

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Skinner (dalam Sagala, 2011 :14) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responnya menurun. Skinner berpendapat dalam belajar ditemukan hal-hal berikut: kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon dari pelajar, konsekuensi menggunakan respon sebagai hadiah atau teguran. Selain itu, Gagne berpendapat (Sagala,2011:17) bahwa, belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan saling mempengaruhi sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu. Adapun menurut Sukmadinata (Suyono 2017:11) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Daryanto (Setiawan 2017:2) menyatakan bahwa pengertian belajar yaitu sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang berupa secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Jadi dari pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi proses melalui pengalaman

pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan atau usaha yang dilakukan oleh seseorang.

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. Konsep belajar yang dilakukan oleh siswa dan konsep mengajar oleh guru. Proses pembelajaran selalu melibatkan interaksi untuk mencapai proses belajar mengajar yang baik.

Heny Pratiwi (2019 :24) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik agar menghasilkan perubahan perilaku yang baru atau hasil adaptasi perilaku dengan lingkungan belajar yang dilengkapi dengan material, fasilitas, dan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Trianto (2018 :17) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjalin komunikasi (transfer) yang terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam proses transfer ilmu untuk mencapai tujuan belajar. Syaiful Sagala (2013 :61) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi atau komunikasi dari guru kepada peserta

didik atau merupakan transfer ilmu untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Menurut Howard (dalam Ahmad Susanto, 2018 :20) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, pengetahuan, dan penghargaan”.

Wina (2006 :96) menjelaskan bahwa kata ‘*teach*’ atau mengajar belajar dari bahasa Inggris kuno yaitu *teacem*. Kata ini berasal dari bahasa Jerman kuno (*old teutentic*), *taikjan* yang berasal dari kata dasar *teik* yang berarti memperlihatkan. Kata tersebut ditemukan juga dalam bahasa Sanskerta, *dic*, yang dalam bahasa Jerman kuno dikenal dengan *deik*. Istilah mengajar juga berhubungan dengan *Token* yang berarti tanda atau simbol. Kata *token* juga berasal dari bahasa Jerman kuno, *taiknom* yaitu pengetahuan dari *taikjan*. Bahasa Inggris kuno mengartikan bahwa *teacem* adalah *to teach* (mengajar) dilihat dari asal-usul katanya berarti memperlihatkan sesuatu kepada seseorang melalui tanda atau simbol, penggunaan tanda atau simbol itu dimaksudkan untuk membangkitkan atau menumbuhkan respon mengenai, seseorang, observasi, dan penemuan.

Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011 :19) mengajar adalah memberi pelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sebuah pengalaman. Hamzah (2006 :7) menjelaskan bahwa mengajar harus mengikuti prinsip psikologis tentang belajar. Para ahli psikologis merumuskan prinsip, bahwa belajar itu harus bertahap dan meningkat. Oleh karena itu, dalam mengajar haruslah mempersiapkan bahan yang bersifat gradual yaitu dari yang sederhana kepada yang kompleks, dari konkret kepada yang abstrak, dari umum atau general yang kompleks, dari umum kepada yang kompleks, dari yang susah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui (konsep yang bersifat abstrak).

Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti menyimpulkan mengajar adalah bagian dari aktivitas atau kegiatan siswa yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar, aktivitas kegiatan pembelajaran yang dimaksud ialah dengan mengatur kegiatan belajar siswa, yang ada di kelas maupun yang ada di luar kelas, serta memberikan bimbingan pengarahannya, dan dorongan kepada siswa maupun secara kelompok dalam upaya memperoleh bentuk-bentuk pengalaman belajar tertentu.

2.1.4 Model Pembelajaran *Time Token*

Arends (dalam Huda, 2019 :249) 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.

Model pembelajaran *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif didalam pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan pendapat (Arfenti Amir et al,2022 :15 Pramana, Suarjana, 2019 :10). Model pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah (Purba et al, 2020 :18). Model ini menjadikan aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif, dan guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui. Selain menggunakan model inovatif didalam pembelajaran, diperlakukan juga menerapkan penggunaan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa agar lebih menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan mampu mensimulus rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan pendapat diatas maka penulis menyimpulkan model pembelajaran *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.

