dan

mengetahui adanya kearifan lokal di daerahnya. Dengan mereka mengenal kearifan lokal yang dianggap mereka perlu dilestarikan, maka, kearifan lokal akan terintegrasi dengan baik dan tidak akan kalah bersaing dengan kebudayaan asing.

Bentuk kearifan lokal yang diambil untuk memenuhi materi pembelajaran bahasa Lampung dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan permainan tradisional. Zaman semakin canggih, semua serba digital, sehingga fenomena perubahan aktivitas bermain anak pada saat ini lebih sering bermain dengan permainan digital/ modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games on line*, serta *play station*. Akibatnya, permainan tradisional mulai terabaikan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, tingkat selera terhadap permainan modern pada anak juga semakin memasuki level tinggi, sehingga berpengaruh pada kebiasaan dan perilaku anak. Dampak yang ditimbulkannya pun sangat memprihatinkan, yakni berpengaruh pada prestasi belajar, dan menjadikan anak berperilaku agresif, bahkan menjerumuskan anak dalam tindak kriminal seperti pencurian dan pemerkosaan, serta menyebabkan anak mengalami kepribadian ganda yang bisa berujung pada kematian. Atas dasar inilah saya mengambil kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional yang dimasukkan dalam materi pembelajaran di kelas, manfaatnya agar siswa bisa mengetahui dan menjelaskan bahwa di Lampung ada permainan tradisional dan beberapa cara memainkannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa yakni siswa diharapkan bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Lampung dengan cara menjelaskan macam, bentuk, dan cara memainkan

permainan tradisional. Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Pembelajaran bahasa Lampung diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Lampung dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan hasil karya sastra Lampung (Pergub, 2014: 8)

Mengingat tujuan yang diarahkan oleh pembelajaran bahasa Lampung sangat banyak, maka kita perlu mengadakan pembinaan dan pengembangan. Tanpa adanya pembinaan dan pengembangan tersebut, maka pembelajaran bahasa Lampung tidak akan dapat berkembang, sehingga dikhawatirkan akan punah bak ditelan bumi. Salah satu cara dalam melaksanakan pembinaan dan pengembangan pembelajaran bahasa Lampung adalah melalui pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Lampung siswa. Seorang guru bahasa Lampung memiliki kewajiban sebagai pengarah atau pembimbing agar siswa mampu berbahasa Lampung dengan baik. Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan berbicara yaitu menumbuhkan anak didik agar mereka sanggup bertutur secara lisan lancar dengan menggunakan kalimat-kalimat. Berbicara berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh anak melalui kegiatan menyimak dan membaca. Untuk berbicara dalam situasi yang tidak resmi, para siswa tidak banyak mengalami kesulitan, mereka dapat berbicara dengan lancar. Berbeda halnya apabila siswa dihadapkan suatu pembicaraan yang sifatnya resmi, misalnya diskusi, pidato atau berbicara di depan kelas, banyak di antara mereka yang sulit mengungkapkan gagasan.

Dari hasil penelitian awal di SDN 1 Labuhan Ratu, tampak bahwa kemampuan berbicara bahasa Lampung siswa masih belum lancar, masih berbelit-belit, dan kurang sistematis sehingga tidak terjadi komunikasi dengan baik. Bahkan, ada beberapa siswa yang sama sekali sulit mengucapkan kosakata berbahasa Lampung, kurang percaya diri, suara terlalu pelan, dan berbicara tersendat-sendat. Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di SDN 1 Labuhan Ratu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan cara ceramah dalam menjelaskan materi. Ternyata hal ini tidak mampu membuat siswa bisa berbicara. Guru aktif menerangkan, siswa hanya mendengarkan, sehingga kondisi pembelajaran sangat pasif dan membosankan. Padahal, keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian awal pada pembelajaran berbicara bahasa Lampung, dari jumlah siswa kelas VB SDN 1 Labuhan Ratu 29 siswa, 18 siswa atau 62% masih mendapat penilaian berkategori sangat kurang, 7 siswa atau 24 % yang mendapat kategori kurang, dan hanya 4 orang atau 14% yang berkemampuan baik. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara di SDN 1 Labuhan Ratu perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, bimbingan guru sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung.

Proses pembelajaran bahasa Lampung di sekolah masih didominasi oleh guru dalam penyampaian materi, siswa hanya mendapat penjelasan dari guru, setelah itu, siswa ditugaskan untuk menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi tersebut dan atau menjawab soal yang ada pada buku yang mereka gunakan.

Salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak boleh semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Guru dapat membantu proses ini dengan cara mengajar yang membuat informasi menjadi sangat bermakna dan sangat relevan bagi siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk berbicara adalah karena siswa tidak tertarik belajar bahasa Lampung sehingga mengakibatkan ketidakmampuan mereka dalam penggunaan bahasa Lampung.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, guru perlu mencari cara yang dianggap menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, untuk itu, peneliti mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran bahasa Lampung.

Pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi.

Dengan lima strategi pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu *relating*, *experiencing*, *applying*, *cooperating*, dan *transferring*

diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara maksimal. Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa. Sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual.

Dari uraian di atas maka penulis menoba mendesain model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa lampung siswa.

Secara umum latar belakang penelitian ini adalah (a) mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual dalam proses belajar mengajar untuk mencapai kompetensi, (b) mengaitkan kearifan lokal (permainan tradisional) dalam materi ajar, (c) penggunaan pendekatan kontekstual dalam kegiatan pembelajaran untuk proses pembelajaran yang bermakna. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Lampung siswa kelas V SD.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa daerah (lampung) siswa?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung dapat meningkat setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

1. Mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional dengan pendekatan kontekstual yang proses pelaksanaan pengujiannya dilakukan dalam bentuk siklus.
2. Meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung, setelah penerapan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada pemanfaatan teori tentang pengembangan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Lampung siswa. Penelitian ini juga mempunyai manfaat secara praktis yaitu:

- a) Bagi guru, dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kreativitas mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional dengan pendekatan kontekstual, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.
- b) Bagi siswa, yaitu untuk mengubah pola pikir siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Lampung, dan untuk dapat mengenal dan menghargai budaya lokal di Lampung.
- c) Bagi sekolah, dapat dimanfaatkan sebagai masukan positif demi kemajuan sekolah dan juga akan terbantu terciptanya sekolah yang melaksanakan pembelajaran yang bermakna dan efisien.

1.5 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung dan dilaksanakan di kelas VB pada semester genap tahun pelajaran 2016/ 2017, dengan objek penelitiannya adalah Pengembangan Model Pembelajaran *Time Token* Berbasis Kearifan Lokal dalam Bentuk Permainan Tradisional dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa.

1.6 Spesifikasi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa terdapat keterbatasan sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan

tradisional melalui pendekatan kontekstual yang ujicobanya menggunakan siklus di mana terdapat tahapan-tahapan berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi..

2. Kearifan lokal yang diambil adalah tentang macam, bentuk, dan cara memainkan permainan tradisional, harapannya siswa dapat mengenal permainan tradisional dan dapat menjelaskan dengan menggunakan bahasa Lampung.

1.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu penelitian lain yang serupa sebagai acuan dalam membuat laporan hasil penelitian tesis. Adapun beberapa penelitian yang peneliti anggap relevan sebagai acuan yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Rahman Mahasiswa S2 Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul penggunaan model pembelajaran *time token Arends* dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa pada mata pelajaran IPS Siswa SMP Negeri 3 Ceper Klaten. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan komunikasi siswa dan adanya tanggapan positif dari siswa. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari post test tiap siklus, wawancara, jurnal harian, skala serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Adnan Yakub mahasiswa PGSD Universitas Negeri Malang dengan judul Penerapan model pembelajaran *Time Token Arend* dalam upaya meningkatkan *life skill* dan motivasi siswa pada mata pelajaran PKn. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada

peningkatan *life skill* siswa dan penguasaan materi selama pemberian tindakan. Dalam hal penguasaan materi yang diukur dari hasil belajar melalui aspek kognitif diperoleh 58,82% siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dan 38,2 % siswa yang termasuk dalam kategori baik, sedangkan sisanya 2,94% siswa yang termasuk dalam kategori cukup baik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Aprianti mahasiswa Magister Pendidikan Fisika, FMIPA UNJ yang berjudul Pengembangan Modul Berbasis *Contextual Teaching And Learning (Ctl)* Dilengkapi Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Modul dibuat dalam bentuk cetak sedangkan media audio-visual berupa video yang dikemas dalam bentuk keping CD. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan pengumpulan dokumen kuesioner dari instrumen penelitian yang telah divalidasi. Responden yang terlibat, yaitu: ahli materi, ahli media, guru fisika SMA, dan siswa SMA kelas X. Hasil validasi digunakan sebagai bahan revisi untuk selanjutnya modul diujicobakan pada kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data pada tahap ini dilakukan menggunakan instrument tes formatif berbentuk soal pilihan ganda yang diukur pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) pembelajaran. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa modul berbasis *contextual teaching and learning* dengan dilengkapi media audio-visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi optika geometri

4. Jurnal yang dibuat oleh Tri Wahyuni, A. Dakir, dan Peduk Rintayati, yang berjudul ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token Arends* untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang Globalisasi’. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yaitu: Teknik observasi, Wawancara, Dokumen, dan Tes. Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, yang mempunyai beberapa komponen, yaitu: Reduksi data, Penyajian data, dan Penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat meningkatnya persentase pemahaman siswa pada siklus I dan siklus II. Peningkatan pemahaman dibuktikan dengan diperoleh nilai rata-rata sebelum tindakan (prasiklus) yaitu 63.54 dengan ketuntasan klasikal 37%. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat mencapai 71,3 dengan ketuntasan klasikal 63%. Setelah tindakan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,8 dengan ketuntasan klasikal 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *time token arends* dapat meningkatkan pemahaman tentang globalisasi.
5. Jurnal yang dibuat oleh Tim (Sucipto, Darsino, dan Adelina Hasyim) dengan judul ‘Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Lingkungan’. Penelitian (R&D) bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran PKn, penelitian ini berbasis lingkungan dengan menggunakan desain ADDIE yang dikombinasikan dengan pendekatan PAKEM. Hasil yang diperoleh yakni pertama model pembelajaran berbasis lingkungan menempatkan siswa sebagai subyek belajar, sedangkan guru

sebagai fasilitator dan motivator. Kedua, implementasi model dilaksanakan melalui tahapan antara lain dengan menggunakan studi pendahuluan, berupa analisis kebutuhan siswa, merancang dan mengelola pembelajaran, menggunakan alat bantu dan sumber belajar berbasis lingkungan, melaksanakan kegiatan inti pembelajaran, melakukan proses evaluasi proses dan hasil belajar. Ketiga hasil diuji coba menunjukkan bahwa pembelajaran PKN berbasis lingkungan cukup efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang saya rujuk di atas, terdapat beragam peningkatan yang terjadi di setiap tujuan yang diinginkan, semua penelitian pengembangan menggunakan teori R&D dan ADDIE, dalam penelitian yang saya lakukan berbeda dengan yang sebelumnya, yakni terletak pada alur pengembangannya yang dilakukan. Dalam penelitian yang saya lakukan, alur pengembangannya menggunakan siklus yang dikembangkan oleh Setiyadi, 2014: 54) yang terdiri dari indentifikasi masalah dari pengetrapan model, penyempurnaan model melalui refleksi, pengujian model di lapangan, pengumpulan data melalui tes lisan, dan kembali ke identifikasi masalah. Proses tersebut berulang dari siklus ke siklus berikutnya sehingga dihasilkan sebuah model melalui perbaikan-perbaikan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tentang Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak. Akan tetapi, agar memperoleh hasil yang maksimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik. Menurut Walker dalam Riyanto (2010: 5), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

Sejalan dengan perkembangan pola pikir dan pengalaman manusia, aliran teori belajar mengalami perkembangan sehingga paradigma belajar mengalami pergeseran sudut pandang. Semula teori belajar dalam pendidikan di Indonesia, lebih didominasi aliran behaviorisme, namun para pakar di Indonesia banyak menyerukan agar landasan teori belajar mengacu pada aliran konstruktivisme, karena teori ini bersifat generatif, di mana tindakan mencipta suatu makna dari apa yang dipelajari, dengan kata lain aliran ini mempunyai konsep bahwa pelajar aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman.

Menurut Gagne dalam Dimiyati (2013: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (a) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dalam kapabilitas baru.

Pendekatan konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus pada peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini disajikan supaya lebih merangsang dan memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar dan berpikir inovatif dan mengembangkan potensinya secara optimal. Seseorang dikatakan telah belajar jika sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Kutipan dari buku Gagne (1992: 20), menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah : (a) bertambahnya jumlah pengetahuan; (b) adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi; (c) ada penerapan penge-tahuan; (d) menyimpulkan makna; (e) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (f) adanya perubahan sebagai pribadi.

Dari berbagai pengertian belajar sebagaimana dijelaskan di atas, saya mengacu pada pendapat Walker dalam Riyanto (2010: 5), belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan

dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

2.1.2 Efektivitas Pembelajaran

Siagian (2001: 24), menyatakan bahwa efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana, dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atau jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Dilihat dari perspektif sistem, efektivitas berkaitan dengan *output*. Dengan kata lain, kita tidak bisa yakin tentang efektivitas kecuali jika kita mengukur secara akurat apa *out put* yang dihasilkan. “Efektivitas mengacu pada kesesuaian dan kompatibilitas sumber daya yang diberikan berkaitan dengan kemungkinan pencapaian tujuan instruksional tertentu dan menghasilkan hasil yang positif dan keberlanjutan” (Januszewski & Molenda, 2008:59).

