

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TIME TOKEN DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KETRAMPILAN BERBICARA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1
Kecamatan Mertoyudan)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Masyitoh Nurul Fauziyah
15.0305.0145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TIME TOKEN DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KETRAMPILAN BERBICARA
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1
Kecamatan Mertoyudan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:

Masyitoh Nurul Fauziah
15.0305.0145

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TIME TOKEN DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KETRAMPILAN BERBICARA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1
Kecamatan Mertoyudan)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

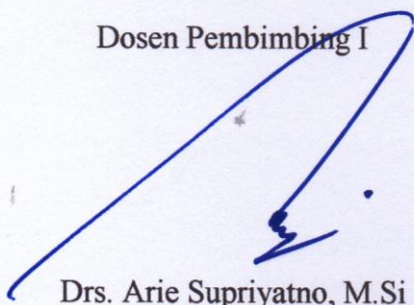
Oleh:

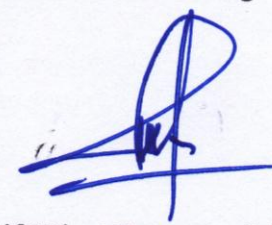
Masyitoh Nurul Fauziyah
15.0305.0145

Magelang, 24 Januari 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Drs. Arie Supriyatno, M.Si
NIP.195604121985031002


Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK 168808157

PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TIME TOKEN DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1
Kecamatan Mertoyudan)**

Oleh :

Masyitoh Nurul Fauziah
15.0305.0145

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Senin

Tanggal : 3 Februari 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua/Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Dra.Lilis Madyawati, M.Si (Anggota)
4. Septiyati Purwandari, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIP. 195809121985031006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Masyitoh Nurul Fauuziyah
NPM : 15.0305.0145
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Time Token dengan Media Boneka Tangan terhadap
Keterampilan Berbicara Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui merupakan penjiplakan terhadap karya orang lain (plagiat), saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Magelang, 24 Januari 2020

Yang Menyatakan,



Masyitoh Nurul F
NPM. 15.0305.0145

MOTTO

“...Allah akan meninggikan orang yang beriman diantara kamu dan orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat...” (terjemahan QS. Al Mujadillah : 11)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Orang tua dan segenap keluarga besar saya.
2. Almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TIME TOKEN* DENGAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1
Kecamatan Mertoyudan)

Masyitoh Nurul Fauziyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* dengan menggunakan Boneka Tangan terhadap ketrampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan Model *Pretest Posttest Control Group Design*. Subyek penelitian dipilih sampling jenuh. Sampel yang diambil 36 siswa terdiri dari 18 siswa kelompok eksperimen dan 18 kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes lisan. Uji validitas instrumen menggunakan pendapat ahli (professional judgement) dengan beberapa ahli. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, analisis data menggunakan teknik statistik non parametric yaitu uji wilcoxon Signed Rank Test dengan berbantu SPSS For windows versi 23.

Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan data uji *independent sample t-test*. Ketrampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dan di dapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $4,498 > 0,349$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan media boneka tangan terhadap ketrampilan berbicara. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata ketrampilan berbicara siswa kelas eksperimen setelah di berikan tindakan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *time token* dengan media boneka tangan, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Ketrampilan berbicara pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan di bandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci : Model Time Token, Boneka Tangan, Kemampuan Berbicara

**THE EFFECT OF IMPLEMENTATION OF COOPERATIVE LEARNING
MODEL TYPE TIME TOKEN WITH DOLL HAND MEDIA
TOWARDS SKILLS TALKING
(Research on Class IV Students in Pas Negeri 1 Elementary School
Mertoyudan District)**

Masyitoh Nurul Fauziyah

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Time Token Cooperative Learning Model using Hand Puppets on students' speaking skills in Indonesian language class IV Pasyek 1 Primary School, Mertoyudan District, Magelang District.

This research is an experimental research with Pretest Posttest Control Group Design Model. The research subjects were selected saturated sampling. The sample taken 36 students consisting of 18 students in the experimental group and 18 control groups. Data collection method is done by oral test. Test the validity of the instrument using expert opinion (professional judgment) with several experts. The analysis prerequisite test consists of normality test. Data analysis uses non parametric statistical techniques, namely Wilcoxon Signed Rank Test with SPSS For Windows version 23.

The results showed based on the independent sample t-test test data. The speaking skills of the experimental class and control class students with Sig. (2-tailed) of 0,000 <0.05 and get a value of > 4,498 > 0, 349 so that it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence of time token cooperative learning model with hand puppet media towards speaking skills. This is because there is a significant difference between the average speaking skills of the experimental class students after being given an action or treatment using a time token type of cooperative learning model with hand puppet media, while the control class uses conventional methods. Speaking skills in the experimental class increased more significantly compared to the control class.

Keyword : Time Token Model, Hands, the ability to speak

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan ke hadirat Allah swt, atas nikmat dan karunia-nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Suliwiyadi, M.Ag, selaku Rektor UMMagelang yang telah memfasilitasi pendidikan.
2. Prof.Dr.Muhammad Japar,M.Si.,Kons selaku Dekan FKIP UMMagelang yang telah memberikan surat iji dalam penulisan Skripsi.
3. Ari Suryawan,M.Pd Kaprodi PGSD FKIP UMMagelang yang telah memberikan petunjuk teknis pelaksanaan penyusunan skripsi.
4. Drs. Arie Supriyatna M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi.
5. Arif Wiyat Purnanto M.Pd selaku Dosen Pembimbing2 yang telah membimbing dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi.
6. Dosen dan Karyawan FKIP UMMagelang yang selalu melayani dalam kegiatan akademik dan non akademik.
7. Tugino, S.Pd dan karyawan Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.