2.1.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Time Token*

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

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi.
3. Guru memberikan tugas kepada siswa.
4. Guru memberikan sejumlah kupon untuk berbicara kepada siswa dengan waktu ± 5 menit 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 siswa membuat kesimpulan, kemudian menutup pembelajaran.

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 ± 5 Menit, 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.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Time Token* pada langkah awalnya menjelaskan materi pembelajaran, dan kondisikan 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 siswa membuat kesimpulan pembelajaran dan menutup hasil pembelajaran.

2.1.6 Kelebihan Model Pembelajaran *Time Token*

Arends (2020 :27) menjelaskan bahwa kelebihan model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut :

1. Penerapan model Pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan partisipasi siswa.
2. Siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dimana siswa tidak akan diam.
3. Melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat.
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*.
6. Tidak memerlukan media pembelajaran.

2.1.7 Kekurangan Model Pembelajaran *Time Token*

Kurniasih dan Sani (2019:107) kelemahan dari model pembelajaran *Time Token* adalah sebagai berikut :

1. Hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.
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 satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
4. Siswa yang aktif tidak bisa mendominasi dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.8 Tujuan Model Pembelajaran *Time Token*

Arends (2020 :38) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan 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 Huda M (2013:239) model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk dapat memecahkan masalah supaya peserta didik bisa diajak untuk aktif, berpikir kritis serta berani berpendapat maka akan menciptakan kelas yang lebih efektif dan pembelajaran akan bermakna. Menurut Harif & Pramukartono (2013:830) model pembelajaran *Time Token* bertujuan untuk berdiskusi sehingga dapat bekerja sama dalam memahami pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Time Token* yaitu agar masing-masing anggota kelompok berdiskusi, dan mengeluarkan pendapatnya atau berbicara.

2.1.10 Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu proses penyampaian dimana bisa berupa gagasan, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain. Nurgiyantoro (2019:376) mengatakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Berdasarkan bunyi-bunyi yang

didengar itu, kemudian siswa belajar untuk mengucapkan dan akhirnya terampil berbicara. Berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar dan menyimak.

2. Pengertian Keterampilan Berbicara

Secara umum, berbicara dapat diartikan dengan sebuah keterampilan untuk menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada orang lain melalui tuturan. Sebagaimana yang ditemukan oleh Nurgiantoro (2010:45) berbicara merupakan suatu kegiatan berbahasa kedua dari manusia setelah kegiatan berbahasa mendengar.

Menurut Setyonegoro (2013:68) berbicara adalah suatu kemampuan berkomunikasi dengan lawan tuturnya. Berbicara secara umum dapat dimaksudkan sebagai sebuah keterampilan guna menyampaikan ide, gagasan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan (Rahmayanti, Nawawi, Quro 2017:22).

Terampil berbicara melatih dan menuntun anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan siswa lainnya. Utari dan Nababan (dalam Taufina 2017 : 17) mengatakan bahwa “Keterampilan berbicara adalah pengetahuan bentuk-bentuk bahasa dan makna-makna bahasa, serta kemampuan untuk menggunakannya pada saat kapan dan kepada siapa”.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik dimanapun berada.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Mudini dan Purba (2019:14) menjelaskan faktor kebahasaan dalam berbicara meliputi pengucapan, penempatan tekanan, nada dan intonasi, pilihan kata (diksi), dan ketepatan susunan penuturan. Sedangkan faktor non kebahasaan meliputi sikap berbicara, pandangan mata, kesediaan

menghargai pendapat, gerak-gerik dan mimic, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik. 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 non kebahasaan sebagai penunjang keefektifan berbicara sebagai berikut:

1. Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
2. Pandangan harus diarahkan kepada lawan berbicara.
3. Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
Gerak-gerik dan mimic yang tepat.
4. Kenyaringan suara juga sangat menentukan.
5. Kelancaran dalam menggunakan logat bahasa.

Keterampilan berbicara dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu

1. Berdasarkan situasi pembicara.
2. Berdasarkan tujuan pembicara.
3. Berdasarkan jumlah penutur.
4. Berdasarkan metode yang digunakan.