Januszewski & Molenda (2008:57) juga mengemukakan, ditinjau dari konteks pendidikan, efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan yaitu sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder*. Pendapat senada dikemukakan Reigeluth (2009: 77) yang menyatakan bahwa “efektivitas mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu) untuk mengukur hasil pembelajaran”

Rae (2001: 3), mengemukakan: “*Learning effectiveness can be measured by adapting the measurement of training effectiveness is through the validation and evaluation.*” (efektivitas pembelajaran dapat diukur dengan mengadaptasi pengukuran efektivitas pelatihan yaitu melalui validasi dan evaluasi). Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran harus ditetapkan sejumlah fakta tertentu, antara lain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini.

- a. Apakah pembelajaran mencapai tujuannya?
- b. Apakah pembelajaran memenuhi kebutuhan siswa dan dunia usaha?
- c. Apakah siswa memiliki keterampilan yang diperlukan di dunia kerja?
- d. Apakah keterampilan tersebut diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran?
- e. Apakah pelajaran yang diperoleh diterapkan dalam situasi pekerjaan yang sebenarnya?
- f. Apakah pembelajaran menghasilkan lulusan yang mampu berkerja dengan efektif dan efisien? (diadaptasi dari Rae, 2001:5).

Mengukur efektivitas umumnya dilakukan dengan prosedur statistik untuk menentukan kekuatan suatu hubungan. Sebagai contoh, jika kita ingin mengetahui apakah penggunaan pendekatan konstruktivisme lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dibandingkan dengan alternatif yang lebih tradisional (pendekatan pengajaran langsung), maka percobaan dapat dirancang bagaimana dampak dari setiap pendekatan pengajaran dibandingkan dengan menggunakan beberapa langkah belajar yang tepat bagi siswa. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai matematika yang lebih tinggi merupakan hasil dari penggunaan satu pendekatan pengajaran yang lebih efektif daripada yang lain (Creemers & Sammons, 2010: 39).

Arsyad (2014: 217), menyatakan bahwa keefektivan pelaksanaan proses instruksional diukur dari dua aspek yaitu, 1) bukti-bukti empiris mengenai hasil

belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem instruksional dan 2) bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media atau media program terhadap keberhasilan dan keefektifan proses instruksional.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas, efektivitas pembelajaran adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu untuk mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

2.1.3 Daya Tarik Pembelajaran

Daya tarik dalam bahasa Inggris "*appeal*" didefinisikan "*make a serious or heartfelt request*" (membuat serius atau sepenuh hati) atau *the quality of being attractive or interesting*" (kualitas menjadi atraktif atau menarik) (*Concise Oxford Dictionary*, 2001). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 18), daya tarik didefinisikan sebagai "kemampuan menarik atau memikat perhatian."

Menurut Reigeluth (2009: 77), "*Appeal is the degree to which learners enjoy the instruction*" (Daya tarik adalah sejauh mana peserta didik menikmati instruksinya). Lebih lanjut Reigeluth menyatakan, di samping efektivitas dan efisiensi, aspek daya tarik adalah salah satu kriteria utama pembelajaran yang baik dengan harapan siswa cenderung ingin terus belajar ketika mendapatkan pengalaman yang menarik. Efektivitas daya tarik dalam meningkatkan motivasi dan resensi siswa untuk tetap dalam tugas belajar menyebabkan beberapa pendidik, terutama mereka yang mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) menunjukkan kriteria ini harus didahulukan atas dua lainnya (efektivitas dan efisiensi).

Menurut Januszewski & Molenda (2008: 56), pembelajaran yang memiliki daya tarik yang baik memiliki satu atau lebih dari kualitas yaitu: a) menyediakan tantangan, membangkitkan harapan yang tinggi, b) memiliki relevansi dan keaslian dalam hal pengalaman masa lalu siswa dan kebutuhan masa depan, c) memiliki aspek humor atau elemen menyenangkan, d) menarik perhatian melalui hal-hal yang bersifat baru, e) melibatkan intelektual dan emosional, f) menghubungkan dengan kepentingan dan tujuan siswa, dan g) menggunakan berbagai bentuk representasi.

Untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar, Arend dan Kilcher (2010: 164) menyarankan model motivasi ARCS Keller yaitu guru harus melakukan hal-hal berikut ini: a) membangkitkan minat atau rasa ingin tahu dengan menyajikan materi yang menantang atau menarik, b) mempresentasikan materi lebih dari satu bentuk ke bentuk yang menarik sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, c) membuat pembelajaran lebih variatif dan merangsang siswa tetap terlibat pada tugas belajar, d) menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, e) menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, dan f) mengidentifikasi dan memenuhi kebutuhan pribadi siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, aspek daya tarik merupakan kriteria pembelajaran penting mengingat kemampuannya memotivasi siswa agar tetap terlibat dalam tugas belajar. Untuk itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, di antaranya dengan menyajikan materi yang

menantang atau menarik, mempresentasikan materi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda, membuat pembelajaran lebih variatif menghubungkan materi yang baru dengan materi pembelajaran sebelumnya, menautkan pembelajaran untuk pencapaian tujuan eksternal jangka panjang seperti mendapatkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan pribadi siswa, memiliki aspek humor, serta melibatkan intelektual dan emosional siswa.

2.1.4 Karakteristik Pembelajaran SD

Pembelajaran di sekolah dasar mempunyai karakteristik yang sangat berbeda dengan pembelajaran di sekolah menengah. Secara institusional tujuan pembelajaran di sekolah dasar lebih ke arah pengembangan potensi dasar para siswa karena potensi dasar ini sangat diperlukan untuk belajar dan pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya. Apabila belajar dan pembelajaran di SD tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya sehingga potensi dasar tidak berkembang, dikhawatirkan menjadi penghambat bagi perkembangan siswa selanjutnya, khususnya dalam mengikuti program-program belajar dan pembelajaran di sekolah menengah dan perguruan tinggi (Yuanita, 2010: 20).

Pembelajaran di SD harus menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa SD (Depdiknas), alasannya adalah: Pertama, tingkat kemampuan berpikir siswa SD baru pada taraf operasional konkrit. Artinya, pada periode ini siswa akan lebih mudah belajar bila menggunakan bahan-bahan pembelajaran yang konkrit dan pada tingkat perkembangan ini menghendaki agar pembelajaran di SD menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan benda-benda nyata. Kedua, perkembangan proses berpikir siswa SD adalah tingkat perkembangan proses

berpikir mekanistik. Untuk mencapai kemampuan berpikir logis anak harus melalui proses berpikir mekanistik terlebih dahulu, yaitu anak berpikir dengan cara mengingat dan menghafal menuju cara berpikir logis/ pemahaman. Oleh sebab itu bahan pembelajaran di SD harus lebih menyajikan bahan sajian yang mudah dipelajari oleh siswa. Misalnya untuk SD kelas rendah perlu ditampilkan alat peraga dalam bentuk benda-benda konkrit yang mudah dihapal, untuk kelas tinggi dapat menggunakan bahan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis seperti media cetak sederhana, LKS, media grafis sederhana, dan sebagainya. Ketiga, siswa SD pada usia bermain. Artinya, bahwa siswa sekolah dasar lebih tertarik kepada hal-hal yang bersifat permainan dan sesuatu yang menyenangkan. Untuk itu, dengan menerapkan model pembelajaran *time token* berbais kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual bisa membuat siswa merasa senang dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

2.2 Teori Belajar

Teori-teori belajar yang berkaitan dalam pengembangan model pembelajaran yaitu.

2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Pendekatan konstruktivisme merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada tingkat kreatifitas peserta didik dalam menyalurkan ide-ide baru yang dapat diperlukan bagi pengembangan diri peserta didik yang didasarkan pada pengetahuan. Teori belajar konstruktivisme disumbangkan oleh Jean Piaget, yang merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor konstruktivisme. Secara umum yang disebut konstruktivisme

menekankan kontribusi seseorang pembelajar dalam memberikan arti, serta belajar sesuatu melalui aktivitas individu dan sosial.

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Slavin (2008:110), menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem dan pemahaman terhadap realita melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut pandangan konstruktivisme, anak secara aktif membangun pengetahuan dengan cara terus menerus mengasimilasi dan mengkomodasi informasi baru, dengan kata lain, konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka tentang realita. Pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara instensif, atas dasar teori bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya (Salvin, 2007:111).

Berkaitan dengan anak dan lingkungan belajar menurut pandangan konstruktivisme, Driver dan Bell dalam Suyono (2014:106), mengemukakan sebagai berikut (1) peserta didik tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan, (2) belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan peserta didik, (3) pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari

luar melainkan dikonstruksi secara personal, (4) pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas, (5) kurikulum bukanlah sekedar dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi, dan sumber.

Dampak dari teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran menurut Suyono (2014: 122), adalah sebagai berikut.

(1) Tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau anak yang memiliki kemampuan berfikir untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi, (2) kurikulum konstruktivisme tidak memerlukan kurikulum yang distandarisasikan. (3) pengajaran, dibawah teori konstruktivisme pendidik berfokus terhadap bagaimana menyusun perolehan pengetahuan yang baru bagi peserta didik, (4) pembelajar diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi dirinya (5) penilaian konstruktivisme tidak memerlukan adanya tes yang baku sesuai dengan tingkat kelas.

Dalam upaya mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme, Tyler dalam Suyono (2014:109), mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan rancangan pembelajaran, sebagai berikut (1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasan dalam bahasanya sendiri, (2) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif, (3) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba gagasan baru, (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki peserta didik, (5) mendorong peserta didik untuk memikirkan perubahan gagasan mereka, (6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada

kesuksesan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalaman mereka, bukan kepatuhan peserta didik dalam refleksi atas apa yang telah diprintahkan dan dilakukan oleh guru. Peserta didik lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi.

2.2.2 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati dan dihasilkan oleh respon pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Hukuman kadang-kadang digunakan dalam menghilangkan atau mengurangi tindakan tidak benar, diikuti dengan menjelaskan tindakan yang diinginkan (Dimiyati, 2013:17).

Menurut Slavin (2008:143), belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat

menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pebelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon. Oleh karena itu, apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi atau dihilangkan (*negative reinforcement*) maka respon juga semakin kuat. Beberapa prinsip dalam teori belajar behavioristik, meliputi: (1) *Reinforcement and Punishment*; (2) *Primary and Secondary Reinforcement*; (3) *Schedules of Reinforcement*; (4) *Contingency Management*; (5) *Stimulus Control in Operant Learning*; (6) *The Elimination of Responses*. Gage & Berliner, (dalam Dimiyati 2013:23).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku, yang dapat diukur, diamati, dan dihasilkan oleh respons pelajar terhadap rangsangan. Tanggapan terhadap rangsangan dapat diperkuat

dengan umpan balik positif atau negatif terhadap perilaku kondisi yang diinginkan. Hukuman kadang-kadang digunakan dalam menghilangkan atau mengurangi tindakan tidak benar, diikuti dengan menjelaskan tindakan yang diinginkan. Teori belajar behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku serta sebagai akibat interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia bisa menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

2.3 Konsep Model *Time Token*

2.3.1 Pengertian *Time Token*

Secara etimologi *time token* berasal dari bahasa Inggris yaitu *time* yang artinya waktu dan *token* yang artinya berbicara. Jadi, secara bahasa *time token* dapat diartikan sebagai waktu untuk berbicara. Ada juga yang mengatakan model pembelajaran ini namanya *time token arends*, *arends* merupakan tokoh yang memperkenalkan model ini.

Time token merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara (mengeluarkan ide/gagasannya) dengan diberi kupon berbicara sehingga semua siswa harus berbicara. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generative (Hanafiah dan Suhana, 2009: 41). Arends via Wahyuni, Dakir dan Rintayati (2013) menjelaskan bahwa *time token* adalah model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan partisipasi peserta didik.

Dalam hal ini *time token* membantu pendistribusian partisipasi yang tidak merata pada peserta didik. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Huda (2013: 239) model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.

Hanafiah dan Suhana (2009: 51) juga berpendapat *time token* merupakan struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Arends via Huda (2013: 239) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama, dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif.

Huda (2013: 239-240) menjelaskan proses pelaksanaan *time token* yakni guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik per kupon kepada setiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu kepada guru. Satu kupon adalah satu kesempatan berbicara. siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai semua kuponnya habis.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *time token* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara dengan diberi kupon berbicara sehingga semua siswa harus

berbicara tanpa terkecuali, hal ini sebagai salah satu cara guru dalam mengambil penilaian kemampuan berbicara.

2.3.2 Langkah-Langkah Pembelajaran *Time Token*

Menurut Yuanita (2010) pada strategi *time token* siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Kegiatan pembelajaran dengan strategi *time token* diciptakan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep atau menyelesaikan persoalan dengan anggota kelompoknya. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. Guru memberikan setiap siswa kupon berbicara dengan waktu 30 detik, dan setiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan pada guru. Siswa yang sudah tidak memegang kupon tidak boleh bicara lagi dan siswa yang lain yang masih memegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis. Semua siswa memiliki hak bicara yang sama sampai semua siswa berbicara. Guru dan siswa membuat kesimpulan hasil diskusi.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Suprijono (2011: 133), strategi *time token* dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi. Tiap siswa diberi sejumlah kupon dengan waktu 30 detik. Tiap siswa diberi nilai sesuai waktu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang ia dapat. Siswa akan mendapat giliran sesuai undian. Bila telah selesai kupon diserahkan kepada guru. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan langkah-langkah strategi *time token* untuk pembelajaran kegiatan berbicara adalah sebagai berikut.

1. Siswa dikondisikan untuk melaksanakan diskusi kelompok, untuk membahas kembali materi bersama anggota kelompoknya.
2. Setiap siswa akan mendapatkan kupon undian dengan waktu berbicara sekitar 30 detik untuk satu kupon.
3. Setiap siswa mendapat giliran menjelaskan apa yang mereka bahas dalam berdiskusi kelompok.
4. Kupon diserahkan kepada guru agar siswa tersebut tidak mendapat giliran lagi.