Rekan – rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2015, serta semua pihak yang oleh penulis tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, 24 Januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Ketrampilan Berbicara Siswa	8
2. Cara Mengukur Ketrampilan Berbicara	11
3. Model Kooperatif Tipe <i>Time Token</i> berbantu Media Boneka Tangan	13
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis Penelitian	26

BAB III	METODE PENELITIAN	19
	A. Desain Penelitian	19
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	20
	C. Devinisi Operasional Penelitian	20
	D. Subjek Penelitian (Populasi dan Sampel).....	21
	E. Setting Penelitian.....	22
	F. Metode Pengumpulan Data	23
	G. Instrumen Penelitian.....	23
	H. Validitas dan Reabilitas.....	24
	I. Prosedur Penelitian.....	29
	J. Metode Analisis Data	31
	1. Uji Prasyarat Analisis	31
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
	A. Hasil Penelitian.....	33
	1. Deskripsi Pelaksanaan penelitian	33
	2. Deskripsi Data Penelitian	39
	3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	43
	B. Uji Prasyarat Analisis	43
	1. Uji Normalitas	44
	2. Uji Homogenitas.....	45
	3. Uji Hipotesis.....	46
	C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	50
	A. Simpulan.....	50
	B. Saran	50
	DAFTAR PUSTAKA	52
	LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Ketrampilan Berbicara	12
Tabel 2	Perbedaan Model Kooperatif Tipe Time Token Berbantu	23
Tabel 3	Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group Design.....	19
Tabel 4	Data Tempat Penelitian	21
Tabel 5	Jadwal Penelitian	22
Tabel 6	Kisi- Kisi Tes Lisan Ketrampilan Berbicara	24
Tabel 7	Hasil Validasi Butir Soal	28
Tabel 8	Kriteria Indek Reliabilitas	29
Tabel 9	Hasil Reliabilitas Butir Soal	29
Tabel 10.	Hasil Pretes	39
Tabel 11.	Kategori nilai Pretest	40
Tabel 12.	Kategori nilai Pretest kelas kontrol	40
Tabel 13.	Hasil data Posttest.....	42
Tabel 14.	Kategori Skor Post test	42
Tabel 15.	Perbandingan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas control....	43
Tabel 16.	Hasil Uji Nomalitas Data.....	44
Tabel 17.	Uji Homogenitas Data	45
Tabel 18.	Independent Sample T test	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	26
Gambar 2 Pencapaian Hasil Keterampilan Berbicara Terhadap Pretest.....	41
Gambar 3 Pencapaian Hasil Keterampilan Berbicara Terhadap Pretest.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	55
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin penelitian	56
Lampiran 3 Surat Bukti Validasi Sekolah.....	57
Lampiran 4 Daftar Siswa Kelas 4A dan 4B	60
Lampiran 5 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	62
Lampiran 6 Silabus Kelas IV	63
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67
Lampiran 8 Lembar Tes Lisan	111
Lampiran 9 Hasil Lembar Tes Lisan.....	112
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	113
Lampiran 11 Hasil Uji Homogenitas	114
Lampiran 12 Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	115
Lampiran 13 Distribusi Data <i>Pretest</i>	116
Lampiran 14 Distribusi Data <i>Posttest</i>	117
lampiran 15 Dokumentas	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketrampilan berbicara merupakan ketrampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara (Iskandarwasid dan Suhendar, 2008:251). Kemampuan berbicara seseorang tentu tidak sekedar mampu mengemukakan apa yang ingin disampaikan kepada pendengar atau lawan bicaranya, tetapi juga harus dapat menelaah dan memastikan bahwa apa yang disampaikan itu dapat diterima dengan tepat oleh lawan bicaranya. Karena itu, bicara perlu dipelajari dan dikuasai oleh seseorang. Seseorang dapat berbicara secara efektif mencapai apa yang diinginkan.

Berbicara tentu memiliki tujuan yang ingin disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka isi pembicaraan harus sesuai dengan makna yang ingin disampaikan kepada lawan bicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara. Kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan

harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan (Tarigan, 2008:16).

Berdasarkan observasi di kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 10 tahun 2018, ditemukan bahwa permasalahan yang ada di SD tersebut terdapat pada pembelajaran bahasa Indonesia. Khususnya pada materi ketrampilan berbicara yang mencakup 1) adanya sebagian siswa yang kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat, dikarenakan siswa tersebut kurang antusias untuk aktif dan malu untuk mengemukakan pendapat. Pada saat proses pembelajaran sedang dilakukan, jika guru bertanya kepada siswa hanya diam saja tidak menjawab. 2) kurangnya media dan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

Perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Dalam peningkatan ketrampilan berbicara belum begitu maksimal diberikan kepada peserta didik. Guru tidak sering menggunakan metode, media, strategi dan pendekatan yang memudahkan pemahaman konsep tentang ketrampilan berbicara peserta didik. Pembelajaran ketrampilan berbicara belum bervariasi dan guru masih banyak mengajarkan konsep pembelajaran berbicara hanya menggunakan latihan latihan yang ada di buku teks. Motivasi siswa yang rendah dan strategi pembelajaran yang kurang mampu menarik minat siswa mungkin adalah faktor penyebab pembelajaran ketrampilan berbicara kurang menggairahkan siswa terlihat pasif dan enggan untuk berbicara. Bahkan, ketika diminta untuk mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan guru, tidak ada siswa yang melakukannya.

Melihat hasil pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang tersebut, peneliti memiliki alternative tindakan untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Ketrampilan berbicara siswa dapat diperbaiki dengan meningkatkan aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantu media Boneka Tangan sebagai upaya untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan media Boneka Tangan. Media Boneka Tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Macam-macam boneka: boneka jari, boneka tongkat, boneka tali, boneka bayang, boneka tangan (Daryanto2011:31). Boneka tangan dapat dijadikan media pendidikan. Boneka tangan dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka. Boneka tangan sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan. siswa pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka dapat mengundang minat dan perhatiannya. Siswa juga bisa terlibat dalam permainan boneka tangan dengan ikut memainkan boneka tangan. Hal ini berarti boneka tangan bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka tangan bisa mendorong tumbuhnyaimajinasi anak.

