

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

M. Andi Setiawan (2017:3) “Belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis”. Edward Thorndike (1933), (dalam Endang Komara, 2014:13) “Belajar adalah proses seseorang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap”. Belajar merupakan tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri. Psikis. Octavia (2020:59) “Belajar adalah suatu perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu”.

Menurut pendapat-pendapat tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku mencakup : afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan). Belajar juga sebagai rangkaian kegiatan proses belajar mengajar dalam memberikan ilmu pengetahuan yang sebanyak-sebanyak kepada peserta didik.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Sehingga dapat membantu peserta didik dapat belajar dengan baik.

M. Andi Setiawan (2017:21) “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Saifuddin (2014:3) “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu ini sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Syaiful Sagala (2013:61) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Menurut pendapat-pendapat tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan guru dengan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam berinteraksi sehingga terjadi perubahan perilaku dan perkembangan pada diri siswa.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengepresikan dirinya, dan bagaimana cara belajar.

Howard (dalam Ahmad Susanto, 2013:20) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan”. Wina Sanjaya (2011:96) menjelaskan bahwa “Mengajar adalah proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru terhadap siswa”. Nasution (dalam Ahmad Susanto, 2013:23) “Mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi proses belajar”.

Menurut pendapat-pendapat tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas membimbing atau membantu siswa dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan serta pengalaman.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Istrani (2017:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian pengajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Joyce (dalam Rusman 2018:56) “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka Panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain”. Arend (dalam Mulyono, 2018:89) “Model pembelajaran adalah memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah memiliki makna yang lebih luas dari pada pendekatan, strategi, metode dan teknik. Kedua model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar dikelas atau praktik mengawasi anak-anak”.

Menurut pendapat-pendapat tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau metode sebagai penyampaian atau alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2.1.5 Model Pembelajaran *Time Token*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Time Token*

Eliyana (Shoimin, 2019:216) “*Time Token* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Siswa dibentuk kedalam kelompok belajar, yang dalam pembelajaran ini mengajarkan keterampilan sosial untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau menghindarkan siswa diam sama sekali saat berdiskusi”.

Amien (2004) “Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* adalah salah satu pendekatan structural dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang

untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. Model pembelajaran ini sebagai alternatif untuk mengajarkan keterampilan sosial yang bertujuan untuk menghindari atau mendominasi siswa atau siswa yang diam sama sekali dan menghendaki siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif dari pada individu”.

Arends (Huda, 2013:239) “Model 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 subjek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama.

Menurut pendapat-pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* adalah model pembelajaran yang terbentuk dalam kelompok diskusi yang bertujuan anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain, sehingga semua siswa berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.5.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Time Token*

Imas Kurniasih dan Berlin Sani (2016:107-108) langkah-langkah penerapan pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru mengondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasik.
3. Guru memberikan tugas kepada siswa.
4. Guru memberikan sejumlah kupon berbicara kepada siswa dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa.
5. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon digunakan untuk satu kesempatan berbicara dan siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya.

6. Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara atau pun memberi komentar lagi.
7. Siswa yang masih memegang kupon harus berbicara sampai kuponnya habis. Demikian sampai seterusnya hingga semua siswa mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya.
8. Guru memberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan tiap siswa.
9. Setelah semua selesai, guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan, kemudian menutup pembelajaran.

Menurut Agus Suprijino (2012:133) langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut:

1. Kondisikan untuk melaksanakan diskusi.
2. Tiap siswa diberikan kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik, tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
3. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan, setiap bicara satu kupon.
4. Siswa yang habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Sedangkan, siswa yang masih memiliki kupon harus bicara sampai kuponnya habis”.

Menurut pendapat-pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Time Token* pada langkah awalnya guru menjelaskan materi pembelajaran, dan guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, setelah dibentuk kelompok, maka siswa diberikan tugas, guru membimbing dan memberikan kupon kepada siswa, setelah itu setiap siswa berbicara atau mengeluarkan pendapat maka kupon akan diserahkan, begitu seterusnya sampai kupon habis yang dipegang siswa,selanjutnya guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan pembelajaran dan menutup pembelajaran.

2.1.5.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Time Token*

Arends (2008) kelebihan model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan pasrtisipasi, inisiatif siswa.

2. Siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran, dimana siswa tidak mendominasi dalam pembicaraan atau diam sama sekali.
3. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
4. Siswa saling mendengarkan dan berbagai apa yang diketahui, para siswa juga dapat menghargai pendapat siswa yang lain.
5. Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran serta penggunaan model *Time Token* tidak memerlukan media pembelajaran yang banyak.

Kurniasih dan Berlin Sani (2016:107-108) kelebihan model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut:

1. Mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya dalam proses pembelajaran.
2. Siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali.
3. Siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran ketika gilirannya telah tiba.
4. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.
5. Menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberi masukan, dan keterbukaan terhadap kritik.
6. Mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
7. Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.
8. Tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Menurut pendapat-pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Time Token* yaitu mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran, yang dimana semua siswa dapat berkomunikasi untuk mengeluarkan pendapat, dan mengarahkan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain.

2.1.5.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token*

Kurniasih dan Sani (2016:107) kelemahan 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 siswa nya banyak.
3. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan dan dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara atau persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
4. Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut pendapatdi atas, penulis dapat menyimpulkan bahawa kekurangan model pembelajaran *Time Token* adalah menentukan mata pelajaran atau materi pelajaran tertentu saja dan hanya sedikit saja jumlah siswa yang ada dikelsas tersebut yang dapat menggunkan model pembelajaran *Time Token*.

2.1.5.5 Tujuan Model Pembelajaran *Time Token*

Arends (2008) model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi dalam menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya. Model ini memiliki struktur pengajaran yang sangat cocok digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, serta untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa yang diam sama sekali.

Menurut pendapat Arends, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajara *Time Token* yaitu agar masing-masing anggota kelompok berdiskusi, dan mengeluarkan pendapatnya atau berbicara.

2.1.6 Keterampilan Berbicara

2.1.6.1 Pengertian Berbicara

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Nurgiyantoro (2011:276) mengatakan bahwa “Berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang didengar itu, kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Tarigan (2008:14) mengatakan bahwa “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi

artikulai atau kata-kata untuk mengepresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan. Menurut Mulgrave (dalam Tarigan 2008:16) mengatakan bahwa “Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuaidengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar dan penyimak.

Menurut pendapat-pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Berbicara merupakan penyampaian informasi dari pembicara terhadap seseorang yang diajak berbicara baik secara lisan yang dapat dipahami oleh pendengar atau orang yang diajak berbicara.

2.1.6.2 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidiki dan pesereta didik manapun berada. Terampil berbicara melatih dan menuntun anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan siswa lainnya.

Utari dan Nababan (dalam Taufina 2017) mengatakan bahwa “Keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk-bentuk bahasa dan makna-makna bahasa, serta kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa”. Suktami (2009:27) mengatakan bahwa “Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan”.

Menurut pendapat-pendapat di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.

2.1.6.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Mudini dan Purba (2009:12-16) menjelaskan faktor kebahasaan dalam berbicara meliputi ketepatan pengucapan, penempatan tekanan/nada/intonasi, pilihan kata (diksi), dan ketepatan susunan penuturan. Sedangkan faktor non

kebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata, kesediaan menghargai pendapat, gerak-gerik dan mimik, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik.

Maidar dan Mukti (1993:17-22) Menjelaskan faktor-faktor kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara sebagai berikut:

1. Ketepatan ucapan
2. Penempatan tekanan, nada, dan durasi yang sesuai
3. Pilihan kata atau diksi
4. Ketepatan sasaran pembicaraan

Selanjutnya faktor-faktor nonkebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara sebagai berikut:

1. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku
2. Pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara
3. Kesediaan menghargai pendapat orang lain
4. Gerak-gerik dan mimik yang tepat
5. Kenyaringan suara juga sangat menentukan
6. Kelancaran
7. Relevansi atau penalaran

2.1.6.4 Macam-macam Tes Keterampilan Berbicara

Burhan Nurgiyanton (dalam Astri Setywati, 2014:19) terdapat tiga tingkatan tes keterampilan berbicara, yaitu sebagai berikut:

1. Tes berbicara tingkat ingatan ini umumnya bersifat teoritis, menyatakan hal-hal yang berkaitan dengan tugas berbicara, misalnya tentang pengertian, fakta dan sebagainya. Tes tingkatan ini dapat berupa tugas yang dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan ingatan siswa secara lisan. Tes ini dapat berupa permintaan untuk menyebutkan fakta atau kejadian, misalnya rumusan pancasila, nama-nama tokoh, acara televisi dan baris puisi.
2. Tes keterampilan berbicara tingkat pemahaman
Tes keterampilan berbicara pada tingkat pemahaman juga masih bersifat

teoritis, menanyakan masalah-masalah yang berhubungan dengan tugas berbicara. Tes tingkatan pemahaman dapat pula dimaksudkan untuk mengungkapkan pemahaman siswa secara lisan.