2.1.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Arsyad (2019:70) mengatakan bahwa bahasa Indonesia merupakan salah 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 keterampilan bahasa Indonesia mengemukakan dalam kurikulum sekolah terdiri dari empat aspek yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Keraf dalam smaraprahipa (2005:1) memberikan dua pengertian bahasa yaitu bahasa sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia, bahasa adalah sistem komunikasi yang mempergunakan simbol-simbol vocal yang bersifat arbitrer. Menurut Wibowo (2001:3) bahasa adalah sistem simbol bunyi yang bermakna dan berartikulasi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbitrer dan konvensional yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh kelompok manusia untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwa bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang melatih seseorang untuk lebih terampil dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulisan.

2. Tujuan Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Nur Samsiyah, (2016:14) Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan kesatuan.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

3. Debat

1) Pengertian Debat

Fuad, Jamil (2010) Debat adalah pembahasan, pertentangan ide, pendapat dan pikiran. Perdebatan merupakan kegiatan yang dilakukan orang yang mendukung dan tidak mendukung terhadap suatu permasalahan atau topik permasalahan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya debat merupakan bagian dari diskusi. Tetapi debat lebih menekankan kepada keterampilan mempertahankan pendapat dengan berusaha menolak pendapat lawan dengan menggunakan alasan-alasan yang masuk akal. Didalam dunia Pendidikan, debat bermanfaat untuk melatih keterampilan berargumentasi, berbicara dan menyimak.

Senada dengan Semi (2006:75) Debat adalah suatu keterampilan berargumentasi dengan mengadu atau membandingkan pendapat secara berhadap-hadapan. Artinya Debat merupakan suatu kegiatan adu argument yang dilakukan secara langsung berhadapan. Sedangkan Tarigan (2013:92) debat merupakan suatu argumen untuk menentukan baik tidaknya suatu usul tertentu yang didukung oleh satu pihak yang disebut pendukung atau afirmatif. Artinya dalam debat terdapat pihak-pihak yang mempertahankan argumennya sesuai dengan pihak tertentu.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia debat adalah teks yang berisi kegiatan debat yang memuat suatu topik atau isu dari sudut pandang yang berbeda. Debat berisi argument yang disampaikan oleh masing-masing pihak, lengkap dengan kesimpulan yang didapat ketika sesi debat berakhir. Berdasarkan hasil penjelasan diatas maka penulis menyimpulkan bahwasanya debat adalah kegiatan yang memperjelas suatu hal atau pembahasan dari berbagai sudut pandang dari beberapa orang yang berbeda.

2) Ciri-ciri Debat

Debat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Terdapat dua tim yang berdebat, yaitu tim afirmasi dan tim oposisi.
Dimana tim afirmasi adalah kelompok atau pihak yang setuju

dengan sebuah mosi, sedangkan pihak oposisi adalah kelompok atau pihak yang tidak setuju dengan sebuah mosi.

2. Terdapat dua sudut pandang, yaitu pro dan kontra.
3. Terdapat topik atau isu yang diperdebatkan. Terdapat argumentasi.
4. Terdapat pihak penengah.

3) Indikator Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

- 1.) Berdasarkan situasi pembicara
- 2.) Berdasarkan tujuan pembicara,
- 3.) Berdasarkan jumlah penutur,
- 4.) Berdasarkan metode yang digunakan.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang menyampaikan sesuatu kata-kata atau kalimat yang berisis tujuan tertentu keorang lain dengan cara lisan atau ucap. Menurut Shihabuddin (2009 :197) mengungkapkan enam hal yang harus diperhatikan ketika menilai keterampilan berbicara yaitu:

1. Lafal dan ucapan.
2. Tata bahasa, struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai.
3. Kosa-kata atau pemilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang disampaikan.
4. Kefasihan, kemudahan, dan kecepatan berbicara.
5. Isi pembicara, topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang ditemukan dan alur pembicaraan.
6. Pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan komunikasi dan kekomunikatifan.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini

1. Irza Al Rifqi, Eni Helayani, Mega Prasrihamni 2022 " Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Keterampilan belajar siswa kelas V SD Negeri 16 Indralaya Utara" Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 16 Indaralaya Utara, dapat di simpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Time Token* terhadap keterampilan berbicara siswa. Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, dan dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji t yang mana hasilnya $t_{hitung} = 5,469$ dan $t_{tabel} = 2,024$ dapat dikatakan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,469 > 2,024$) maka dapat dinyatakan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Time Token* dapat di aplikasikan saat proses pembelajaran, dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
2. Muh. Uktabul Fiqra 2021 "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* Terhadap Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Mattabulu Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng" Beberapa kesimpulan sekaligus menjadi jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian ini dengan merujuk pada hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu : a) Penerapan model pembelajaran *Time Token* sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan berada pada kategori baik; b) Keterampilan berbicara siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *time token* berada pada kategori kurang sedangkan setelah menerapkan model pembelajaran *Time Token* berada pada kategori baik; c) Penerapan model pembelajaran *Time Token* berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.
3. Enjen Jaenal Mutaqin, Neng Liya Yuliyaneasih 2023 "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Negeri 3 Ciherang" Berdasarkan

analisis data dari pembahasan yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* pada kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang mengalami peningkatan sebesar 7,48 %. Berdasarkan nilai t_{hitung} dari hasil SPSS sebesar (-6.132) dan t_{tabel} diperoleh nilai sebesar (2.036) sehingga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, maka H_1 diterima dan hasil nilai signifikannya kurang dari 0.05 yaitu sig. 0.05 sehingga H_0 ditolak, maka H_1 diterima yang berarti ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Ciherang Kecamatan Kadugede Kabupaten Kuningan.

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar yaitu suatu individu yang sedang berupaya atau berproses dalam memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam format keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai positif sebagai buah pengalaman dari materi-materi yang telah dipandang, diamati, dianalisa dan dipraktikkan. Pada dasarnya belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Seperti kita ketahui bersama bahwa faktor internal tentu kaitannya dengan dalam diri sedangkan eksternal kaitannya dengan hal luar.

Berbicara adalah salah satu dari keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh setiap siswa atau peserta didik. Salah satu kemahiran berbahasa Indonesia ditandai dengan keterampilan berbicara. Oleh karena itu berbicara bukanlah hanya sekedar teori berbicara, namun lebih menekankan terhadap aspek kemahiran berbicara. Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa. Dalam teori komunikasi, tujuan berbicara bukan lah hanya sekedar merespon peristiwa tidak tutur yang diterima tetapi memiliki tujuan yang lebih luas. Berdasarkan permasalahan pada saat ini, banyak sekali peserta didik yang kurang terampil untuk berbicara menyampaikan ide atau gagasannya

didepan kelas. Padahal mereka memiliki banyak pengetahuan yang ingin disampaikan. Namun mereka menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran karena mereka tidak berani berbicara didepan kelas. Selain itu banyak sekali peserta didik kurang dapat bersosialisasi dengan teman sekelasnya. Belum lagi model pembelajaran yang digunakan guru membuat mereka menjadi semakin pasif. Peserta didik terkadang kurang mampu dalam memahami penjelasan materi yang diucapkan guru.

Berlatar belakang permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token* pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu "Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Time Token* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2023/2024" maka keterampilan siswa dalam berbicara akan meningkat dan menjadi lebih baik.

2.5 Defenisi Operasional

1. Menurut Sukmadinata belajar adalah perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru terbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.
2. Menurut Maswan & Khoirul Muslimin mengajar adalah memberi Pelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk supaya mereka memperoleh sebuah pengalaman dalam belajar.
3. *Time Token* itu berasal dari kata *Time* artinya waktu dan *Token* artinya tanda. *Time Token* adalah model belajar dengan ciri adanya tanda waktu. Menurut Arfenti Amir Model *Time Token* adalah salah satu model pembelajaran

kooperatif yang dapat mendorong siswa terlibat aktif didalam pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan ide atau pendapat mereka sendiri.

4. Bahasa Indonesia adalah merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah mengarahkan siswa untuk memiliki kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.
5. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan ide, pikiran gagasan, atau isi hati kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan yang dapat dipahami oleh orang lain.
6. Menurut Senada dengan Semi (2006:75) Debat adalah suatu keterampilan berargumentasi dengan mengadu atau membandingkan pendapat secara berhadap-hadapan. Artinya Debat adalah suatu kegiatan adu argument yang dilakukan secara langsung berhadapan.