Dari uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantu media boneka tangan terhadap

ketrampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang”

B. Identifikasi Masalah

1. Keterampilan berbicara siswa masih rendah terutama pada materi bercerita.
Sehingga nilai yang dicapai siswa masih dibawah KKM.
2. Media boneka tangan belum pernah digunakan dalam pembelajaran
Sehingga tingkat pengetahuan siswa kurang.
3. Ceramah lebih sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi.
Sehingga siswa merasa bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah, agar tidak terlalu melebar penelitian ini dibatasi pada masalah nomer 1 dan 2 yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan bervariasi dan tidak sesuai dengan siswa sehingga siswa bosan dalam pembelajaran.
2. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran terlihat sangat monoton.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah yang akan diteliti adalah: Apakah ada Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantu media boneka tangan terhadap ketrampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1?.

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh penerapan model *time token* berbantu media boneka tangan terhadap ketrampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri Pasuruhan 1 tahun pelajaran 2018/2019”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan teori atau pun sebagai pengembangan penelitian yang lebih lanjut dalam usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar khususnya dalam ketrampilan berbicara dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran bercerita atau berdiskusi.
- b. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat: 1) meningkatkan keterampilan berbicara, 2) menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap karya sastra, 3) memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, dengan adanya pendekatan baru dalam pengajaran bahasa Indonesia khususnya ketrampilan berbicara dalam pembelajaran bercerita, sekolah akan menambah referensi baru dalam pembelajaran

yang dapat menambah wawasan siswa dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat memenuhi tugas akhir kuliah S1 dan menambah bekal bagi profesi peneliti kelak.
- e. Bagi dinas pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kebijakan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada peningkatan literasi bahasa tentang keterampilan berbicara melalui pembelajaran model *time token* berbantu media boneka tangan pada Siswa kelas 3 di SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Berbicara Siswa

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan menurut Akbar (Sari, 2013:11) mengatakan bahwa sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian pekerjaan dengan benar dan cepat. Seseorang yang terampil dalam suatu bidang tidak ragu-ragu dalam melakukan pekerjaan tersebut, seakan-akan tidak perlu dipikirkan lagi bagaimana melaksanakannya, tidak ada lagi kesulitan yang menghambat pekerjaannya.

Keterampilan (*skill*) dalam arti sempit diartikan sebagai kemudahan, kecepatan dan ketepatan dalam tingkah laku motorik yang disebut juga *norm skill*. Keterampilan dalam arti luas meliputi aspek *normal skill*, *intelektual skill*, dan *social skill* menurut Vembriarto (Sari, 2013:11). Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari dalam Sudjana (Sari, 2013:11). Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif, dan afektif nilai-nilai moral (Sari, 2013:12)

Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktifitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di

masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang bermanfaat bagi masyarakat.

Tarigan (2008:3) menyatakan bahwa “berbicara adalah suatu ketrampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh ketrampilan menyimak.” Menurut Nunan (2011:48) “ *speaking is a productive aural/oral skill and it consist of producing systematic verbal utterances to convey meaning*” berbicara merupakan kemampuan memproduksi ujaran secara lisan dan sistematis untuk menyatakan suatu maksud tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa ketrampilan berbicara dilakukan secara sistematis, runtut dan terpola. Pembicaraan ini sendiri bertujuan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain.

Menurut Iskandarwassid dan Suhendar (2008:241) ketrampilan berbicara pada hakikatnya merupakan ketrampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan dan keinginan kepada orang lain. Dalam hal ini, kelengkapan alat ucap seseorang merupakan persyaratan alamiah yang memungkinkannya untuk memproduksi suatu ragam yang luas bunyi artikulasi, tekanan, nada, kesenyapan dan lagu bicara. Ketrampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar dan

bertanggung jawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi- bunyi artikulasi atau kata- kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran atau gagasan dan perasaan (Tarigan, 2008:16). Lebih lanjut lagi berbicara merupakan suatu sistem tanda- tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan ide- ide yang dikombinasikan.

Berbicara adalah alat mengkomunikasikan ide- ide yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan- kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrumen yang mengungkapkan kepada penyimak secara langsung menurut Mulgrave (Tarigan, 2008:16)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketrampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan idea tau gagasan secara lisan bersifat produktif dan mekanistik, yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara dan merupakan bagian tingkah laku hidup manusia yang sangat penting sebagai alat komunikasi kepada orang lain.

b. Tujuan Berbicara

Berbicara tentu memiliki tujuan yang disampaikan kepada lawan bicaranya. Agar tujuan itu dapat tersampaikan dengan baik dan efektif, maka isi pembicaraan harus sesuai dengan makna yang ingin

disampaikan kepada lawan bicara. Dalam hal ini, pendengar akan memaknai informasi atau pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Tarigan (2008:16) mengungkapkan bahwa kegiatan berbicara memiliki tujuan utama untuk berkomunikasi. Untuk menyampaikan pikiran secara efektif, berbicara harus memahami makna sesuatu hal yang akan dikomunikasikan. Dia juga harus dapat mengevaluasi efek komunikasinya terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari terhadap para pendengar dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan.

2. Cara Mengukur Ketrampilan Berbicara

a. Indikator Ketrampilan Berbicara

Indikator ketrampilan berbicara memuat faktor-faktor yang sudah dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai ukuran kemampuan berbicara siswa. Berikut susunan indikator dan sub indikator yang sudah dikembangkan menurut faktor kebasahan dan non kebahasaan:

Tabel 1
Indikator Ketrampilan Berbicara

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Memberikan informasi/keterangan tertentu dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan	1. Memberikan informasi sesuai aspek kebahasaan. 2. Memberikan informasi sesuai aspek non kebahasaan 3. Memberikan keterangan sesuai aspek kebahasaan 4. Memberikan keterangan sesuai aspek non kebahasaan.
2.	Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan.	1. Mengungkapkan pikiran sesuai aspek kebahasaan 2. Mengungkapkan pikiran sesuai non kebahasaan. 3. Mengungkapkan perasaan sesuai aspek kebahasaan. 4. Mengungkapkan perasaan sesuai aspek non kebahasaan.
3.	Mendeskripsikan tentang suatu hal/ keterangan tertentu dengan aspek kebahasaan dan non kebahasaan.	1. Mendeskripsikan tentang suatu hal sesuai aspek kebahasaan. 2. Mendeskripsikan tentang suatu hal sesuai aspek non kebahasaan 3. Mendeskripsikan tentang keterangan sesuai aspek kebahasaan 4. Mendeskripsikan tentang keterangan sesuai aspek non kebahasaan.