3. Tes keterampilan berbicara tingkat penerapan

Tes keterampilan berbicara pada tingkat penerapan tidak lagi bersifat teoritis, melainkan menghendaki siswa untuk praktik berbicara. Tes tingkat penerapan menuntut siswa untuk mampu menerapkan keterampilan berbahasanya untuk berbicara dalam situasi dan masalah tertentu untuk keperluan berkomunikasi.

2.1.6.5 Materi Pembelajaran

Pembelajaran bahasa Indonesia menurut (Arsyad, 2017:45) merupakan satu mata pelajaran yang penting di sekolah. Bahasa Indonesia diarahkan untuk siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Keterampilan bahasa mengemukakan dalam kurikulum sekolah terdiri dari empat aspek yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

2.1.6.6 Menceritakan pengalaman

Pengalaman adalah suatu peristiwa yang pernah dialami, dijalani, dan dirasakan. Pasti ada banyak pengalaman yang pernah kita alami. Pengalaman yang kita alami pun beragam. Ada yang menyenangkan, menyedihkan, menakutkan, menyebalkan bahkan ada yang membuat kita tertawa jika mengingatkannya. Pengalaman itu dapat terjadi dimana saja kita berada.

- a. Pengalaman lucu yaitu pengalaman yang bersifat konyol.
- b. Pengalaman mengharukan yaitu pengalaman yang menimbulkan merawankan hati karena mendengar / melihat sesuatu.
- c. Pengalaman menyedihkan yaitu pengalaman yang menimbulkan rasa sedih.
- d. Pengalaman yang mengembirakan yaitu pengalaman yang menjadikan seseorang gembira.

- e. Pengalaman yang membanggakan yaitu pengalaman yang menimbulkan rasa bangga.

Langkah-langkah menceritakan kembali pengalaman atau kejadian seperti dibawah ini.

1. Mengingat pengalaman yang pernah di alami atau kejadian yang dilihat.
2. Mencatat hal-hal yang berkaitan dengan pengalaman atau kejadian yang akan disampaikan.

Pedoman untuk menuliskan pengalaman sendiri yaitu sebagai berikut:

- a. Siapa saja yang terlibat dalam pengalaman?
 - b. Pengalaman tentang apa yang di alami?
 - c. Di mana pengalaman tersebut terjadi?
 - d. Kapan pengalaman tersebut terjadi?
 - e. Mengapa terkesan dengan pengalaman tersebut?
 - f. Bagaimana proses terjadinya pengalaman itu?
3. Mengembangkan catatan-catatan yang dibuat menjadi cerita pengalaman yang menarik.
 4. Menyampaikan cerita pengalaman atau kejadian yang pernah di alami. menggunakan ekspresi, intonasi, dan gaya penceritaan yang tidak monoton (sama).
 5. Menyampaikan kesan yang dirasakan terhadap pengalaman atau kejadian yang dilihat atau didengar. Kesan adalah sesuatu yang terasa sesudah melihat atau mendengar sesuatu.

Adapun hal-hal yang harus di perhatikan agar dapat bercerita dengan baik yaitu sebagai berikut:

1. Mengingat-ingat urutan jalan cerita.
2. Menggunakan bahasa yang baik, jelas, dan mudah dipahami.
3. Menyampaikan cerita dengan ekspresi dengan intonasi yang jelas.
4. Menghayati cerita.
5. Menyampaikan hikmah yang dapat diperoleh.

