

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan alat yang kita gunakan untuk berkomunikasi sehari-hari. Penyampaian pesan biasanya dilakukan menggunakan bahasa entah itu secara lisan maupun berupa tulisan agar mudah dimengerti. Kita sebagai warga negara Indonesia patut menguasai 4 keterampilan berbahasa Indonesia, diantaranya keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Pada dasarnya keterampilan berbicara sudah lumrah digunakan oleh semua kalangan. Kegiatan berbicara juga dapat memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan saling bertukar informasi.

Mengacu pada kesempatan untuk saling berkomunikasi, diperlukan peranan guru dalam membimbing anak bangsa. Ketika guru yang mendominasi proses pembelajaran, hal tersebut akan menjadikan peserta didik tidak memiliki kesempatan berbicara atau mengeluarkan pendapat. Bahkan, peserta didik enggan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Terlebih lagi dalam era yang serba penuh dengan perkembangan teknologi, seharusnya peserta didik harus cerdas dalam memanfaatkan teknologi guna pengembangan keterampilan berbicara berbahasa Indonesia. Berbeda halnya menurut (Wahid, Muali, & Mutmainnah, 2018) pembelajaran tidak hanya diartikan sebagai sesuatu yang statis, melainkan suatu konsep yang berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan hasil pendidikan yang

berkaitan dengan kemajuan ilmu dan teknologi yang melekat pada wujud pengembangan kualitas sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil observasi pada kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar, diketahui bahwa keterampilan berbicara siswa rendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia hal tersebut disebabkan proses pembelajaran menggunakan materi ditayangkan pada proyektor, namun hanya sebatas penayangan saja, kurangnya penggunaan sumber belajar menarik seperti animasi, video yang dapat mendukung minat siswa untuk berbicara. Ketika sesi tanya jawab diadakan, hanya beberapa orang yang dapat merespon jawaban guru.

Memotivasi siswa-siswi menjadi peran penting bagi guru-guru pada era sekarang. Dibantu dengan teknologi informasi dan komunikasi agar menjadikan pembelajaran semakin menarik dan diminati oleh peserta didik. Sumber-sumber yang menjadi bahan ajar semakin mudah untuk ditemui. Terlebih lagi pembelajaran sekarang lebih menggunakan *student center learning* yang mengharuskan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ristawati, 2017), penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi peserta didik, karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Terlebih lagi, dengan adanya *Information and Communication Technology* (ICT) dapat mengembangkan pemilihan diksi peserta didik melalui gambar, video animasi ilustrasi yang berada disekitar mereka, sehingga dapat merangsang pemikiran peserta didik untuk mengembangkan ide-idenya. Namun, hal tersebut tidak akan berjalan lancar dan

sia-sia ketika tidak ada metode yang menarik dan variatif untuk membangun minat peserta didik untuk belajar.

Metode *time token* ialah metode yang melatih siswa untuk mengucapkan pendapat dalam waktu yang ditentukan, akan tetapi setiap siswa memiliki kupon, ketika kuponnya telah habis maka kesempatan berbicaranya juga habis. Metode ini memberikan kesempatan untuk memberikan pemerataan hak berbicara, agar tidak didominasi oleh beberapa siswa saja.

Maka dari itu, peneliti berharap dengan menggunakan metode *time token* berbasis ICT dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat diharapkan meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Time Token* berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa kelas VII E SMP N 14 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah metode *Time Token* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bantuan ICT pada siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar?
2. Bagaimana langkah-langkah metode *Time Token* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bantuan ICT pada siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara dengan metode *Time Token* dengan menggunakan bantuan ICT pada siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah metode *time token* dalam meningkatkan keterampilan berbicara dengan menggunakan bantuan ICT pada siswa kelas VII E SMP Negeri 14 Denpasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan sebagai pedoman dalam memberikan pengajaran bagi peserta didik.
2. Menambah dan memberikan informasi atau ilmu pengetahuan di bidang penerapan ICT untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan metode *Time Token*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran mengenai penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam peningkatan keterampilan berbicara dan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang lebih mengenai hal tersebut.