Strategi ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, kooperatif, kompetitif, dan kolaboratif.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan *Time Token*

Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu pula dengan model pembelajaran *time token*. Huda (2013: 241) menjelaskan kelebihan *time token* sebagai berikut.

- 1) mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi,
- 2) menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali,
- 3) membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran,
- 4) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara),
- 5) melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat,
- 6) menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan, dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik,
- 7) mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain,

- 8) mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang dihadapi, dan
- 9) tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Kekurangan dari model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut.

- 1) hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja,
- 2) tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak,
- 3) memerlukan waktu untuk persiapan, dan
- 4) kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas (Huda, 2013: 241).

Untuk mengatasi kekurangan tersebut, peneliti menerapkan penggunaan model pembelajaran ini di kelas VB yang siswanya tidak terlalu banyak, selain itu, mempersiapkan semuanya terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, terakhir meminta siswa yang kurang aktif untuk lebih aktif berpartisipasi dan meminta siswa yang aktif untuk memberi kesempatan kepada siswa yang lain untuk bisa berpartisipasi.

2.3.4 Penerapan *Time Token* pada Keterampilan Berbicara

Time token merupakan salah satu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif merupakan model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Warsono dan Hariyanto, 2013: 12). Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif berbicara. Mau atau tidak mau siswa diharuskan berbicara selama kurang lebih 30 detik untuk dapat menghabiskan kupon yang telah diberikan guru.

2.4 Kearifan Lokal

2.4.1 Pengertian Kearifan Lokal

Pengertian kearifan lokal dilihat dari kamus Inggris Indonesia, terdiri dari dua kata yaitu kearifan (*wisdom*) sama dengan kebijaksanaan dan lokal (*local*) berarti setempat, dengan kata lain *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya. Model pembelajaran yang berbasis kearifan lokal merupakan model pembelajaran yang memiliki relevansi tinggi bagi pengembangan kecakapan hidup dengan bertumpu pada pemberdayaan keterampilan dan potensi lokal di masing-masing daerah.

Menurut Rosidi (2011: 29) istilah kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari *local genius* yang diperkenalkan pertama kali oleh Quaritch Wales tahun 1948-1949 yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan. Sementara Permana (2010:20) menyatakan bahwa kearifan lokal adalah jawaban kreatif terhadap situasi geografis-politis, historis, dan situasional yang bersifat lokal. Kearifan lokal juga dapat diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Nasiwan dkk (2012:159) menyebutkan kearifan lokal adalah kebijaksanaan atau nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kekayaan-kekayaan budaya lokal seperti tradisi, petatah-petitih dan semboyan hidup. Berbeda dengan yang dikemukakan oleh Ahimsa (2009: 7) kearifan lokal adalah perangkat pengetahuan dan praktik-praktik pada suatu komunitas, baik yang berasal dari

generasi-generasi sebelumnya maupun dari pengalaman berhubungan dengan lingkungan dan masyarakat lainya untuk menyelesaikan secara baik dan benar persoalan dan atau kesulitan yang dihadapi yang memiliki kekuatan seperti hokum mapun tidak. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa kearifan lokal tidak harus merupakan sebuah kearifan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Kearifan lokal bisa merupakan kearifan yang belum lama muncul dalam suatu komunitas, sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan alam dan interaksinya dengan masyarakat dan budaya lain. Oleh karena itu, kearifan lokal tidak selalu bersifat tradisional, karena dia bisa mencakup kearifan masa kini.

2.4.2 Kearifan Lokal di Lampung

Daerah Lampung akibat letak geografis dan perjalanan sejarah politik masa lalu serta kontak kontak budaya yang selama itu terjadi, telah melahirkan genius lokal yang telah berhasil menghantar masyarakat Lampung ke era sekarang. Genius lokal atau kearifan lokal adalah merupakan sesuatu yang bernilai dan disepakati untuk dijadikan pegangan bersama sehingga tetap tertanam dalam waktu yang sedemikian lama. ciri kearifan lokal: (1) memiliki kemampuan bertahan dari gempuran budaya lain, (2) memiliki kemampuan untuk mengakomodasi budaya luar, (3) memiliki kemampuan mengintegrasikan budaya luar ke dalam budaya lokal, (4) memiliki kemampuan untuk mengendalikan, dan (5) memiliki kemampuan untuk memberikan arahan dalam perkembangannya.

Ditinjau dari kelima ciri tersebut maka permainan tradisional sebagai salah satu yang memiliki kemampuan bertahan dari gempuran budaya lain karena hingga

kini masih ada dan dikenal oleh sebagian masyarakat atau anak-anak yang tinggal di plosok-plosok, walaupun seiring perkembangan zaman permainan tersebut sudah jarang dimainkan.

Buku bahasa Lampung yang dipakai di SDN 1 Labuhan Ratu selama ini, belum secara memadai mengintegrasikan mengeksplorasi nilai-nilai kearifan lokal, meskipun telah memenuhi sejumlah kriteria kelayakan buku ajar, yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan grafika, akan tetapi materinya masih belum mengungkap kekayaan budaya lokal. Apabila semua guru sekedar mengikuti atau melaksanakan pembelajaran dengan berpatokan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam buku tersebut, maka pengintegrasian nilai-nilai kearifan lokal tidak terekplorasi secara maksimal. Oleh sebab itu, materi ajar bahasa Lampung berbasis kearifan lokal sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar.

2.4.3 Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dahulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. Sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang.

Permainan merupakan salah satu media dalam mempererat tali persaudaraan. Selain itu, permainan merupakan salah satu media komunikasi serta salah satu media untuk saling mengenal antar masyarakat. Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya, mulai dari adat istiadat, tata krama, hingga dalam hal permainan tradisionalnya. Ada beberapa contoh atau jenis-jenis permainan tradisional di Lampung seperti di bawah ini:

1. *Kakubuan/ rumah-rumahan*

Kakubuan/ rumah-rumahan adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh anak gadis, di mana mereka mengumpulkan bahan-bahan seperti kayu/ bambu untuk tiang rumah, daun-daunan seperti daun pisang, daun kelapa dan lain-lain yang digunakan untuk atap dan dinding bahkan lantai rumah-rumahan tersebut, setelah selesai anak-anak tersebut kumpul di dalam rumah yang sudah dibuat dan mereka sambil melakukan kegiatan selayaknya di dalam rumah yang sebenarnya seperti memasak, tidur, mandi bahkan mereka berperan sebagai seorang ibu dan bapak dalam mengurus anak. Permainan ini masih bisa kita temukan di daerah Batu Brak Lampung Barat yaitu di daerah pegunungan yaitu anak-anak yang tinggal di daerah perkebunan.



2. Main *Seppuk*

Main *seppuk* adalah permainan yang biasa dimainkan oleh anak laki-laki di mana alat/ bahan yang dibutuhkan yaitu bambu kecil kemudian dibuang batas-batasnya sehingga bisa tembus ketika dimasukkan lidi/ peluru, kemudian dibuat terpisah satu bilah bambu lagi yang berukuran lebih panjang dari yang dilubangi, bambu tersebut dibentuk layaknya seperti lidi yang digunakan untuk mendorong peluru ketika akan digunakan, *seppuk* ini dimainkan seolah-olah seperti senjata ketika anak-anak bermain perang-perangan, dan peluru yang digunakan biasanya buah kayu yang berukuran kecil yang muat ketika dimasukkan ke dalam bambu. Dalam permainan ini ada yang dinyatakan menang dan adapula yang kalah, mereka menang ketika peluru ditembakkan banyak lawan yang terkena. Permainan ini juga biasanya digunakan anak-anak dalam berburu burung.



3. *Mubilan Ban*

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi ada juga anak perempuan memainkannya, alat/ bahan yang dibutuhkan hanya ban motor/ sepeda bekas dan sebilah bambu yang dibelah dan dibentuk sedemikian rupa sehingga bambu tersebut bisa mendorong ban tersebut. Cara memainkannya yaitu didorong dengan memakai sebilah bambu sambil berlari. Permainan ini terkadang

dilombakan oleh anak-anak, yang dikatakan menang adalah yang tercepat mencapai finish yang sudah ditentukan.



4. *Hetuk Buka/ Jeduman*

Permainan ini adalah salah satu permainan yang ada di Kecamatan Batu Brak Lampung Barat, biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, permainan ini membutuhkan alat/ bahan yang tidak mudah memperolehnya, tanpa bantuan orang tua, alat tersebut seperti bambu yang berukuran besar, minyak tanah, dan korek api. Permainan ini membutuhkan pengawasan dari orang tua karena jika anak-anak salah dalam menggunakannya akan fatal yakni bisa terbakar. Permainan ini biasanya dimainkan ketika bulan puasa yaitu pada malam 27 hari puasa dan malam 1 Syawal. Pada permainan ini tidak ada yang menang atau kalah, tetapi hanya untuk memeriahkan bulan suci ramadhan dan menyambut hari kemenangan yaitu 1 syawal, karena itulah permainan ini diberi nama *hettuk buka* yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia *hettuk* 'kentut' dan *buka* 'lebaran'.



5. Permainan *Luccak Tali*



Salah satu permainan yang cukup digemari oleh anak-anak perempuan di Pekon Kerang Batu Brak, Lampung Barat adalah *luccak tali*. Permainan ini tidak lain adalah permainan loncat tinggi. Alat yang digunakan dalam permainan tersebut adalah tali dengan untaian gelang karet. Panjang tali karet antara dua sampai dua setengah meter. Jumlah pemain yang terlibat dalam permainan ini, paling sedikit tiga orang. Semakin banyak pemain, semakin ramai dan menyenangkan. Dua dari mereka bertugas memegang kedua ujung tali. Sementara itu yang lainnya harus melompati tali yang terbentang nanti.

Untuk melakukan permainan ini diperlukan lahan yang cukup luas. Lahan yang tepat untuk itu adalah halaman rumah atau lapangan. Memainkanya tentu memerlukan keterampilan tersendiri, khususnya tenaga yang memadai untuk melakukan lompatan. Semakin pandai pemain melewati tali tanpa bantuan raihan tangan, semakin besar kemungkinannya untuk memimpin permainan tersebut. pemain yang belum terampil akan menggunakan bantuan tangan untuk meraih bentangan tali karet agar jaraknya memendek.

Permainan ini dimulai dengan menentukan pemegang kedua ujung tali dan pelompat tali tersebut. setelah didapat, pemegang tali mengambil posisi saling berhadapan dengan jarak rentang sedemikian rupa agar tali tampak lurus terbentang. Ketinggian tali yang dibentangkan dimulai dari bagian bawah yaitu selutut, hingga bagian tertinggi yaitu setangan yang diacungkan ke atas. Satu persatu pemain melompati tali, semakin tinggi bentangan tali semakin tinggi tingkat kesulitannya. Oleh karena itu, dia harus menggunakan tangan sebagai alat bantu. Tugas memegang ujung tali akan berhenti jika terjadi kesalahan berikut. Pemain tidak dapat melompati tali yang dibentangkan pada setiap ketinggian tertentu, baik dengan bantuan raihan tangan atau tidak.

Masih banyak sekali contoh-contoh permainan yang ada di Lampung seperti main kelumbai, main karet, main pletokan, main khuda, main takhikan, cukut keriuik dan lain-lain. Melalui teks yang berisikan tentang permainan tradisional ini, siswa akan belajar berbicara dengan menggunakan bahasa Lampung dengan cara menjelaskan isi yang terkandung dalam teks, dengan proses pembelajarannya menggunakan pendekatan kontekstual. Cara inilah yang dianggap peneliti bisa

membuat siswa bisa mencapai tujuan pembelajaran bahasa Lampung yakni bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Lampung.

2.4.4 Implementasi dan Tujuan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal

Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal adalah Pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Dalam pembelajaran, harus ditanamkan pada pemikiran siswa bahwa manusia tidak sekedar hidup, namun juga bereksistensi, sehingga mereka termotivasi dan berusaha untuk mengatasi situasi serba terbatas. Pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi daerah (Nadlir, 2014: 21). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dan global dalam aspek ekonomi, sosial budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk global. Pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah Pembelajaran yang lebih didasarkan kepada pengayaan nilai-nilai kultur. Pembelajaran ini mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi sehari-hari.

Pembelajaran berbasis kearifan lokal sebenarnya adalah bentuk refleksi dan realisasi dari Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, yaitu pasal 17 ayat 1 yang menjelaskan bahwa “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sederajat dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya, dan peserta didik”. Pada praktiknya, muatan lokal dipandang sebagai pelajaran nomor dua dan hanya dianggap sebagai pelengkap, bahkan ada sekolah yang menerapkannya hanya sebatas formalitas

untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang dituangkan dalam berbagai peraturan. Kondisi demikian mengindikasikan aplikasi pengajaran muatan lokal di sekolah masih mengambang. Salah satu tugas seorang guru yang profesional adalah mencari solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Contoh implementasi kecil yang dapat direalisasikan di lembaga pendidikan misalnya dengan mengadakan kegiatan kesiswaan yang menekankan pada pengenalan budaya lokal yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan sosial dan lingkungan budaya serta kebutuhan pembangunan daerah setempat yang perlu diajarkan. Pengadaan sanggar di sekolah juga merupakan salah satu cara untuk mengimplementasikan kearifan lokal di sekolah, permainan-permainan tradisional yang hampir punah juga sebaiknya diekspos kembali.

Secara umum pembelajaran berbasis kearifan lokal bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantab tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai yang berlaku di daerahnya. Siswa yang ada di kelas sudah pasti datang dari berbagai suku, adat dan kebiasaan yang berbeda-beda. Untuk itu seorang guru perlu mengenalkan kekayaan yang ada di lingkungan tempat mereka tinggal sekarang, dengan cara ini dengan sendirinya kearifan lokal akan muncul di dalam pembelajaran. Seperti yang peneliti lakukan yakni memasukkan salah satu bentuk kearifan lokal yaitu berkaitan dengan permainan tradisional ke dalam materi bahasa Lampung.