Adapun Contoh - contoh Cerita pengalaman:

Contoh cerita pengalaman

Nonton acara televisi bagiku adalah keharusan. Akan tetapi, tidak semua acara televisi aku tonton. Yang pasti aku menonton acara televisi setelah selesai belajar. Pada waktu-waktu itu biasanya ditayangkan adalah film, musik, dan berita. Biasanya aku menonton film bersama kakakku. Hari itu lain dari pada yang lain. Sejak pukul setengah tujuh malam aku duduk didepan televisi. Aku memilih chanel televise daerah. Mula-mula aku hanya memperhatikan berita yang ditayangkan. Akan tetapi, tiba-tiba aku mendengar pembaca berita menyampaikan berita tentang lomba menulis esai. Lomba diselenggarakan oleh Komunitas Kaum Muda Berprestasi di kotaku. Aku tertarik dengan berita itu karena aku telah mengikuti lomba tersebut. Wajahku terpampang di layar kaca bersama beberapa orang pemenang. Aku menjadi juara II lomba menulis esai. Tanpa sadar aku berteriak-teriak sambil menuju ke layar televisi. "Hei, hei, aku masuk televisi! Lihat, aku masuk televisi!" teriakku. Aku segera tersadar. Malam itu aku sedang di rumah sendirian. Tentu saja tidak akan mendengar teriakanku. Aku jadi malu. Esok harinya di sekolah teman-teman mengampiri aku. Kata teman-temanku, "Wah hebat kamu, luk! Wajahmu nonggol di televisi tadi malam". Aku hanya senyum-senyum mendengar komentar teman-teman. Menurutku, itu biasa-biasa saja, walaupun dalam hati bangga juga bisa nampak di televisi.

Contoh cerita kejadian atau peristiwa yang dilihat atau didengar

Nonton acara televisi adalah kesukaanku. Saya tidak pernah lupa untuk menonton acara televise, apalagi acara berita. Saat menonton berita saya melihat kejadian yang memilukan hati. Tsunami telah melanda dan memporandakan Aceh. Jika mengingat kejadian itu, saya sedih sekali. Dalam berita itu saya melihat seorang ibu bersama suami dan keempat anaknya sedang bercengkrama di teras rumah. Ketika gempa terjadi, ibu itu tengah menggendong salah seorang anaknya. Tiba-tiba muncul gelombang setinggi pohon kelapa menerjang desa. Keluarga itu tidak mampu menyelamatkan diri. Mereka tersapu gelombang laut. Sang ibu dan ayah

selamat, tetapi anak-anaknya belum ditemukan. Melihat kejadian itu, saya menjadi tahu betapa kecilnya kekuatan manusia di hadapan sang pencipta.

Liburan Sekolah di Rumah Membantu Ibu

Masa liburan semester ini, saya di rumah membantu ibu melakukan kegiatan sehari-hari yang biasa dilakukan ibu. Saya membantu ibu saya membersihkan rumah, seperti menyapu dan membersihkan ruangan dan kamar setiap hari. Saya belajar cara mencuci piring yang bersih, merapikan dan membersihkan kamar. Saat menjelang tahun baru, saya membantu ibu membuat kue untuk tahun baru, ketika saya membantu ibu. Kuenya gosong karena saya terlalu lama memanggang kuenya.

2.2 Kerangka Berpikir

Keterampilan berbicara adalah sebuah kemampuan berbahasa dalam mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran gagasan, pendapat dan isi hati kepada orang lain sebagai mitra pembicara didasari oleh kepercayaan diri, jujur, benar, dan bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologi seperti malu, rendah diri, ketegangan dan lain-lain.