(Nurbiana, 2009:36)

Ada beberapa faktor yang dapat dijadikan ukuran kemampuan berbicara seseorang yang terdiri dari aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi faktor-faktor sebagai berikut :

(1) ketepatan ucapan; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai; (3) pilihan kata; (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Aspek non kebahasaan meliputi (1) sikap tubuh, pandangan, bahasa tubuh, dan mimik yang tepat; (2) kesediaan menghargai pembicaraan maupun gagasan orang lain; (3) kenyaringan suara dan kelancaran dalam

berbicara; (4) relevansi, penalaran dan penguasaan terhadap topik tertentu (Nurbiana 2009:36).

3. Model Kooperatif Tipe *Time Token* berbantu Media Boneka Tangan

a. Model Pembelajaran di Sekolah Dasar

Menurut Khan, (2010:72) bahwa model pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan secara berkesinambungan dalam hal mengkaitkan kondisi lingkungan yang sedang belajar. Suatu proses pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat terjadi adanya interaksi timbal balik siswa dengan guru. Model pembelajaran digunakan untuk sebuah pedoman maupun acuan guru dalam menyesuaikan karakteristik siswa.

Model pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang digunakan untuk memilih model pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan sikap semangat siswa dan daya perhatian siswa yaitu rasional teoritik yang logis, tujuan pembelajaran yang dicapai, tingkah laku mengajar, lingkungan belajar siswa.

Model pembelajaran menurut Suprijono, (2015:65) bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan suatu pembelajaran di kelas atau di sekolah. Kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, setidaknya guru mampu menyiapkan sebuah perangkat-perangkat pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman proses pembelajaran. model pembelajaran dapat dikembangkan dengan adanya perbedaan

karakteristik siswa yang bervariasi. karakteristik yang dimiliki yaitu karakteristik kepribadian dan karakteristik kepribadian kebiasaan yang berbeda dalam setiap individu. Model pembelajaran kerangka konseptual yang mampu melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar sebagai pedoman perancang pembelajaran dan aktivitas belajar.

Perangkat model pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman pembelajaran oleh guru yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disesuaikan dengan konsep materi pelajaran yang akan disampaikan. Tidak semua model pembelajaran digunakan oleh guru dapat memberikan keterkaitan dengan materi yang diajarkan.

Model pembelajaran memiliki sebuah fungsi yang dijadikan sebagai acuan guru merancang proses pembelajaran dan membantu dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Sejalan dengan pendapat Suprijono, (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman merencanakan pembelajaran seperti penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberikan sebuah petunjuk guru di dalam kelas, dan sebagai tutorial kegiatan pembelajaran.

Suatu kegiatan pembelajaran akan terwujud dengan baik dan optimal apabila melalui sebuah penggunaan pendekatan pada model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi akan

memberikan pusat perhatian siswa lebih maksimal dalam pemahaman materi pembelajaran. Namun, dalam model pembelajaran memberikan sebuah manfaat bagi guru sebagai pedoman menyusun kegiatan dan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pedoman kegiatan pembelajaran yang mempermudah guru menyusun sebuah kurikulum, materi dan aktivitas belajar siswa. Pemberian model pembelajaran yang bervariasi akan mendapatkan pusat perhatian siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Model pembelajaran membantu siswa dalam mendapatkan informasi, ide pokok dan keterampilan cara berfikir kritis siswa dalam mengapresiasi ide gagasan.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token*

Model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Rusman (2011: 202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Time token arends 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 generatif (Hanafiah dan Suhana, 2009: 41).

Arends via Wahyuni, Dakir dan Rintayati (2013) menjelaskan bahwa time token arends adalah model pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan partisipasi peserta didik. Dalam hal ini time token arends 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.

Arends via Huda (2013: 239) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran time token arends 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.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berasal dari *Time* yakni waktu dan *Token* yakni tanda. *Time Token* merupakan model belajar dengan cirri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam

mengeksploitasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya. Model *Time Token* merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar masing-masing anggota kelompok diskusi mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendegarkan pandangan serta pemikiran anggota lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam sama sekali. Hubungan interaksi yang baik akan mempengaruhi proses belajar siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan agar siswa senang dan tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang didesain dengan metode batasan waktu dan kelompok kecil akan berpengaruh dengan keaktifan siswa dengan meminim waktu yang diberikan. Siswa cenderung akan aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan waktu sebaik mungkin karena proses pembelajaran dengan memanfaatkan waktu sebaik mungkin karena pembelajaran tipe time token ini di desain oleh guru agar siswa lebih meminim waktu dalam proses pembelajaran.

a. Langkah langkah penggunaan model kooperatif tipe *Time Token*

1) Mengkondisikan siswa untuk melaksanakan diskusi

Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya. Setiap kelompok terdiri 4-5 anak. Siswa dibagi dengan menyamaratakan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga

kelompok memiliki anggota dengan kemampuan yang sama. Tujuan dari pengelompokan ini agar siswa saling berbagi pengetahuan.

- 2) Setiap siswa diberi kupon Time Token 30 detik.

Kupon menjawab dengan batasan waktu tertentu (sesuai dengan instruksi guru) merupakan media yang digunakan siswa untuk menjawab berbentuk gambar anak yang memakai seragam sekolah (merah, putih dan pramuka). Tujuan diberikannya kupon menjawab dengan batasan waktu ini agar siswa dapat menghargai waktu dan dapat menggunakan waktu dengan sebaik mungkin.