2.5 Pendekatan Kontekstual

2.5.1 Pengertian Pendekatan Kontekstual

Dalam pendekatan kontekstual kita dapat membuat variasi dalam pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai secara optimal. Agar pendekatan pembelajaran tidak kaku harus menggunakan pendekatan yang sesuai, artinya memilih pendekatan disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan dalam perencanaan pembelajaran. Depdiknas (2002:5) menyatakan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) sebagai konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), permodelan (*Modeling*), Refleksi (*Reflection*), penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*).

Pendekatan kontekstual menurut Amri (2010:21) yaitu merupakan metode belajar yang membantu semua guru mempraktekkan dan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi yang ada di lingkungan siswa. Pendekatan kontekstual adalah sebuah pembelajaran yang terfokus dalam melibatkan siswa aktif memperoleh informasi yang dilaksanakan dengan mengenalkan mereka pada lingkungan serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajarannya. Jadi dalam pembelajaran ini guru lebih aktif memberikan strategi pembelajaran daripada informasi pembelajaran. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara

materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil. Johnson (2002: 57) mengungkapkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut Johnson (2002: 62) juga mengungkapkan bahwa sistem pembelajaran kontekstual berhasil karena sistem ini meminta siswa untuk bertindak dengan cara yang alami. Cara itu sesuai dengan fungsi otak, psikologi dasar manusia, dan tiga prinsip alam semesta yang ditemukan para fisikawan dan ahli biologi modern. Prinsip-prinsip tersebut adalah kesalingbergantungan, deferensiasi, dan pengaturan diri sendiri.

Dari beberapa pengertian pembelajaran kontekstual di atas, kita bisa mengacu pada pengertian pendekatan kontekstual menurut Amri (2010;21) yaitu merupakan metode belajar yang membantu semua guru mempraktekkan dan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi yang ada di lingkungan siswa. Pendekatan kontekstual adalah sebuah pembelajaran yang terfokus dalam melibatkan siswa aktif memperoleh informasi yang dilaksanakan dengan

mengenalkan mereka pada lingkungan serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajarannya. Jadi dalam pembelajaran ini guru lebih aktif memberikan strategi pembelajaran daripada informasi pembelajaran.

2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Dalam pembelajaran kontekstual memungkinkan terjadinya lima bentuk belajar yang penting, yaitu mengaitkan (*relating*), mengalami (*experiencing*), menerapkan (*applying*), bekerjasama (*cooperating*) dan mentransfer (*transferring*)

1. **Mengaitkan** adalah strategi yang paling hebat dan merupakan inti konstruktivisme. Guru menggunakan strategi ini ketika mengkaitkan konsep baru dengan sesuatu yang sudah dikenal siswa. Jadi dengan demikian, mengaitkan apa yang sudah diketahui siswa dengan informasi baru.
2. **Mengalami** merupakan inti belajar kontekstual dimana mengaitkan berarti menghubungkan informasi baru dengan pengalaman maupun pengetahuan sebelumnya. Belajar dapat terjadi lebih cepat ketika siswa dapat memanipulasi peralatan dan bahan serta melakukan bentuk-bentuk penelitian yang aktif.
3. **Menerapkan**. Siswa menerapkan suatu konsep ketika ia melakukan kegiatan pemecahan masalah. Guru dapat memotivasi siswa dengan memberikan latihan yang realistik dan relevan.
4. **Kerja sama**. Siswa yang bekerja secara individu sering tidak membantu kemajuan yang signifikan. Sebaliknya, siswa yang bekerja secara kelompok sering dapat mengatasi masalah yang kompleks dengan sedikit bantuan. Pengalaman kerja sama tidak hanya membantu siswa mempelajari bahan ajar, tetapi konsisten dengan dunia nyata.

5. **Mentransfer.** Peran guru membuat bermacam-macam pengalaman belajar dengan fokus pada pemahaman bukan hafalan.

2.5.3 Komponen Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Menurut Sanjaya (2006: 113) komponen-komponen pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan pembelajaran kontekstual adalah.

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Merupakan aliran pembelajaran yang menuntut siswa untuk menyusun dan membangun makna atas pengalaman baru yang didasarkan pada pengetahuan tertentu (Hati, 2007). Siswa menjadi “subjek” bukan “objek” belajar. Bentuknya adalah siswa mengerjakan sesuatu. Untuk mengaplikasikan pembelajaran secara konstruktivisme, Imran (2009) mengungkapkan beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- 1) Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasar pada pengetahuan awal.
 - 2) Pembelajaran harus dikemas menjadi proses “menganstruksi” bukan menerima pengetahuan.
 - 3) Siswa belajar sedikit demi sedikit dari konteks terbatas.
 - 4) Siswa menganstruk sendiri pemahamannya.
 - 5) Pemahaman yang mendalam diperoleh melalui pengalaman belajar bermakna.
- Implementasinya terdiri dari kegiatan menyebutkan, mengidentifikasi, mengkategorikan, dan membuktikan. Pada umumnya guru juga sudah menerapkan filosofi ini dalam pembelajaran sehari-hari, yaitu ketika merancang pembelajaran dalam bentuk siswa bekerja, praktik mengerjakan sesuatu, beraktivitas di dalam laboratorium, membuat laporan ilmiah, mendemonstrasikan

hasil kerja baik berupa laporan maupun hasil eksperimen di laboratorium, menciptakan ide, dan sebagainya.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan atau *inquiry* menurut Imran (2009), merupakan proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman. Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis. Kegiatan pembelajarannya diawali dengan pengamatan, lalu berkembang untuk memahami konsep atau fenomena. Setelah itu siswa akan mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir kritis. Siswa menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan mereka melalui tahap:

- 1) Mengamati atau melakukan observasi (*observation*)
- 2) Membaca referensi untuk informasi pendukung.
- 3) Bertanya jawab dengan teman (*questioning*)
- 4) Menduga (*hypothesis*) dan memunculkan ide-ide baru.
- 5) Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya (*data gathering*)
- 6) Menganalisis, menyimpulkan (*conclusion*), dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar dan lain-lain.
- 7) Siswa membuat laporan ilmiah sendiri
- 8) Siswa mengomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru, atau audien yang lain.
- 9) Disampaikan pada orang lain untuk mendapat masukan.
- 10) Melakukan refleksi.
- 11) Menempelkan gambar, karya tulis di mading, majalah sekolah, dsb.

c. Bertanya (*Questioning*)

Kegiatan bertanya yang dilakukan baik oleh guru maupun oleh siswa. Pertanyaan guru digunakan untuk mengarahkan, membimbing, dan mengevaluasi cara berfikir siswa. Sedangkan pertanyaan siswa merupakan wujud keingintahuan (Hati, 2007). Menurut Imron (2009) Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam bertanya meliputi:

a. Bagi Guru, guru berperan untuk

1. Menuntun siswa berpikir,
2. Mengecek pemahaman siswa,
3. Membangkitkan respon siswa.

b. Bagi Siswa, berupa:

1. Menggali informasi.
2. Menghubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki.
3. Memecahkan masalah yang dihadapi.

Dengan bertanya, siswa menggali informasi, mengonfirmasikan sesuatu, mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Bertanya diterapkan saat berdiskusi, kerja kelompok, pengamatan, dan saat mengalami kesulitan.

Hampir pada semua aktivitas belajar, *questioning* dapat diterapkan:

- 2) Antara siswa dengan guru
- 3) Antara guru dengan siswa
- 4) Antara siswa dengan siswa
- 5) Antara siswa dengan orang lain yang didatangkan ke kelas.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Menurut Hati (2007) Kelompok belajar atau sekelompok komunitas yang berfungsi sebagai wadah komunikasi untuk berbagi pengalaman dan gagasan. Mengutamakan kerjasama dengan orang lain atau kelompok, dapat dilakukan jika anggotanya mau saling mendengarkan, tidak merasa paling tahu, serta tidak segan untuk bertanya kepada lainnya. Prakteknya dapat terwujud dalam:

- 1) Pembentukan kelompok kecil.
- 2) Pembentukan kelompok besar.
- 3) Mendatangkan 'ahli' ke kelas.
- 4) Bekerja dengan kelas sederajat.
- 5) Bekerja dengan kelas di atasnya.
- 6) Bekerja dengan masyarakat.

Masyarakat belajar atau *Learning Community* menurut Imron (2009) dapat diartikan dalam beberapa makna, antara lain:

- 1) Sekelompok orang yang terikat dalam kegiatan belajar.
- 2) Bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri.
- 3) Bertukar pengalaman.
- 4) Berbagi ide.
- 5) Berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain.
- 6) Ada kerjasama untuk memecahkan masalah.
- 7) Hasil pembelajaran secara kelompok akan lebih baik daripada belajar sendiri.
- 8) Ada fasilitator/guru yang memandu proses belajar dalam kelompok.

Lebih lanjut, Johnson (2004: 164) mengungkapkan bahwa kerja sama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara

pandang yang sempit. Jadi, akan lebih mungkin untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Dengan bekerja sama, para anggota kelompok kecil akan mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, memercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan. Dalam kerja kelompok hendaknya ditetapkan aturan-aturan kerja kelompok, seperti berikut:

1. Tetap fokus pada tugas kelompok.
2. Bekerja secara kooperatif dengan para anggota kelompok lainnya.
3. Mencapai keputusan kelompok untuk setiap masalah.
4. Meyakinkan bahwa setiap orang dalam kelompok memahami setiap solusi yang ada sebelum melangkah lebih jauh.
5. Mendengarkan orang lain dengan seksama dan memanfaatkan ide-ide mereka.
6. Berbagi kepemimpinan dalam kelompok.
7. Memastikan setiap orang ikut berpartisipasi dan tidak ada salah seorang yang mendominasi kelompok.
8. Bergiliran mencatat hasil-hasil yang telah dicapai kelompok.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Kegiatan mendemonstrasikan suatu perbuatan agar siswa dapat mencontoh atau belajar atau melakukan sesuatu sesuai dengan model yang diberikan (Hati, 2007).

Modelling atau pemodelan berarti juga (Imron, 2009):

- 1) Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar.
- 2) Mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya.
- 3) Membahasakan gagasan yang Anda pikirkan.

- 4) Mendemonstrasikan bagaimana Anda menginginkan para siswa untuk belajar.
- 5) Melakukan apa yang Anda inginkan agar siswa melakukan.
- 6) Guru bukan satu-satunya contoh bagi siswa.
- 7) Model berupa orang, benda, perilaku, dan lain-lain.

Model ini dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Beberapa siswa bisa bekerjasama dalam kelompok untuk membuat model diorama tentang suatu topik yang ditentukan.

f. Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan dalam refleksi menurut Hati (2009), berupa melihat kembali atau merespon suatu kejadian. Kegiatan dan pengalaman yang bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang sudah diketahui dan hal-hal yang belum diketahui agar dapat dilakukan suatu tindakan penyempurnaan.

Dapat juga dikatakan sebagai respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima, contohnya:

- 1) Pertanyaan langsung tentang apa yang diperoleh hari itu.
- 2) Komentar siswa tentang pembelajaran hari itu.
- 3) Catatan atau jurnal dibuku siswa.
- 4) Diskusi.
- 5) Hasil karya.

Sedangkan Imron (2009) berpendapat, refleksi merupakan cara berpikir tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, dapat dilakukan dalam bentuk

- 1) Membuat jurnal, karya seni, atau diskusi kelompok.
- 2) Menelaah dan merespon terhadap kejadian, aktivitas, dan pengalaman.
- 3) Mencatat apa yang telah kita pelajari, bagaimana kita merasakan ide-ide baru.

g. Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Assessment adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran siswa perlu diketahui oleh guru agar dapat mengidentifikasi siswa yang mengalami kemacetan belajar.

Menurut Hati (2009) *Authentic Assessment* merupakan alternatif prosedur penilaian yang menuntut siswa untuk benar-benar menunjukkan kemampuannya secara nyata. Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan melulu hasil. Dalam pembelajaran berbicara misalnya, siapa yang mampu menjelaskan tentang suatu tema yang telah ditentukan dalam bahasa Lampung dengan baik dan benar, dengan cara demonstrasi langsung dialah yang nilainya tinggi, bukan hasil ulangan tentang teorinya. Penilaian yang sebenarnya dilakukan untuk menilai pengetahuan dan keterampilan (performansi) yang diperoleh siswa. Penilai tidak hanya guru, tetapi juga bisa teman atau orang lain. Penilaian dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, dengan mengukur pengetahuan dan keterampilan, bukan mengingat fakta. Penilaian dilakukan secara berkesinambungan, terintegrasi, dan dapat digunakan sebagai *feed back*. Hal-hal sebagai dasar penilaian dapat berupa: proyek/ kegiatan dan laporannya, PR, kuis, karya siswa, presentasi atau penampilan siswa, demonstrasi, laporan penelitian, jurnal, hasil tes tertulis, dan karya tulis.

Sedangkan Imron (2009) menjabarkan *Authentic Assessment* sebagai berikut:

- 1) Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa
- 2) Penilaian produk (kinerja)
- 3) Tugas-tugas yang relevan dan kontekstual

- 4) Menilai dengan berbagai cara dan dari berbagai sumber.
- 5) Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa.
- 6) Mempersyaratkan penerapan pengetahuan dan keterampilan.
- 7) Proses dan produk kedua-duanya dapat diukur.

2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual

2.5.4.1 Kelebihan Pendekatan Kontekstual

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil. Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
2. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme siswa diharapkan belajar melalui "mengalami" bukan "menghafal".