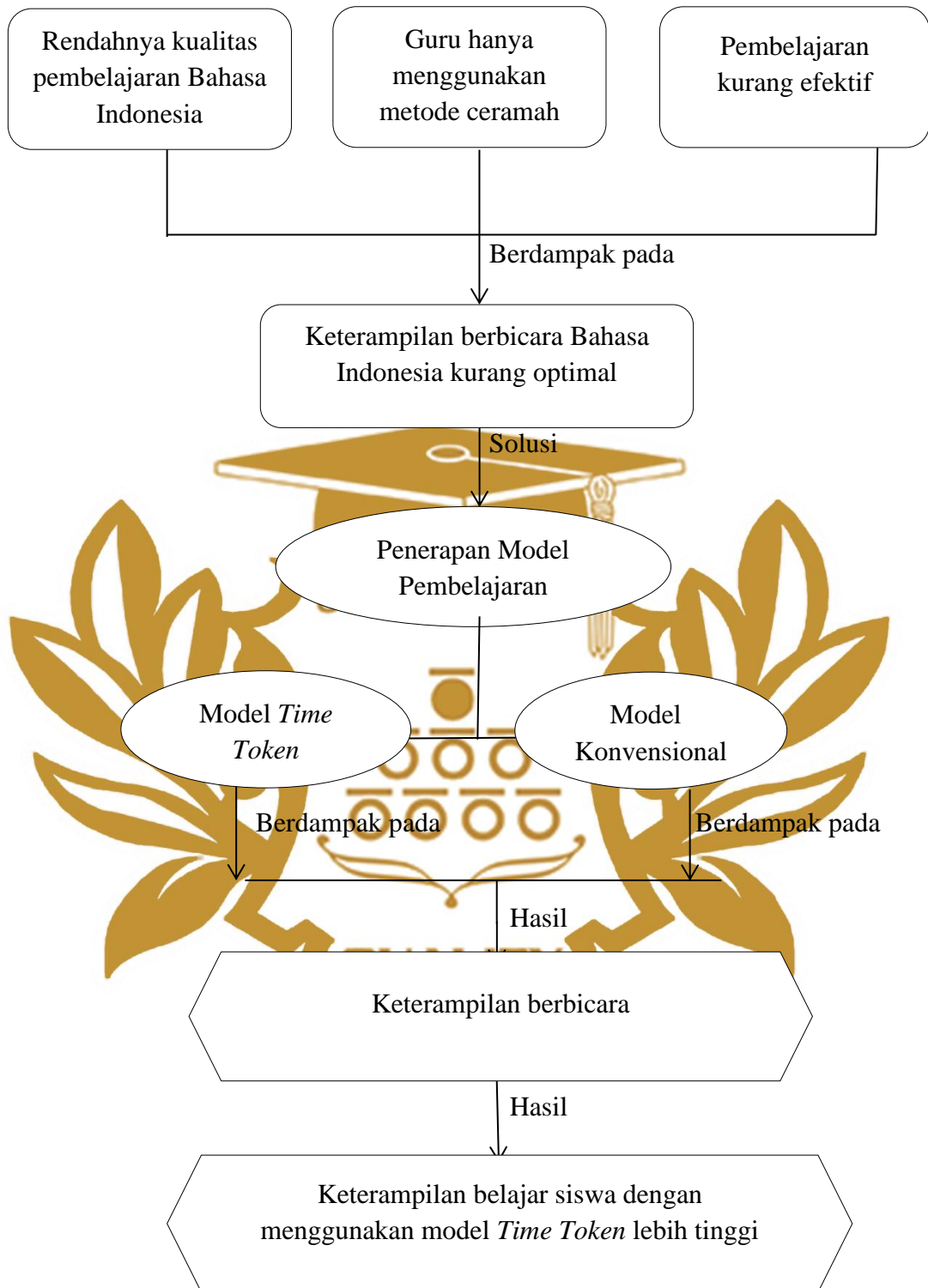
Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis disekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek. Sepanjang proses belajar, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama, dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif, dan untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam keterampilan berbicara siswa. Hal ini Guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Keterampilan berbicara ini sangat penting dipahami dan dikuasai siswa, karena berbicara termasuk salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa pada kurikulum. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran haruslah dengan tepat, agar kegiatan pembelajaran menyenangkan dan siswa lebih terampil dalam

memberikan pendapat. Karena selama ini pemilihan model pembelajaran dalam keterampilan berbicara siswa kurang aktif.

Mengetahui sejauh mana perkembangan dan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik maka diperlukan model pembelajaran. Model pembelajaran itu sendiri ialah cara atau metode sebagai penyampaian atau alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi menceritakan pengalaman secara menarik, memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar dan siswa akan mudah memahami materi yang telah diajarkan. Terdapat salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam keterampilan berbicara yaitu, pengaruh model pembelajaran *Time Token* terhadap keterampilan berbicara.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas, dapat diambil suatu hipotesis ada pengaruh signifikan penggunaan Model *Time Token* terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan pengalaman di kelas III SD Negeri 060971 Medan Tuntungan T.P 2022/2023.

2.4 Definisi Operasional

Ada beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Belajar adalah sebagai rangkaian kegiatan proses belajar mengajar dalam memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyak kepada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan pengalaman.
2. Model pembelajaran adalah cara atau metode sebagai penyampaian atau alat komunikasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan pengalaman.
3. *Time Token* adalah model pembelajaran yang terbentuk dalam kelompok diskusi yang bertujuan anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lain, sehingga semua siswa berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan pengalaman.
4. Keterampilan berbicara adalah adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan ide, pikiran gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan pengalaman.