- 3) Jika telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa harus diserahkan kepada guru.
- 4) Kartu *time token* ini akan diserahkan kepada guru jika siswa sudah menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Tujuannya agar guru dan siswa lain mengetahui siswa mana yang sudah dan belum menyerahkan jawabannya.
- 5) Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, sedangkan yang masih memegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis. Siswa tidak diperbolehkan menjawab lagi setelah kupon diberikan kepada guru. Tujuannya agar seluruh siswa aktif dengan satu jawaban satu kupon. Jika siswa diperbolehkan menjawab lebih dari jumlah kupon yang diberikan akan menimbulkan rasa tidak percaya diri terhadap siswa yang mempunyai kemampuan sedang dengan

memberikan satu jawaban saja. Sehingga tujuan dari langkah ini adalah untuk menyamaratakan kemampuan siswa.

- 6) Dan seterusnya Mengulang langkah pembelajaran dari kelompok pertama hingga akhir.

c. Media Pembelajaran di Sekolah dasar

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2011: 24) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa. Selain itu, media pembelajaran berguna agar pembelajaran lebih menarik dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Fungsi media tersebut menunjukkan adanya suatu peran positif pada media yang membantu proses pembelajaran. Media yang digunakan tidak harus mahal dan mewah, bisa dengan media yang didapatkan dari lingkungan sekitar, yang diolah dengan baik dan disampaikan dengan cara yang menarik, sehingga menghasilkan suatu media yang menarik dan kreatif, serta dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Sadiman (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011: 7) mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Materi yang diterima adalah pesan instruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Pada pengertian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran sebagai pembawa pesan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada

peserta didik dalam proses pembelajaran, dalam kata lain media merupakan suatu perantara dalam proses pembelajaran

Menurut Haryono, dkk (2014: 103) sebagai perancang media pembelajaran, guru harus dapat mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan suatu materi agar siswa memiliki persepsi yang sama karena siswa akan belajar menggunakan benda konkret.

“Kata media berasal dari bahasa Latin *medio* atau *medius*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima”.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam bukunya yang berjudul *media pengajaran*, didalamnya dijelaskan bahwa pengertian boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika.¹⁴ Di Eropa seni pembuatan boneka telah

sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.¹⁵ Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar.

Tompkins dan Hoskisson (Siti Mariana, 2014: 47) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatiknnya. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan denganhal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimakdongeng dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan.

Boneka adalah tiruan anak untuk permainan. (tim redaksi kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga, 2005:162). Sedangkan tangan adalah anggota badan dari suku sampai ke ujung jari(tim redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga, 2005:1136). Suhartono (2005:5-6) menyatakan bahwa boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka

merupakan salah satu model perbandingan. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka merupakan model manusia atau yang menyerupai manusia atau hewan.

Boneka merupakan alat peraga yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun. Boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalis bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Melalui boneka anak tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraannya, dan bagaimana pelakunya (Musfiroh, 2005:147)

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sejarang termasuk tiruan dari bentuk binatang yang dimainkan dengan menggunakan anggota badan dari suku sampai ujung jari.

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Time Token* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa atau menghindari siswa mendominasi bicara dan siswa lain hanya diam sama sekali. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* siswa diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri terhadap materi pembelajaran, melatih rasa percaya diri siswa dengan terbiasa tampil saat kegiatan belajar, meningkatkan kemampuan

siswa berbicara di depan orang,serta mengemukakan ide, melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu.

Model pembelajaran kooperatif tipe Time Token berbantu media boneka tangan. Media boneka tangan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa akan lebih semangat dengan adanya media boneka tangan, dan pada saat kegiatan pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Tabel 2
Perbedaan Model Kooperatif Tipe Time Token Berbantu

Model Kooperatif Tipe Time Token	Model Kooperatif Tipe Time Token berbantu media Boneka Tangan
1. Siswa diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri terhadap materi pembelajaran	1. Guru dalam proses pembelajaran menggunakan model dan media agar proses pembelajaran tidak membosankan.
2. Melatih percaya diri siswa dengan terbiasa tampil saat kegiatan belajar mengajar	2. Dengan menggunakan model dan media boneka tangan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan siswa berbicara di depan orang	3. Dengan menggunakan media boneka tangan dalam mengemukakan pendapat siswa akan lebih berani dan semangat.
4. Dapat mengemukakan ide, melatih daya ingat siswa dan disiplin dalam memanfaatkan waktu.	4. Dengan menggunakan model dan media boneka tangan dapat melatih kepercayaan diri misal dengan cara bermain peran.

B. Penelitian yang Relevan

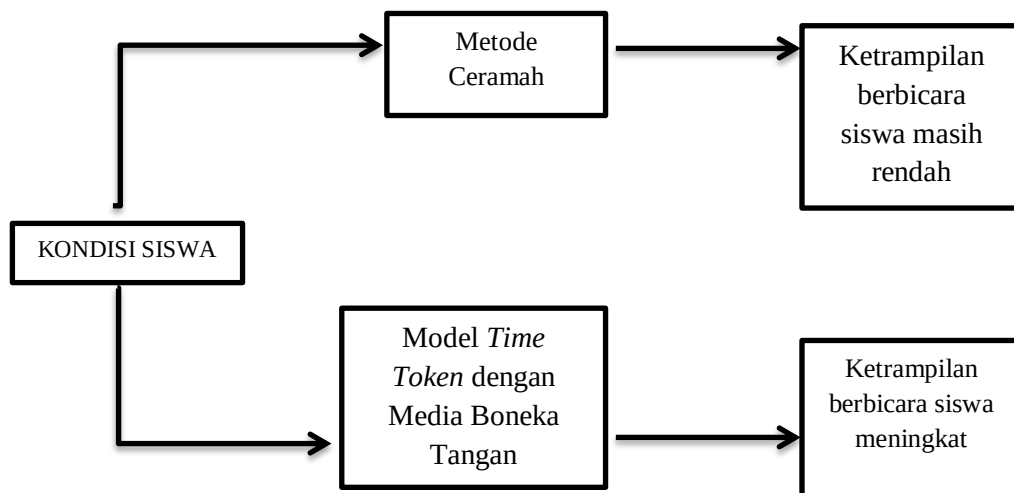
Banyak penelitian yang relevan dengan peneliti yang sedang peneliti teliti. Salah Satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Iriana tahun 2012 yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran *Time Token Arends* untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Tanjung Tabalong Kalimantan Selatan”. Metode penelitian yang peneliti pakai adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Setting penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanjung pada siswa kelas VII A yang berjumlah 24 orang siswa, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, siklus I dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan . Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Time Token* di penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan berbicara peserta didik kelas IV.
2. Penelitian Skripsi Juliati, tahun 2012 program *Study PGSD* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, yang berjudul “Pengaruh pembelajaran *Time Token* berbantu gambar berseri terhadap ketrampilan berbicara peserta didik kelas V Gugus I Gianyar”. Metode penelitian yang penulis pakai adalah penelitian bersifat eksperimen semu. Untuk pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi dan tes. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara peserta didik kelas V Gugus I Gianyar. Dari kedua penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang sedang peneliti