2.5.4.2 Kelemahan Pendekatan Kontekstual

1. Guru lebih intensif dalam membimbing. Karena dalam metode CTL. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan

dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau ”penguasa” yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun dalam konteks ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

2.5.5 Hal Penting dalam Pendekatan Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual harus memperhatikan hal-hal yang terkait, baik berkaitan dengan konsep, langkah-langkah, maupun pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. *Contextual Teaching and Learning* menurut Clifford dan Wilson (2000: 2) adalah pendekatan dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa menemui ketuntasan belajar berdasarkan kompetensi yang telah ditetapkan. Siswa dapat dikatakan tuntas belajar jika ia dapat berguna dan mampu mengaplikasikan pengetahuannya terhadap lingkungan sekitar kehidupannya, baik masa kini maupun masa depan, sebagai seorang anggota keluarga, warga negara, dan pekerja atau karyawan. Pendekatan pembelajaran kontekstual menurut Clifford et al (2000: 2) dikatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena

1. *Emphasizes problem-solving.*
2. *Recognizes the need for teaching and learning to occur in multiple contexts.*
3. *Teaches students to become self-regulated learners.*

4. *Anchors teaching in students' diverse life contexts.*
5. *Encourages students to learn from each other in interdependent groups, and*
6. *Employs authentic assessment.*

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pendekatan pembelajaran kontekstual yaitu

1. Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa secara penuh, baik fisik maupun mental.
2. Pendekatan pembelajaran kontekstual memandang bahwa belajar bukan menghafal akan tetapi proses berpengalaman dalam kehidupan nyata.
3. Kelas dalam pendekatan pembelajaran kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh informasi, akan tetapi sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka dilapangan.
4. Materi pelajaran ditemukan oleh siswa sendiri, bukan hasil pemberian dari orang lain (Sanjaya, 2006: 125).

Sifat dasar pendekatan pembelajaran kontekstual menuntut para guru untuk menasehati dan mendedikasikan diri bagi setiap siswanya. Para guru yang menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual memelihara usaha-usaha pribadi tiap siswa untuk berkembang menjadi pribadi yang utuh. Guru tersebut adalah sekaligus sebagai konsultan penelitian, pengawas proyek, penuntun pemikiran kritis dan kreatif, perantara antara masyarakat bisnis dengan para siswa (Johnson, 2004: 225)

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat membuat anak belajar secara mandiri. Pendekatan pembelajaran kontekstual jika ditelaah maka sangat cocok diterapkan

pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Konsep ini menuntut siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, karena keaktifan siswa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran kontekstual terlihat lebih hidup, karena baik guru maupun siswa harus dapat menjalankan fungsinya dengan baik sehingga mampu menghasilkan output yang berkualitas. Dalam pendekatan pembelajaran kontekstual terdapat adanya keterkaitan materi dengan dunia luar atau keadaan yang sebenarnya dan terkini sehingga diharapkan adanya pengalaman visual terlebih dahulu yang dapat dibangun oleh siswa. Hal ini sesuai dengan definisi pendekatan pembelajaran kontekstual yang dirumuskan oleh *The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning* (2001: 3-4) yang terjemahan bebasnya pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa memperkuat, memperluas, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademisnya dalam berbagai latar sekolah dan di luar sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia nyata.

Dengan demikian, materi pembelajaran berbicara sangat memerlukan pendekatan pembelajaran secara kontekstual, karena dengan pendekatan pembelajaran ini siswa harus mengamati objek belajar, meneliti, menganalisis, mengidentifikasi, dan kemudian membuat kesimpulan sendiri berdasarkan proses pembelajaran yang dialaminya. Hasil kesimpulan yang telah dibuat kemudian disampaikan oleh siswa di depan kelas dengan menggunakan bahasa Lampung.

2.5.6 Tahapan-Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran Kontekstual

Tahapan pelaksanaan pembelajaran kontekstual antara lain :

1. Mengkaji materi pelajaran yang akan diajarkan.
2. Mengkaji konteks kehidupan siswa sehari-hari.

3. Memilih materi pelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan siswa.
4. Menyusun persiapan proses KBM yang telah memasukkan konteks dengan materi pelajaran.
5. Melaksanakan proses belajar mengajar kontekstual.
6. Melakukan penilaian otentik terhadap apa yang telah dipelajari siswa.

2.5.7 Penerapan Pendekatan Kontekstual

Hal-hal yang diperlukan untuk mencapai sejumlah hasil yang diharapkan dalam penerapan pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut :

- a. **Guru yang berwawasan.** Maksudnya yaitu guru yang berwawasan dalam penerapan dan pendekatan.
- b. **Materi dalam pembelajaran.** Dalam hal ini guru harus bisa mencari materi pembelajaran yang dijiwai oleh konteks perlu disusun agar bermakna bagi siswa.
- c. **Strategi metode dan teknik belajar dan mengajar.** Dalam hal ini adalah bagaimana seorang guru membuat siswa bersemangat belajar, yang lebih konkret, yang menggunakan realitas, lebih aktual, dan nyata/ riil.
- d. **Media pendidikan.** Media yang digunakan dapat berupa situasi alamiah, benda nyata, alat peraga, film nyata yang mana perlu dipilih dan dirancang agar sesuai dan belajar lebih bermakna.
- e. **Fasilitas.** Media pendukung pembelajaran kontekstual seperti peralatan dan perlengkapan, laboratorium, tempat praktek, dan tempat untuk melakukan pelatihan perlu disediakan.

- f. **Proses belajar dan mengajar.** Hal ini ditujukan oleh perilaku guru dan siswa yang bernuansa pembelajaran kontekstual yang merupakan inti dari pembelajaran kontekstual.
- g. **Kancah pembelajaran.** Hal ini perlu dipilih sesuai dengan hasil yang diinginkan.
- h. **Penilaian.** Penilaian/ evaluasi otentik perlu diupayakan karena pada pembelajaran ini menuntut pengukuran prestasi belajar siswa dengan cara-cara yang tepat dan variatif, tidak hanya dengan pensil atau paper test.
- i. **Suasana.** Suasana dalam lingkungan pembelajaran kontekstual sangat berpengaruh karena dapat mendekatkan situasi kehidupan sekolah dengan kehidupan nyata di lingkungan siswa.

2.6 Berbicara

2.6.1 Pengertian Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi, karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari.

Tarigan (1986: 3) mengemukakan bahwa berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang bertujuan untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan orang tersebut.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996: 144) berbicara adalah suatu berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat, dengan berbicara manusia dapat mengungkapkan ide, gagasan, perasaan kepada orang lain sehingga dapat

melahirkan suatu intraksi. Berdasarkan beberapa pengertian yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan seseorang untuk bercakap-cakap dengan mengujarkan bunyi-bunyi bahasa untuk menyampaikan pesan berupa ide, gagasan, maksud atau perasaan untuk melahirkan interaksi kepada orang lain.

2.6.2 Metode Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran berbicara mempunyai sejumlah komponen yang pembahasannya diarahkan pada segi metode pengajaran. Guru harus dapat mengajarkan keterampilan berbicara dengan menarik dan bervariasi. Menurut Tarigan (1987: 106) ada 4 metode pengajaran berbicara antara lain:

1. Percakapan

Percakapan adalah pertukaran pikiran atau pendapat mengenai suatu topik tertentu antara dua atau lebih pembicara. Greene dan Petty dalam Tarigan (1987: 106). Percakapan selalu terjadi dua proses yakni proses menyimak dan berbicara secara simultan. Percakapan biasanya dalam suasana akrab dan peserta merasa dekat satu sama lain dan spontanitas. Percakapan merupakan dasar keterampilan berbicara baik bagi anak-anak maupun orang dewasa.

2. Bertelepon

Menurut Tarigan (2008: 124) telepon sebagai alat komunikasi yang sudah meluas sekali pemakaiannya. Keterampilan menggunakan telepon bisnis, menyampaikan berita atau pesan. Penggunaan telepon menuntut syarat-syarat tertentu di antaranya berbicara dengan bahasa yang jelas, singkat dan lugas. Metode bertelepon dapat digunakan sebagai metode pengajaran berbicara. Melalui metode

bertelepon diharapkan siswa didik berbicara jelas, singkat dan lugas. Siswa harus dapat menggunakan waktu seefisien mungkin.

3. Wawancara

Menurut Tarigan (2008: 126) wawancara atau interview sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya wartawan mewawancarai para menteri, pejabat atau tokoh-tokoh masyarakat mengenai isu penting. Wawancara dapat digunakan sebagai metode pengajaran berbicara, pada hakekatnya wawancara adalah bentuk kelanjutan dari percakapan atau tanya jawab. Percakapan dan tanya jawab sudah biasa digunakan sebagai metode pengajaran berbicara.

4. Diskusi

Diskusi sering digunakan sebagai kegiatan dalam kelas. Metode diskusi sangat berguna bagi siswa dalam melatih dan mengembangkan keterampilan berbicara dan siswa juga turut memikirkan masalah yang didiskusikan. Menurut Kim Hoa Nio dalam Tarigan (2008: 128) diskusi ialah proses pelibatan dua atau lebih individu yang berintraksi secara verbal dan tatap muka mengenai tujuan yang sudah tentu melalui cara tukar menukar informasi untuk memecahkan masalah.

2.6.3 Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan, tetapi juga ditentukan oleh faktor nonkebahasaan, bahkan dalam pembicaraan formal, faktor nonkebahasaan ini sangat mempengaruhi keefektifan berbicara. Dalam proses belajar mengajar berbicara, sebaliknya faktor nonkebahasaan ini ditanamkan terlebih dahulu. Ketika berbicara di depan umum, kita juga membutuhkan ilmu retorika untuk menunjang kualitas pembicaraannya. Selain itu, digunakan untuk meyakinkan pendengar akan kebenaran gagasan/ topik yang dibicarakan. Namun

pada kenyataannya, tidak banyak orang yang mampu menggunakan dengan baik dan efektif. Oleh karena itu, perlu adanya bahasa yang digunakan dalam berbicara di depan umum. Dapat dimulai dari segi penggunaan bahasa yang digunakan dalam berbicara, kemudian selanjutnya pada ilmu retorika yang harus digunakan, yaitu metode dan etika retorika.

Dengan merekonstruksi bahasa dan retorika, diharapkan kemampuan berbicara akan termasuk dalam kategori berbicara secara intelektual. sehingga kalau faktor nonkebahasaan sudah dikuasai akan memudahkan penerapan faktor kebahasaan.

Di bawah ini akan dijelaskan faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yaitu.

A. Faktor Kebahasaan

2. Ketepatan Ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik. Pengucapan bunyi bahasa dianggap cacat kalau menyimpang terlalu jauh dari ragam lisan biasa, sehingga terlalu menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau pemakaiannya (pembicara) dianggap aneh. Dengan hal tersebut, maka keefektifan komunikasi akan terganggu.

3. Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang Sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik.

Dalam pemberian tekanan pada kata atau suku kata, jika kita menempatkan tekanan yang tidak semestinya, maka akan terdengar ganjil. Sehingga perhatian pendengar beralih pada cara berbicara pembicara. Akibatnya pokok pembicaraan yang disampaikan kurang diperhatikan sehingga mengganggu keefektifan berbicara.

4. Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih tertarik dan senang mendengar kalau pembicara berbicara dengan jelas dalam bahasa yang dikuasinya. Pendengar juga akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan kata-kata yang sudah dikenal oleh pendengar. Misalnya, kata-kata populer tentu akan lebih efektif daripada kata yang muluk-muluk dan kata yang berasal dari bahasa asing. Dalam hal ini hendaknya pembicara menyadari siapa pendengarnya dan apa pokok pembicaraannya, serta menyesuaikan pilihan katanya dengan pokok pembicaraan dan pendengar.

5. Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Susunan penuturan kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampaian. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menimbulkan akibat. Kalimat efektif mempunyai ciri-ciri keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan. Ciri keutuhan akan terlihat jika setiap kata betul-

betul merupakan bagian yang padu dari sebuah kalimat dan akan rusak karena ketiadaan subjek atau adanya kerancuan. Perpautan bertalian dengan hubungan antara unsur-unsur kalimat, misalnya antara kata dengan kata. Pemusatan perhatian pada bagian yang terpenting dalam kalimat dapat dicapai dengan menempatkan bagian tersebut pada awal atau pada akhir kalimat, sehingga bagian ini mendapat tekanan waktu berbicara. Kalimat efektif juga harus hemat dalam pemakaian kata, sehingga tidak ada kata yang mubazir. Sebagai sarana komunikasi, setiap kalimat terlibat dalam proses penyampaian dan penerimaan. Kalimat dikatakan efektif bila mampu membuat proses penyampaian dan penerimaan berlangsung sempurna. Kalimat efektif mampu membuat isi atau maksud yang disampaikan tergambar lengkap dalam pikiran pendengar persis seperti apa yang dimaksud oleh pembicara

B. Faktor Nonkebahasaan

1. Sikap pembicara, seorang pembicara dituntut memiliki sikap positif ketika berbicara maupun menunjukkan otoritas dan integritas pribadinya, tenang dan bersemangat dalam berbicara.
2. Pandangan mata, seorang pembicara dituntut mampu mengarahkan pandangan matanya kepada semua yang hadir agar para pendengar merasa terlihat dalam pembicaraan. Pembicara harus menghindari pandangan mata yang tidak kondusif, misalnya melihat ke atas, ke samping, atau menunduk.
3. Keterbukaan, seorang pembicara dituntut memiliki sikap terbuka, jujur dalam mengemukakan pendapat, pikiran, perasaan, atau gagasannya dan bersedia menerima kritikan dan mengubah pendapatnya kalau ternyata memang keliru atau tidak dilandasi argumentasi yang kuat

4. Gerak-gerak dan mimik yang tepat, seorang pembicara dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan gerak-gerak anggota tubuh dan ekspresi wajah untuk mendukung penyampaian gagasan. Untuk itu perlu dihindari penggunaan gerak-gerak yang tidak ajeg, berlebihan, dan bertentangan dengan makna kata yang digunakan.
5. Kenyaringan suara, seorang pembicara dituntut mampu memproduksi suara yang nyaring sesuai dengan tempat, situasi, jumlah pendengar, dan kondisi akustik. Kenyaringan yang terlalu tinggi akan menimbulkan rasa gerah dan berisik sedangkan kenyaringan yang terlalu rendah akan menimbulkan kesan melempem, lesu dan tanpa gairah
6. Kelancaran, seorang pembicara dituntut mampu menyampaikan gagasannya dengan lancar. Kelancaran berbicara akan mempermudah pendengar menangkap keutuhan isi paparan yang disampaikan. Untuk itu, perlu menghindari bunyi-bunyi penyela seperti em, ee, dan lain-lain. Kelancaran tidak berarti pembicara harus berbicara dengan cepat sehingga membuat pendengar sulit memahami apa yang diuraikannya
7. Penguasaan topik, seorang pembicara dituntut menguasai topik yang dibicarakan. Kunci untuk menguasai topik adalah persiapan yang matang, penguasaan materi yang baik, dan meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri. dan Penalaran, seorang pembicara dituntut mampu menunjukkan penalaran yang baik dalam menata gagasannya sehingga pendengar akan mudah memahami dan menyimpulkan apa yang disampaikan.

2.6.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbicara

Pembelajaran berbicara perlu memahami beberapa prinsip yang mendasari kegiatan berbicara. Bahasa Lampung itu tidak sulit, tetapi juga tidak semudah membalik telapak tangan, yang penting adalah kemauan dan ketekunan. Menurut H. Douglas Brown mengemukakan lima prinsip belajar berbicara yang efektif yaitu:

1) Gaya hidup (*Life Style*)

Praktik dalam kehidupan sehari-hari, jika siswa ingin belajar berbicara bahasa Lampung dengan efektif, siswa harus menjadikan bahasa Lampung sebagai bagian dari kehidupan. Artinya, setiap hari siswa berbicara dengan menggunakan bahasa Lampung, pada setiap ada kesempatan yang ditemui baik dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Lampung juga disebut sebagai bahasa ibu karena telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

2) Kemauan (*Total Komitmen*)

Kemauan untuk menjadikan bahasa Lampung sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Siswa harus memiliki komitmen untuk melibatkan bahasa Lampung dalam hidup secara fisik, mental, dan emosional. Secara fisik, siswa harus bisa mencoba mendengar, membaca dan menulis. Penggunaan berbicara bahasa Lampung terus-menerus dan berulang-ulang, misalnya dalam memahami bahasa Lampung, jangan kata per-kata, tetapi arti secara keseluruhan, yang paling penting adalah keterlibatan secara emosional dengan bahasa Lampung, yaitu perlu memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar berbicara bahasa Lampung.

3) Mencoba/ Berlatih (*Trying*)

Pada tahap pembelajaran (tahap percobaan), sangat wajar jika melakukan kesalahan yang penting adalah mengetahui kesalahan yang dilakukan dan memperbaiki di kesempatan yang berikutnya. Siswa tidak usah malu bertanya dengan menggunakan bahasa Lampung dan tidak usah takut melakukan kesalahan dari pertanyaan yang diajukan, sehingga dengan kesalahan itu siswa bisa belajar banyak dari kesalahan yang dilakukan dan berusaha memperbaiki kesalahan tersebut.

4) Pelajaran dalam Kelas (*Beyond Class*)

Belajar bahasa Lampung secara formal (di kelas) biasanya jam-jam belajar sangat terbatas karena seminggu hanya satu jam atau dua jam pelajaran, yang pasti jam belajar di kelas ini tentunya sangat terbatas. Belajar bisa lebih efektif, harus menciptakan kesempatan untuk belajar juga di luar jam-jam belajar di kelas (informal) seperti berdiskusi dengan teman dan berkomunikasi menggunakan bahasa Lampung secara langsung.

5) Strategi

Komitmen, keberanian mencoba, dan menjadikan bahasa Lampung sebagai bagian hidup yang telah diterapkan. Langkah selanjutnya adalah menerapkan strategi belajar yang tepat untuk menjang proses belajar. Strategi ini bisa dikembangkan dan disesuaikan dengan kepribadian dan gaya belajar masing-masing siswa, misalnya belajar berbicara bahasa Lampung melalui proses pembelajaran kontekstual. Berbicara bahasa Lampung tersebut mencakup tentang bertanya, mendengar, berdiskusi, memperbaiki ucapan dan meningkatkan kosakata siswa dengan gaya belajar.

2.6.5 Penilaian Kemampuan Berbicara

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian, setelah proses belajar mengajar itu selesai. Penilaian ini dapat diperoleh melalui tes. Tes merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengukur atau mengetahui sejauh mana siswa mampu mengikuti proses belajar mengajar yang telah berlangsung. Cara yang dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan keterampilan berbicara. Pada prinsipnya ujian keterampilan berbicara memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara yang difokuskan pada praktik berbicara. Penilaian di dalam keterampilan berbicara ditentukan dari 2 hal, yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan (Nurgiyantoro, 1995: 152). Penilaian dari faktor kebahasaan meliputi: (1) Ucapan, (2) tata bahasa, dan (3) kosa kata, sedangkan penilaian dari faktor non kebahasaan meliputi: (1) ketenangan, (2) volume suara, (3) Kelancaran, dan (4) pemahaman.

Bentuk instrumen harus sesuai dengan teknik penilaiannya. Oleh karena itu, bentuk instrumen yang dikembangkan dapat berupa:

1. Tes tulis, dapat berupa tes esay/ uraian, pilihan ganda, isian, menjodohkan dan sebagainya.
2. Tes lisan, yaitu berbentuk daftar pertanyaan
3. Observasi, yaitu dengan menggunakan lembar observasi
4. Tes praktik/ kinerja, berupa tes tulis keterampilan, tes identifikasi, tes simulasi, dan uji petik kerja
6. Penugasan individu atau kelompok, seperti tugas proyek atau tugas rumah
7. Portofolio dengan menggunakan dokumen pekerjaan, karya, dan atau prestasi belajar siswa.

Setelah penentuan instrumen telah dipandang tepat, selanjutnya instrumen tes itu ditulis di dalam kolom matriks silabus yang tersedia. Dalam penelitian ini akan menggunakan tes lisan berbicara bahasa Lampung yang berupa pertanyaan-pertanyaan maupun mengungkapkan hasil kerja kelompok.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Setyosari (2012: 214), penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses diidentifikasi sebagai suatu penelitian dan pengembangan. Dalam dunia pendidikan penelitian pengembangan khusus memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model pembelajaran, bahan ajar, ataupun media pembelajaran. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

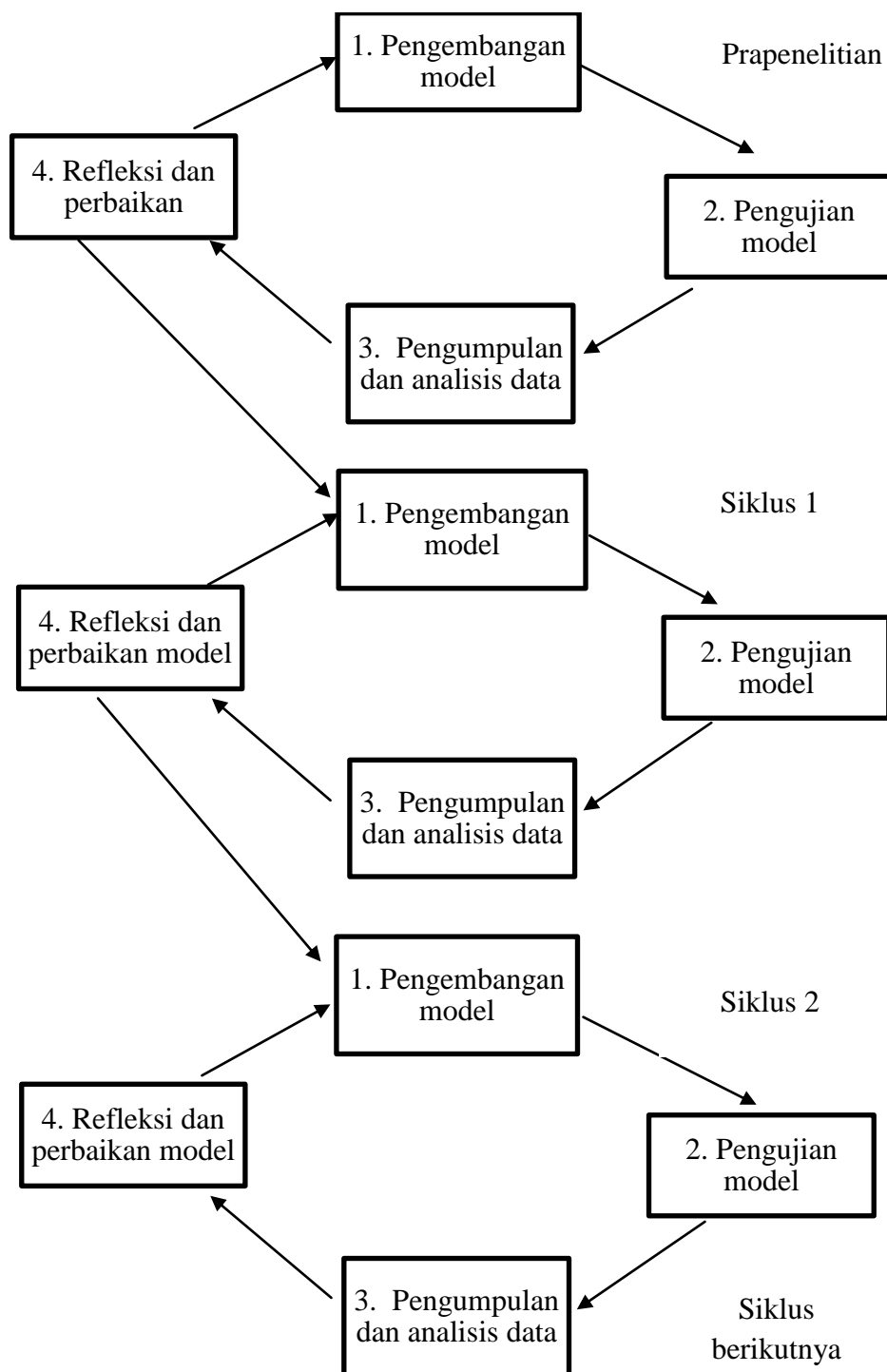
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dalam bentuk siklus. Siklus-siklus tersebut terdiri dari identifikasi masalah dari pengetrapan model, penyempurnaan model melalui refleksi, pengujian model di lapangan, pengumpulan data melalui tes lisan, dan kembali ke identifikasi masalah. Proses tersebut berulang dari satu siklus ke siklus berikutnya sehingga dihasilkan sebuah model melalui perbaikan-perbaikan (Setiyadi, 2014: 54).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari teori yang dikembangkan oleh Setiyadi dengan langkah atau tahapan perencanaan sebagai berikut:

- a) Sebelum melakukan prapenelitian (prasiklus), peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas, tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Lampung, setelah itu peneliti melakukan persiapan untuk melakukan pembelajaran dengan model yang dikembangkan.
- b) Merancang sebuah model yang akan diterapkan dalam pembelajaran, perancangan model tentunya harus memperhatikan prinsip-prinsip dan teori-teori yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya, yaitu model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual dengan langkah pembelajaran yang sudah disiapkan.
- c) Pengujian model yakni dengan cara penerapan model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual di kelas VB SDN 1 Labuhan Ratu. Adapun tindakan yang dilakukan yaitu dalam bentuk siklus yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.
- d) Pengumpulan dan analisis data. Pada tahap ini proses pengumpulan data dilakukan ketika pengujian model berlangsung di kelas, di mana kolaborator mengamati proses pembelajaran dan peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mendapatkan data, data yang diperoleh dianalisis untuk dijadikan acuan perbaikan di pengujian model selanjutnya.
- e) Refleksi dan perbaikan model. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat kekurangan ketika pengujian model berlangsung, jika

terdapat kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada pengujian model selanjutnya untuk penyempurnaan model yang dikembangkan.

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini dapat dilihat pada alur berfikir berikut:



Bagan Penelitian Tindakan. Setiyadi, 2014: 56)

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini diambil dari pendapat yang dikemukakan oleh Setiyadi (2014: 57-59), yang terdiri dari empat langkah yang harus dilalui oleh peneliti, prosedur tersebut dapat dilihat pada uraian di bawah ini.

3.2.1 Pengembangan Model

Tahapan ini dimulai dengan perancangan sebuah model yang akan diterapkan dalam pembelajaran, yakni mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual. Dalam hal ini peneliti mengambil model pembelajaran *time token* karena model ini merupakan model pembelajaran kooperatif untuk melatih siswa terbiasa saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Karena pengujian model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, maka model ini peneliti anggap tepat untuk digunakan. Dengan cara ini semua siswa mendapatkan kesempatan untuk berbicara tanpa terkecuali.

Kearifan lokal yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permainan tradisional, dengan alasan bahwa permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang bahkan mereka tidak mengenal apa saja dan bagaimana cara memainkan permainan tradisional tersebut. Permainan tradisional ini merupakan salah satu media komunikasi antar masyarakat. Untuk itu, teks yang berisikan tentang macam, bentuk, dan cara memainkan permainan tradisional peneliti anggap tepat digunakan sebagai materi untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Lampung siswa.

Pendekatan kontekstual dipilih oleh peneliti dalam proses pengujian model di kelas, karena pendekatan ini merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka Sanjaya (2006: 109). Dengan cara ini peneliti mengharapkan proses pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan tujuan yang diinginkan bisa tercapai.