lakukan. Perbedaan penelitian yang terdahulu terdapat pada subyek penelitian yang dilakukan yaitu siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Tanjung Tabalong Kalimantan Selatan dan siswa kelas V Gugus I Gianyar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah model pembelajaran dan ketrampilan yang digunakan. Penelitian pertama dan kedua sama-sama menggunakan model pembelajaran *Time Token Arends* untuk meningkatkan ketrampilan berbicara. Berdasarkan uraian singkat skripsi di atas diharapkan penelitian ini dapat melengkapi penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Pikir

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1. Dalam melaksanakan penelitian ini, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan survey dan observasi. Melalui survey langsung dan observasi, peneliti menemukan permasalahan yaitu berbicara siswa yang masih belum terstruktur, penggunaan kosa kata yang belum beragam, serta percaya diri siswa pada saat berbicara di dalam kelas masih rendah. Diambil dari permasalahan tersebut, peneliti memberikan Treatment dengan menggunakan media Boneka Tangan yang diharapkan dapat mengaktifkan siswa di depan kelas, mendorong siswa untuk bisa lebih terampil serta mendorong siswa untuk mencari kosa kata yang lebih bervariasi dan sesuai dengan tujuan yaitu media Boneka Tangan dapat berpengaruh pada ketrampilan berbicara siswa.



Gambar 1
Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian terotitis dan kerangka pikir di atas maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: : “Model Kooperatif Tipe *Time Token* dengan media Boneka Tangan berpengaruh terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016). Penelitian eksperimen yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan model *nonequivalent control group design* melalui satu macam perlakuan. Menurut (Sugiyono, 2016) *nonequivalent control group design* hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya saja desain ini kelompok eksperimen dan kelompok control tidak dipilih secara random. kelompok control dan kelompok eksperimen dilakukan tes awal. Perlakuan kepada kedua kelompok berbeda, kelompok eksperimen menggunakan model kooperatif tipe *Time Token* dengan media boneka tangan dan kelompok control menggunakan model pembelajaran konvensional atau tanpa perlakuan dan di akhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok. Secara umum design model *nonequivalent control group design*.

Tabel 3
Desain Penelitian Pretest-Posttest Control Group Design

<i>Pre Test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
Y1	X	Y3
Y2		Y4

Keterangan :

E : Eksperimen

K : Kelas Control

X : Perlakuan

Y1 dan y2 : *Pretest*

Y3 dan y4 : *Posttest*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel yang lain. Berdasarkan pengertian tersebut variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media Boneka Tangan.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini yaitu ketrampilan berbicara pada siswa SD Negeri Pasuruhan 1 kelas IV.

C. Devinisi Operasional Penelitian

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Token* dengan Boneka Tangan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* berbantu media boneka tangan adalah model pembelajaran berkelompok yang menggunakan media terbuat dari kain flannel berbentuk boneka pahlawan yang dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan ketrampilan berbicara siswa.

2. Ketrampilan Berbicara

Ketrampilan berbicara adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan idea tau gagasan secara lisan bersifat produktif dan mekanistik, yang hanya dapat dikuasai dengan berlatih berbicara dan

merupakan bagian tingkah laku hidup manusia yang sangat penting sebagai alat komunikasi kepada orang lain.

D. Subjek Penelitian (Populasi dan Sampel)

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang dengan siswa berjumlah 36 siswa.

Tabel 4
Data Tempat Penelitian

Sekolah	Kelas	Kelompok	Jumlah Siswa
SDN Pasuruhan 1	IVA	Eksperimen	18
	IVB	Kontrol	18
	Total		36

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A SD Negeri Pasuruhan Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 36 peserta didik. Sampel dipilih secara non random sesuai dengan aturan penelitian *quasi eksperimental pretest-posttest control group design*.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengumpulan sampel untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Pasuruhan 1 di kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe Time Token* berbantuan media Boneka Tangan. Kelas IV B sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif tipe time token dengan media boneka tangan*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan juli 2019. Jadwal pelaksanaan penelitian dapat di lihat pada Tabel 5.

Tabel 5
Jadwal Penelitian

Hari, tanggal		Kegiatan
Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol	
Sabtu, 20 juli 2019	Sabtu, 20 Juli 2019	<i>Pretest</i>
Senin, 22 juli 2019	Senin, 22 juli 2019	<i>Treatment 1</i>
Rabu, 24 juli 2019	Rabu, 24 juli 2019	<i>Treatment 2</i>
Kamis, 25 Juli 2019	Kamis, 25 juli 2019	<i>Treatment 3</i>
Jum'at, 26 juli 2019	Jum'at, 26 juli 2019	<i>Treatment 4</i>
Sabtu, 27 Juli 2019	Sabtu, 27 Juli 2019	<i>Posttest</i>

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan untuk mengukur ketrampilan berbicara siswa. Tes yang diberikan oleh peneliti berupa *pretest* dan *posttest*. Tes berupa *pretest* diberikan pada awal pembelajaran sebelum materi diberikan, sedangkan tes berupa *posttest* dilakukan setelah diadakan *treatment* oleh peneliti, yaitu siswa memperoleh materi dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* dengan media Boneka Tangan.

G. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan khususnya kognitif. Tes dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal sebelum *treatment* dilaksanakan serta keadaan akhir setelah *treatment* dilaksanakan. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan. Tes lisan berupa butir-butir soal isian yang nanti akan dibacakan guru sejumlah 1 soal setiap anak. Pedoman tes di susun peneliti untuk memperoleh informasi terkait ketrampilan berbicara siswa materi pahlawan.

Aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek Psikomotorik berupa keterampilan berbicara siswa. Untuk mengukur aspek psikomotorik diperlukan sebuah kisi-kisi soal. Kisi-kisi soal merupakan suatu pedoman

dalam membuat sebuah pertanyaan dengan beberapa aspek. Adapun kisi-kisi soal penilaian keterampilan berbicara siswa disajikan pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6
Kisi- Kisi Tes Lisan Ketrampilan Berbicara

No	Kriteria	Indikator
1.	Mampu mengucapkan kata dengan jelas (kejelasan)	1. Mampu mengucapkan kata dengan jelas dan dapat dipahami 2. Mampu mengucapkan dengan cukup jelas namun untuk memahami perlu dengan pengulangan. 3. Mampu berbicara namun kurang jelas dan dengan bantuan. 4. Mampu berbicara namun tidak jelas sehingga belum dapat dipahami.
2.	Kelancaran mengungkapkan ide/gagasan (kelancaran)	1. Mampu mengungkapkan gagasan dengan lancar 2. Mampu mengungkapkan gagasan dengan cukup jelas 3. Mampu mengungkapkan gagasan namun kurang jelas dan dengan bantuan 4. Mampu mengungkapkan gagasan dengan tidak jelas
3.	Kemampuan membuat kalimat (keruntutan)	1. Mampu membentuk kalimat dengan runtut 2. Mampu membentuk kalimat dengan cukup jelas 3. Mampu membentuk kalimat dengan kurang jelas 4. Mampu membentuk kalimat tapi masih kurang.

H. Validitas dan Reabilitas

Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliable. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrument yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, otomatis hasil data penelitian menjadi valid dan reliable. Hal ini masih dipengaruhi oleh kondisi obyek yang diteliti, dan kemampuan orang yang menggunakan instrument untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu peneliti harus mampu mengendalikan obyek yang diteliti dan meningkatkan kemampuan dan menggunakan instrument untuk mengukur variabel yang diteliti. (Sugiyono 2016).

1. Validitas

Instrument yang valid adalah instrument yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya. Pengujian validitas konstruk adalah pengujian validitas instrument yang menggunakan pendapat para ahli (*judgment expert*). Instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun itu.

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan penguji validitas konstruk, pengujian validitas konstruk adalah pengujian validitas eksternal. Pengujian validitas konstruk adalah pengujian validitas instrumen yang menggunakan pendapat dari ahli (*expert judgment*). Instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan teori tertentu selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Pengujian validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan. Instrument yang akan dilakukan pengujian dalam penelitian ini berupa lembar observasi.

a. Validitas isi

Validasi ahli merupakan suatu teknik penilaian instrumen dalam mengambil keputusan dengan mengirimkan instrumen yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), materi ajar, dan media yang disertai dengan lembar validasinya kepada

validator. Hasil penilaian dari validator yang berisi tentang isi, struktur, dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan mengembangkan instrumen. Validator akademisi adalah Rasidi M.Pd yang merupakan Dosen PGSD UMMagelang. Validator praktisi adalah Suparti yang merupakan Guru Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan. Instrumen RPP, LKS, materi ajar dan media serta lembar hasil validasi terlampir. Menurut Sugiyono (2016: 176) validitas isi untuk instrumen yang berbentuk tes dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan. Validitas isi pada penelitian yang digunakan untuk menguji terdiri dari RPP, LKS, media, dan materi ajar. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah isi soal telah mewakili keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diujikan.

b. Validitas konstruk

Menurut Allen dan Yen dalam Azwar (2013: 45) validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkapkan suatu *trait* atau suatu konstruk teoritik yang hendak di ukur. Validitas kostrak digunakan untuk mengukur butir soal tes kognitif. Jumlah butir soal yang diujicobakan sebanyak 8 soal berupa soal tes lisan. Materi tes yang digunakan yaitu tentang cerita pahlawan.

Pengujian validitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Untuk mengetahui valid atau tidaknya butir soal, maka t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} *Product*

Moment pada $\alpha = 0,05$ dengan ketentuan jika t_{hitung} sama atau lebih besar dari t_{tabel} maka dinyatakan valid. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 23.00 *for Windows*. Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen dengan menggunakan rumus tersebut, dengan jumlah item soal 8 butir dengan $N = 48$. Dari 21 aspek penilaian butir soal kriteria item yang dinyatakan valid adalah 16 butir soal dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Nilai $t_{tabel} = 0,284$ dari 21 subjek uji coba diperoleh 16 item yang valid. Soal yang valid dapat digunakan sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan. Berdasarkan hasil uji validitas dari 21 aspek penilaian soal, terdapat 16 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid. Kebutuhan soal dalam penelitian ini adalah 15 soal. Secara terperinci butir soal yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada Tabel 7. berikut:

Tabel 7
Hasil Validasi Butir Soal

No. soal	t_{hitung}	t_{tabel} (5%)	Keterangan
1.	0,0764	0,284	Tidak valid
2.	0,2556	0,284	Tidak Valid
3.	0,3631	0,284	Tidak Valid
4.	0,4096	0,284	Valid
5.	0,5405	0,284	Valid
6.	0,3962	0,284	Valid
7.	0,3299	0,284	Valid
8.	0,4309	0,284	Valid
9.	0,0471	0,284	Valid
10.	0,0432	0,284	Tidak Valid
11.	0,6026	0,284	Tidak Valid
12.	0,3914	0,284	Valid
13.	0,4209	0,355	Valid
14.	0,1344	0,284	Valid
15.	0,4356	0,284	Valid
16.	0,5029	0,284	Valid
17.	0,4693	0,284	Valid
18.	0,3049	0,284	Valid
19.	0,3834	0,284	Valid
20.	0,4834	0,284	Valid
21.	0,6702	0,284	Valid
Jumlah soal			21
Jumlah soal tidak valid			5
Jumlah butir soal			16

2. Reabilitas

Menurut Abdullah (2012: 85) reliabilitas adalah sejauhmana hasil dari suatu pengukuran dapat di percaya. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran.

Suatu tes tersebut dikatakan dapat dipercaya jika memberikan hasil yang tetap apabila diteskan berkali-kali, Sebuah tes dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tes tersebut menunjukkan ketetapan. Maka suatu test

dikatakan memiliki reabilitas yang tinggi apabila tes tersebut dapat dipercaya, konsisten dan produktif.

Tabel 8
Kriteria Indeks Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
$0,00 \leq r \leq 0,19$	Korelasi sangat rendah
$0,20 \leq r \leq 0,39$	Korelasi rendah
$0,40 \leq r \leq 0,69$	Korelasi cukup
$0,70 \leq r \leq 0,89$	Korelasi tinggi
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Korelasi sangat tinggi

(Basuki, 2015: 119)

Hasil uji reliabilitas disajikan dalam Tabel 9 berikut:

Tabel 9
Hasil Reliabilitas Butir Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
658	16	Reliabilitas Tinggi

Berdasarkan hasil pengujian SPSS diketahui bahwa nilai koefisien alpha sebesar 0,658 dan nilai r_{Tabel} adalah 0,284. Dengan demikian nilai r_{Hitung} lebih besar dari r_{Tabel} maka instrumen berjumlah 16 item dinyatakan reliabel dan dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengidentifikasi masalah yang merupakan tahap awal dalam kegiatan penelitian, adapun kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait cerita pendek. *Pretest* dilakukan diawal pembelajaran. Sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Pemberian *Treatment*

a. *Treatment 1*

Pada *treatment* ini pembelajaran dilaksanakan dengan guru dengan cara guru meminta siswa untuk membaca teks cerita yang sudah disediakan oleh guru, guru meminta siswa untuk menjawab soal yang sudah di baca, setelah menjawab soal siswa diminta untuk menceritakan teks cerita yang sudah di baca dan di ceritakan di depan kelas. Guru mengulang materi dengan cara menggunakan mind map.

b. *Treatment 2*

Pada *treatment 2* ini pembelajaran dilaksanakan dengan cara guru menyiapkan sebuah potongan-potongan kertas, kemudian siswa mencari potongan kertas yang sesuai dengan cerita, setelah itu guru meminta siswa untuk megabungkan cerita tersebut, dan siswa kemudian diminta untuk menceritakan di depan kelas menggunakan boneka tangan sesuai dengan pahlawan yang dipilih.

c. *Treatment 3*

Pada *treatment 3* ini pembelajaran dilaksanakan dengan cara guru meminta siswa untuk mencari teks cerita tentang pahlawan sesuai yang sudah di berikan oleh guru.

d. *Treatment 4*

Pada *Treatment 4* pembelajaran ini dengan cara guru meminta siswa untuk menceritakan di depan kelas dengan cara bercerita sesuai dengan pembelajaran kemarin yang sudah dipilih dan menggunakan boneka tangan sesuai dengan pahlawan yang dipilih.

3. Pelaksanaan tes akhir (*posttest*)

Posttest dilakukan setelah pembelajaran selesai. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran dengan media boneka tangan terhadap ketrampilan berbicara.

J. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah diperoleh hasil dari *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui normalitas dan homogenitas varians. Setelah dilakukan uji prasyarat analisis, maka dilakukan uji hipotesis. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji normal atau tidaknya suatu data yang akan dianalisis. Uji normalitas dilakukan sebagai salah satu syarat sebelum dilakukan uji t. Data dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest* hasil belajar kelas eksperimen serta *pretest* dan *posttest* hasil belajar kelas kontrol.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data tersebut homogeny atau tidak. Menurut Sugiyono (2015: 138) uji hipotesis menggunakan uji t dengan *paired Sample t-test* jika data berdistribusi normal. Bila jumlah anggota sampel sama dan variansi homogen menggunakan *t-test separated varians*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data uji *paired sample t-test*. Ketrampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dan di dapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $646889 > 0,349$ sehingga dapat di simpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, yang artinya terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe time token dengan media boneka tangan terhadap ketrampilan berbicara. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata ketrampilan berbicara siswa kelas eksperimen setelah di berikan tindakan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe time token dengan media boneka tangan, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Ketrampilan berbicara pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan di bandingkan dengan kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu

1. Bagi sekolah

Kepala sekolah hendaknya aktif memotivasi para guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode maupun media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta memberikan fasilitas kepada guru untuk

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe timetoken dengan menggunakan media boneka tangan, guna meningkatkan ketrampilan berbicara terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Bagi guru

Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe time token dengan menggunakan media boneka tangan dapat membantu siswa menjadi aktif dan menyampaikan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran secara langsung. Kemudian guru juga melakukan pengembangan dalam model yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Apabila hendak melakukan penelitian dengan tema peningkatan ketrampilan berbicara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe time token dengan media boneka tangan agar mampu mengolah kegiatan serupa dengan menarik dan inovatif. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Pustaka Setia.
- Arsyad, Ahr. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2007. *Standar Isi Tingkat Satuan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Henry G .T. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Iskandarwassid & Sdr. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurbiana Dni, Lr Fdi, Gsi Yri, & Ny Kiy. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Nurjamal, Dng . 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.
- Nunan. 2011. *Ketrampilan Berbicara Anak*. Bandung : Alfabeta.
- Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Punggawigdada S. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicit Karya Nusa.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Santosa, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tadzkiroatun Mfh. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.

Tarigan, H.G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.