3.2.2 Pengujian Model

Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pengujian model yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan model pembelajaran yang dikembangkan, yakni penerapan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual, di mana pada tahap ini kolaborator dan peneliti mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang terjadi, kemudian kekurangan tersebut dianalisis pada tahap refleksi sebagai acuan untuk perbaikan model pembelajaran di siklus berikutnya.

3.2.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Pada tahap ini peneliti bersama kolaborator mengumpulkan data dari hasil pengamatan dan tes lisan, pengamatan dilakukan kolaborator untuk melihat adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pengujian model pembelajaran untuk dianalisis sebagai acuan untuk memperbaiki model yang dikembangkan, tes lisan yakni tes kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa

Lampung yang dilakukan untuk melihat peningkatan penilaian di setiap siklusnya.

3.2.4 Refleksi dan Perbaikan Model

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi tentang proses pengujian model yang dilakukan, proses ini dilakukan untuk melihat adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi di setiap pertemuan, kekurangan tersebut dapat dijadikan pedoman untuk memperbaiki model yang dikembangkan, hal ini dilakukan secara terus menerus sampai indikator yang diharapkan bisa tercapai, sehingga pada akhirnya model yang dikembangkan menjadi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas guna memenuhi kompetensi yang diharapkan.

3.3 Instrumen Pengembangan

Model pembelajaran adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan dan materi yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual. Secara umum, model pembelajaran *Time token* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara (mengeluarkan ide/ gagasannya) dengan diberi kupon berbicara sehingga semua siswa harus berbicara. Penerapan model pembelajaran ini diikuti dengan materi yang berkaitan dengan salah satu kearifan lokal yaitu dalam bentuk permainan tradisional yang selama ini sudah jarang atau tidak pernah dimainkan oleh siswa karena perkembangan zaman, selanjutnya proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas melalui pendekatan kontekstual di mana cara ini

diduga membuat siswa merasa semangat dalam belajar, sehingga kompetensi yang diharapkan bisa tercapai. Menurut Sanjaya (2006: 109), pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen yang akan digunakan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk melaksanakan tugasnya dalam mengumpulkan data. Berdasarkan pada tujuan penelitian, Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yakni instrument penilaian kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung yang dimodifikasi dari pendapat Nurgiantoro (1955: 152) yang di dalamnya terdapat faktor kebahasaan dan non kebahasaan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini adalah dengan menggunakan pengamatan atau obesrvasi oleh kolaborator untuk melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi di setiap pelaksanaan pengujian model yang dikembangkan, serta tes kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung yang dilakukan peneliti untuk melihat adanya peningkatan kemampuan berbicara di setiap pelaksanaan pengujian model sampai indikator yang direncanakan tercapai.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif di mana data yang diperoleh dari kolaborator di setiap selesai pelaksanaan pengujian model berupa kelemahan-kelemahan yang terjadi, dianalisis untuk dijadikan acuan perbaikan di pertemuan selanjutnya, selain menggunakan analisis deskriptif kualitatif, peneliti juga menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, istilah ini dikemukakan oleh Stiyadi (2014: 44) sebagai analisis statistik sederhana, di mana data yang diperoleh dari tes kemampuan berbicara siswa yang berupa nilai akan dilaporkan presentase peningkatan di setiap siklusnya.

3.6 Instrumen dan Tolok Ukur Kemampuan Berbicara

3.6.1 Instrumen Kemampuan Berbicara

Instrumen penilaian yang dilakukan oleh kolaborator menggunakan penilaian pengamatan, yakni mengamati setiap proses pengujian model untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi, kemudian kekurangan tersebut dibuat bagan untuk melihat kekurangan yang terjadi di setiap siklusnya. Adapun tolok ukur untuk efektifitas model yang dikembangkan yakni terjadi perubahan atau peningkatan hasil kemampuan berbicara siswa di setiap siklusnya berdasarkan refleksi di tiap pertemuan. Instrumen yang dilakukan peneliti untuk melihat peningkatan kemampuan berbicara siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Berbicara

No	Kriteria	Indikator	Skor
1	Ketepatan Pengucapan	- Jika terdengar pengucapan hanya 1-3 yang tidak sesuai dengan lafal bahasa Lampung	20
		- Jika terdengar 4-6 pengucapan yang tidak sesuai dengan lafal bahasa Lampung	10
		- Jika terdengar 7-9 pengucapan yang tidak sesuai dengan lafal bahasa Lampung	5
2	Pilihan Kata	- Terdapat 1-3 kata menggunakan bahasa daerah lain atau bahkan bahasa Indonesia.	20
		- Terdapat 4-6 kata menggunakan bahasa daerah lain atau bahkan bahasa Indonesia	10
		- Terdapat 7-9 kata menggunakan bahasa daerah lain atau bahkan bahasa Indonesia	5
3	Intonasi	- Terdengar 1-3 intonasi yang tidak sesuai dengan kalimat yang diucapkan	20
		- Terdengar 4-6 intonasi yang tidak sesuai dengan kalimat yang diucapkan	10
		- Terdengar 7-9 intonasi yang tidak sesuai dengan kalimat yang diucapkan	5
4	Kelancaran	- Terdengar 1-3 kali pembicaraan yang tidak lancar atau tersendat-sendat	20
		- Terdengar 4-6 kali pembicaraan yang tidak lancar atau tersendat-sendat	10
		- Terdengar 7-9 kali pembicaraan yang tidak lancar atau tersendat-sendat	5
5	Pemahaman	- Terdapat 1-3 kalimat yang tidak dipahami	20
		- Terdapat 4-6 kalimat yang tidak dipahami	10
		- Terdapat 7-9 kalimat yang tidak dipahami	5
Skor maksimal			100

Sumber: dimodifikasi dari pendapat Nurgiantoro, 1955: 152

Dalam hal penilaian, data dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif, yakni untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Lampung dari pra siklus ke siklus berikutnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Setiap siswa dibagikan kupon berbicara sebanyak 3 kupon, lalu diberi kesempatan untuk menjelaskan hasil kerja kelompoknya selama 30 detik di setiap kuponnya, sebelum berbicara siswa wajib mengumpulkan kuponnya terlebih dahulu. Setelah 30 detik guru menyatakan “stop” untuk digantikan oleh temannya, begitu seterusnya sampai kupon yang dipegang oleh siswa habis, jika kuponnya telah habis, maka siswa tersebut tidak boleh berbicara lagi.
2. Guru dan kolaborator mengamati dan melakukan penilaian terhadap siswa yang berbicara dengan menggunakan indikator penilaian yang telah disiapkan.
3. Menganalisis data yang didapat dari hasil penilaian kemampuan berbicara sesuai dengan instrument yang telah disiapkan untuk melihat perolehan persentase kemampuan berbicara siswa.
4. Menentukan tingkat kemampuan berbicara siswa dengan tolok ukur.

3.6.2 Tolok Ukur Kemampuan Berbicara

Tolok ukur yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2 Tolok Ukur Kemampuan Berbicara
Bahasa Lampung Siswa**

No	Interval Nilai	Kategori	Presentase Ketuntasan
1	90 - 100	Sangat Baik	Terdapat 85% siswa mendapatkan penilaian dengan kategori baik
2	80 - 89	Baik	
3	70 - 79	Cukup	
4	60 - 69	Kurang	
5	25 - 59	Sangat Kurang	

Nurgiantoro, 2001: 399

3.7 Prosedur Pengembangan Model

Prosedur pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan siklus. Berikut uraian tahapan pengembangan yang dilakukan.

3.7.1 Prapenelitian

Pada tahap ini yang dilakukan yakni mengamati proses pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam kelas yang tidak memakai model pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Lampung. Setelah itu peneliti mulai mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual, kemudian model ini diujikan di dalam kelas, selanjutnya mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh dan langkah terakhir peneliti melakukan refleksi terhadap proses pengujian model yang dikembangkan. Tahap ini dinamakan pra siklus dengan langkah sebagai berikut.

3.7.1.1 Pengembangan Model Pembelajaran Awal

Langkah pertama yang dilakukan adalah mendesain model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual. Model pembelajaran didesain setelah dilakukan pengamatan proses pembelajaran yang biasa dilakukan di SDN 1 Labuhan Ratu khususnya kelas VB.

3.7.1.2 Pengujian Model Pembelajaran Awal

Pada langkah kedua, mulai mengujicobakan model pembelajaran yang sudah dirancang. Kelas yang diujicobakan yaitu kelas VB dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Uji coba dilakukan sampai tujuan yang direncanakan tercapai

yang menandakan bahwa model yang dikembangkan layak dipakai di dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini guru sudah menggunakan instrumen penelitian yang sudah disiapkan sebagai alat untuk mendapatkan data yang diperlukan.

3.7.1.3 Pengumpulan dan Analisis Data

Langkah berikutnya yaitu pengumpulan dan analisis data. Data diperoleh yakni hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat atau kolaborator, dalam hal ini kolaborator ada dua orang yakni ibu Hj. Warnilah, S.Pd., M.Pd. beliau adalah salah seorang guru senior di SDN Negeri 1 Labuhan Ratu dan pernah mengajar bahasa Lampung di kelas V dan VI, kolaborator yang ke dua adalah ibu Hj. Sumyati, S.Pd., beliau adalah Kepala SDN 1 Labuhan Ratu. Kolaborator bertugas untuk mengamati dan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari kolaborator dianalisis dan dijadikan acuan untuk perbaikan di proses pengujian model selanjutnya, selain itu data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan berbicara bahasa Lampung siswa dianalisis juga untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan di setiap siklusnya.

3.7.1.4 Refleksi dan Pengembangan Model Awal

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, kemudian dilakukan refleksi sebagai bahan rujukan perbaikan pada model yang dikembangkan. Segala kekurangan yang terdapat pada pengembangan model awal diperbaiki pada proses pengujian pengembangan model selanjutnya.

3.8 Penerapan Pengujian Model

3.8.1 Prasiklus

Proses pelaksanaan pengujian model berlangsung di kelas pada jam pelajaran bahasa Lampung dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

- a. Menyiapkan model yang akan diterapkan yakni model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual.
- b. Melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model yang dikembangkan.
- c. Mengidentifikasi hambatan-hambatan yang terjadi untuk dijadikan acuan untuk perbaikan model di pertemuan selanjutnya.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan pengujian model yang dikembangkan sebagai berikut:

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pelajaran, berdoa bersama yang dipimpin oleh guru.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa tentang pelajaran minggu yang lalu.
- c. Guru menjelaskan kompetensi yang akan di bahas.

B. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang anggotanya terdiri dari 7 dan 8 siswa, dilanjutkan guru memberikan petunjuk yang akan dilakukan dalam bekerja kelompok dan membagikan kupon berbicara kepada setiap siswa.
- b. Guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dibahas.

- c. Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi. Pertanyaan diberikan secara acak.
- d. Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang dibahas yakni tentang wacana yang berisikan tentang macam, bentuk dan cara memainkan permainan tradisional dengan harapan siswa bisa menyimak penjelasan guru dan bisa menangkap apa yang dijelaskan, dan bisa menjelaskan kembali apa yang mereka simak.
- e. Setelah siswa belajar berkelompok, guru memanggil satu per satu anggota kelompok untuk mengemukakan hasil kerja kelompoknya dalam bahasa Lampung.
- f. Di akhir kegiatan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan cara guru bertanya kepada siswa bagaimana kesan siswa terhadap pembelajaran, apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti pembelajaran, apa harapan atau keinginan siswa terhadap pembelajaran selanjutnya.

C. Penutup

- a. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru memberikan PR kepada siswa yakni membaca kembali wacana yang diberikan kemudian menuliskannya di buku latihan dengan kalimatnya sendiri.

3.8.2 Siklus I

Proses pelaksanaan pengujian model berlangsung di kelas pada jam pelajaran bahasa Lampung dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menyiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan yakni model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui

pendekatan kontekstual yang sudah diperbaiki berdasarkan refleksi pada proses pengujian model di pra siklus.

2. Melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual yang telah direvisi.
3. Mengidentifikasi hambatan-hambatan yang terjadi untuk dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan model di pertemuan pengujian model selanjutnya.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan pengujian model yang dikembangkan sebagai berikut:

Pertemuan I

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pelajaran, berdoa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi dengan bertanya pada siswa tentang materi minggu yang lalu dan yang akan dibahas serta bertanya tentang kegiatan di pagi hari.
- c. Guru menjelaskan kompetensi yang akan di bahas.

B. Kegiatan inti

- a. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok yang anggotanya terdiri dari 4 dan 5 siswa, dilanjutkan guru memberikan petunjuk yang akan dilakukan dalam bekerja kelompok.
- b. Guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dibahas yakni tentang permainan tradisional Lampung, dilanjutkan guru mengajukan beberapa pertanyaan dengan maksud untuk mengetahui apakah siswa menyimak dengan baik apa yang telah disampaikan guru. Pertanyaan diberikan secara acak.

- c. Guru membawa siswa ke perpustakaan sekolah, siswa mencari sebanyak mungkin berbagai informasi yang berkaitan dengan bentuk, macam, dan cara memainkan permainan tradisional di perpustakaan sekolah, tentunya siswa bekerja sesuai dengan anggota kelompok yang sudah dibagi sebelumnya.
- d. Setelah selesai mencari informasi di perpustakaan dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya, guru bersama siswa kembali ke kelas dan guru membagikan sejumlah kupon berbicara kepada siswa dengan waktu 30 detik per kupon pada tiap siswa.
- e. Guru memanggil satu per satu anggota kelompok untuk menyampaikan hasil temuan mereka dalam bahasa Lampung.
- f. Di akhir kegiatan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan cara guru membagikan kertas kepada siswa yang berisi tentang bagaimana kesan siswa terhadap pembelajaran, apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti pembelajaran, apa harapan atau keinginan siswa terhadap pembelajaran selanjutnya, kemudian kertas tersebut dikumpulkan untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

C. Penutup

- a. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru memberikan tugas di rumah yakni mencari gambar permainan tradisional melalui internet, Koran, atau majalah.

Pertemuan Kedua

Guru mengawali pelajaran dengan mengadakan tanya jawab tentang pembelajaran yang telah lalu dan menanyakan pekerjaan rumah yang sudah ditugaskan.

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pelajaran, dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian mengecek kehadiran siswa.
- b. Guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan membahas kembali sedikit tentang pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- c. Guru menanyakan dan menugaskan ketua kelas mengoordinir untuk mengumpulkan PR yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, dan mengulas kembali secara singkat bagaimana bentuk, macam dan cara memainkan permainan tradisional Lampung yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, dilanjutkan dengan pemberian penguatan kepada siswa dengan cara memberikan pujian kepada siswa yang mengerjakan tugas rumah dengan baik, sebagai bentuk motivasi kepada siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

B. Kegiatan Inti

- a. Guru menanyakan kembali apakah mereka sudah duduk di kelompoknya masing-masing atau belum, dilanjutkan dengan guru menjelaskan bagaimana petunjuk pelaksanaan yang akan dilakukan dengan materi yang sama pada pertemuan sebelumnya.

- b. Pada pertemuan ke dua ini siswa tetap diminta untuk melanjutkan kegiatan sebelumnya yakni menjelaskan bagaimana bentuk, macam, dan cara memainkan permainan tradisional, kemudian setiap anggota kelompok yang belum maju di pertemuan sebelumnya diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.
- c. Setelah semua anggota kelompok selesai mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, guru menugaskan salah seorang siswa menceritakan sekaligus memeragakan salah satu bentuk permainan tradisional yang ia dapatkan dari orang tuanya sebagai bentuk tugas rumah yang ditugaskan pada pertemuan sebelumnya.

C. Penutup

- a. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru memberikan tugas di rumah yakni mencari gambar permainan tradisional melalui internet, koran, atau majalah, hal ini dilakukan guru karena banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas pada pertemuan sebelumnya.

3.8.3 Siklus II

Proses pelaksanaan pengujian model berlangsung di kelas pada jam pelajaran bahasa Lampung sama halnya dengan pertemuan sebelumnya, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menyiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan yakni model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual yang sudah diperbaiki berdasarkan refleksi pada proses pengujian model di siklus I.

2. Melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual yang telah direvisi.
3. Mengidentifikasi hambatan-hambatan yang terjadi untuk dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan model di pertemuan pengujian model selanjutnya.

Langkah-langkah pelaksanaan tindakan pengujian model yang dikembangkan sebagai berikut:

Pertemuan I

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pelajaran, berdoa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa, dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan salah satu lagu Lampung.
- b. Guru mengecek kehadiran siswa, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi dengan bertanya pada siswa tentang kegiatan di pagi hari dan yang berhubungan dengan materi.
- c. Guru menjelaskan kompetensi yang akan di bahas.

B. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi siswa menjadi 9 kelompok yang anggotanya terdiri dari 3 dan 4 siswa, dilanjutkan guru memberikan petunjuk yang akan dilakukan dalam bekerja kelompok.
- b. Guru memberikan gambaran tentang materi yang akan dibahas yakni tentang permainan tradisional Lampung, guru mengulas kembali pertemuan sebelumnya sambil berbagi pengalaman dengan siswa tentang masa kecilnya yang selalu memainkan permainan tradisional. Sambil bercerita guru sekali-sekali memeragakan bagaimana cara memainkan permainan tradisional yang

dimaksud. Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa tentang siapa yang pernah memainkan permainan tradisional yang dimaksud, dilanjutkan guru membagikan sejumlah kupon berbicara kepada siswa dengan waktu 30 detik per kupon pada tiap siswa, sambil menjelaskan kegunaan kartu tersebut sama dengan pertemuan sebelumnya.

- c. Guru memperlihatkan dan menjelaskan dengan siswa tentang macam-macam permainan tradisional melalui *in focus* sekaligus video tentang cara memainkan beberapa permainan tradisional, siswa menyimak dengan seksama, dan dilanjutkan dengan berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing mengenai apa yang sudah mereka lihat melalui *in focus*. Sama halnya dengan pertemuan sebelumnya bahwa siswa akan ditugaskan untuk menjelaskan bagaimana bentuk, macam, dan cara memainkan permainan tradisional.
- d. Guru memanggil satu per satu anggota kelompok untuk mengemukakan hasil diskusi mereka dalam bahasa Lampung, dalam hal ini setiap kelompok menjelaskan salah satu jenis permainan tradisional Lampung sambil diperagakan.
- e. Di akhir kegiatan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan cara guru membagikan kertas kepada siswa yang berisi tentang bagaimana kesan siswa terhadap pembelajaran, apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti pembelajaran, apa harapan atau keinginan siswa terhadap pembelajaran selanjutnya, kemudian kertas tersebut dikumpulkan.

C. Penutup

- a. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru memberikan tugas di rumah yakni membuat kliping yang isinya tentang

macam-macam permainan tradisional Lampung dan cara memainkannya.

Pertemuan Kedua

A. Kegiatan Awal

- a. Guru membuka pelajaran, dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh siswa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, dan salah satu lagu Lampung yaitu 'Pung Kelapo Kupung', kemudian mengecek kehadiran siswa.
- b. Guru memberikan apersepsi dan motivasi dengan membahas kembali sedikit tentang pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai.
- c. Guru menanyakan PR yang diberikan pada pertemuan sebelumnya, dan mengulas kembali secara singkat bagaimana bentuk dan macam permainan tradisional Lampung yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, dilanjutkan dengan pemberian penguatan kepada siswa dengan cara memberikan pujian kepada siswa yang mengerjakan tugas rumah dengan baik, sebagai bentuk motivasi kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

B. Kegiatan Inti

- a. Guru menanyakan kembali apakah mereka sudah duduk di kelompoknya masing-masing atau belum, dilanjutkan dengan guru menjelaskan bagaimana petunjuk pelaksanaan yang akan dilakukan, dan menjelaskan kembali materi pada pertemuan sebelumnya.
- b. Pada pertemuan kedua ini siswa tetap diminta untuk menjelaskan apa yang mereka dapatkan setelah proses pembelajaran yang mereka terima, yakni tentang bagaimana bentuk, macam, dan cara memainkan permainan tradisional, kemudian setiap kelompok yang belum maju di pertemuan

sebelumnya diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas, tentunya dengan menggunakan kupon yang telah mereka terima.

C. Penutup

- a. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- b. Guru memberikan tugas di rumah yakni mempelajari materi selanjutnya yang akan dipelajari di pertemuan berikutnya.

3.9 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu

1. Terjadi peningkatan perolehan nilai kemampuan berbicara siswa dengan penerapan model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual di setiap siklusnya.
2. Target dari penelitian ini dinyatakan berhasil apabila kemampuan berbicara siswa mencapai 85% mendapat nilai BAIK, dengan meningkatnya kemampuan berbicara siswa, maka model yang dikembangkan oleh peneliti juga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran terutama pada peningkatan kemampuan berbicara.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan kolaborator dan hasil kemampuan berbicara siswa pada proses pengujian model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual yang dilaksanakan dalam dua siklus ditambah dengan prasiklus, dapat disimpulkan.

1. Model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Lampung di sekolah dasar khususnya untuk peningkatan kemampuan berbicara siswa.
2. Kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung dalam proses pengujian model pembelajaran yang dikembangkan terjadi peningkatan yang signifikan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II serta telah mencapai indikator yang direncanakan, adapun peningkatan tersebut adalah: siswa yang mendapatkan kategori sangat baik hanya 2 pada prasiklus, meningkat di siklus I menjadi 5 siswa, di siklus II meningkat kembali menjadi 15 siswa, Kategori baik di prasiklus terdapat 5 siswa meningkat menjadi 8 siswa di siklus I, kemudian di siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 12 siswa. Kategori cukup pada prasiklus terdapat 6 siswa dan di siklus I ada 8 siswa, kategori ini turun kembali di siklus II menjadi 2 siswa. Kategori kurang pada prasiklus terdapat 9 siswa dan turun menjadi 5 siswa pada siklus I, dan di siklus II tidak

ada, sama halnya dengan kategori sangat kurang di pra siklus terdapat 7 siswa kemudian turun menjadi 3 siswa dan di siklus II tidak ada. Karena telah terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa dan telah memenuhi kriteria penilaian yang sudah direncanakan yakni terdapat 80% siswa mendapat kategori penilaian BAIK, untuk itu, siklus di hentikan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang didapat dari proses pembelajaran, beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu.

1. Penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan pembelajarn kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa daerah (Lampung) siswa kelas V di Lampung. Untuk itu, guru bahasa dan aksara Lampung cocok untuk memakai model ini dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada kompetensi peningkatan kemampuan berbicara siswa.
2. Karena terbatasnya waktu, penelitian ini hanya dibatasi pada pembelajaran bahasa Lampung kelas V. Untuk itu, disarankan kepada peneliti lain untuk menggunakan model ini dalam meneliti pembelajaran dan kelas lain yang sesuai. Begitu juga dengan keterampilan berbahasa, dalam penelitian ini hanya dibatasi pada keterampilan berbicara, disarankan kepada peneliti lain untuk meneliti keterampilan lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti Rika. *Pengembangan Modul Berbasis Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dilengkapi Dengan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA*. FMIPA. UNJ.
- Arends, R. and Ann Kilcher. 2008. *Teaching For Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*. Reutledge. New York.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Clifford, M. dan Wilson, M. 2000. *Contextual Teaching, Professional Learning, And Student Experiences: Lessons Learned From Implementation*. Wisconsin: www.cew.wisc.edu/Teachnet.
- Creemers & Sammons. 2010. *Methodological Advances in Educational Effectiveness Research*. Taylor & Francis. New York.
- Cholisin, M.Si & Nasiwan, M.Si. 2012. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Yogyakarta: Ombak
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- (2003) *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djago Taringan, dkk. (2008). *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono, “*Belajar dan Pembelajarannya*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Dinas Pendidikan Prov. Lampung. 2014. *Pergub Lampung Nomor 39 Tahun 2014*. Teluk Betung. Lampung
- Direktorat Jendral Kesatuan Bangsa dan Polotik Departemen Dalam Negeri. 2007 *Peraturan Menteri Dalam Negeri no 39 Tahun 2007 tentang Pedoman Fasilitasi Organisasi Kemasyarakatan Bidang Kebudayaan*. Keraton dan Lembaga Adat dalam Pelestarian Pengembangan Budaya Daerah
- Gagne, M.R. 1992. *Principles of Instructional Design. Fourth Edition*. New York.

- Hanafiah dan Suhana, Cucu. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Hati, Kharisma. 2007. *CTL–Contextual Teaching and Learning*.
<http://winithepooh.multiply.com/ctl>.
- <http://ariefksmwrndn.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-kearifan-lokal.html>.
diakses 28 November 2016
- Huda Khoirul, 2016. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Role Playing*. Jurnal. Diakses Oktober 2016
- Huda Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Idris, Marno, 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, 2009.
- Imran, Syaiful. 2009. *Komponen Pembelajaran Kontekstual (CTL)*.
ipankreview.wordpress.com/tag/ctl.
- Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technologi A Definition with Commentary*. Taylor & Francis Group, LLC. USA.
- Johnson, E.B. 2004. *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung: Penerbit MLC.
- Macalister J. dan Nation I.S.P. 2010. *Language Curriculum Design*. Routledge. New York And London.
- Nadlir. 2014. *Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. UIN Sunan Ampel.
- Nurgiyantoro, burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPPE
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2007. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.

- Permana, Cecep Eka, 2010. *Kearifan Lokal Masyarakat Baduy dalam Mengatasi Bencana*. Jakarta: Wedatama Widia Sastra.
- Peraturan Daerah Provinsi Lampung nomor 2 tahun 2008 tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung.
- Rae, Leslie. 2001. *Develop Your Training Skill*. Kogan Page Publihers. USE
- Rahman Aruf. *Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Arends dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa SMP Negeri 3 Ceper Klaten*. Pascasarjana UPI.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Desaign Theories and Models Volume III, Building a Common Knowlwdge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Prenada Media: Jakarta
- Rosidi, Ajib. 2011. *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Sanjaya, Wina.2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendiikan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Siagian, Sindang P. 2001. *Mnajemen Sumber Daya Manusia*. Bimi Aksara. Jakarta
- Slavin, Robert E. 2008. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. PT. Indeks. Jakarta
- Setiyadi, Bambang Ag. 2014. *Penelitian Tindakan untuk Guru dan Mahasiswa*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Setiyadi, Bambang Ag. 2006. *Teaching English As A Foreign Language*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sucipto. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Lingkungan*. FKIP. Unila
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Rosda. Jakarta

- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Universitas Lampung, 2008. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung Universitas Lampung.
- Wahyuni, Tri., Dakir, A., dan Rintayati, P. 2013. “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Arends untuk Meningkatkan Pemahaman tentang Globalisasi*”. Jurnal Kependidikan.
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- The Washington State Consortium for Contextual Teaching and Learning. 2002. *Center for the Study and Teaching of At-Risk Students*. Washington: University of Washington.
- Yuanita, Eva. 2010. “*Model Pembelajaran Time Token Arends*”, <http://rhum4hnd3soq.blogspot.com> diakses 8 Maret 2011.
- Zuhairini, dkk. 1983. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yakub. Adnan. *Penerapan Model Pembelajaran Time Token Arends dalam Upaya Meningkatkan Life Skill dan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran PKn*. PGSD Universitas Negeri Malang.