- b. Bagi Siswa

Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan, dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan dapat menjadi motivasi untuk guru agar memvariasi model dan media pembelajaran yang digunakan sehingga dapat lebih menarik.

d. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dan masukan dalam pertimbangan pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan dan peningkatan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori yang digunakan dalam penelitian yang disusun oleh peneliti yakni: 1) Keterampilan Berbicara, 2) *Information and Communication Technology* (ICT), 3) Metode *Time Token*.

2.1.1 Keterampilan Berbicara

Adapun teori mengenai keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) pengertian keterampilan berbicara, 2) tujuan keterampilan berbicara, 3) jenis-jenis keterampilan berbicara.

2.1.1.1 Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara bukanlah kegiatan yang sekedar menyampaikan gagasan secara lisan, melainkan yang terpenting ialah bagaimana pembicara menyampaikan gagasan mereka hingga mudah dipahami oleh para pendengar. Menurut (Tantawi, 2019) bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan pikiran secara langsung atau tidak langsung. Berbicara secara langsung adalah pembicaraa berhadapan langsung dengan pendengarnya, sedangkan berbicara tidak langsung pembicara tidak berhadapan dengan pendengarnya, misalnya siaran radio atau televisi.

Sejalan dengan itu Haryati (2019:1) berpendapat bahwa di dalam dunia pendidikan, keterampilan berbicara dapat digunakan siswa sebagai sarana untuk

menyampaikan suatu pendapat ataupun ide yang sedang dipikirkan. Namun perlu diperhatikan keterampilan ini perlu dilatih sehingga kemampuan berbicaranya dapat mudah dimengerti oleh pendengar.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap individu dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dengan baik dan benar dihadapan publik Nupus & Parmiti (2017:198).

Sesuai dengan pengertian dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan sebuah kegiatan untuk mengemukakan gagasan, pendapat, ide atau sebuah perasaan yang sedang dialami oleh pembicara yang ditujukan kepada pendengar. Agar mudah dipahami, perlu dilatih dan diasah sehingga dapat dikuasai dengan baik.

2.1.1.2 Tujuan Keterampilan Berbicara

Menurut Setyonegoro (2013:67) terdapat beberapa tujuan manusia berbicara antara lain: (a) Mengekspresikan pikiran, perasaan, imajinasi, gagasan, ide, dan pendapat. (b) Memberikan respon atas makna pembicaraan dari orang lain. (c) Ingin menghibur orang lain. (d) Menyampaikan informasi. (e) Membujuk atau mempengaruhi orang lain. Menurut Hermawan (2014), tujuan keterampilan berbicara bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. **Kemudahan berbicara**, peserta didik harus dilatih untuk mengembangkan keterampilan berbicara agar terlatih kepercayaan diri dalam pengucapannya.

2. **Kejelasan**, untuk melatih peserta didik agar dapat berbicara dengan artikulasi yang jelas dan tepat dalam pengucapan.
3. **Bertanggung jawab**, latihan untuk peserta didik agar berbicara dengan baik dan dapat menempatkan pada situasi yang sesuai agar dapat bertanggung jawab.
4. **Membentuk pendengar yang kritis**, melatih peserta didik dalam menyimak lawan bicara dan mampu mengoreksi jika ada ucapan yang salah.
5. **Membentuk kebiasaan**, yaitu membiasakan peserta didik dalam mengucapkan kosa kata atau kalimat sederhana secara baik dan ini juga harus dibantu oleh lingkungan sekolah atau guru.

Dapat ditegaskan tujuan berbicara adalah untuk menginformasikan, menghibur, menginformasikan pendengar ketika berkomunikasi guna menambah wawasan.

2.1.1.3 Jenis-Jenis Keterampilan Berbicara

Secara umum, terdapat beberapa jenis keterampilan dalam berbicara. Menurut (Mulyati & Cahyani, 2018) menyebutkan bahwa terdapat 5 macam keterampilan berbicara yaitu:

1) Berbicara berdasarkan Tujuan

- a. Berbicara untuk memberitahukan, melaporkan dan menginformasikan. Berbicara termasuk bagian ini untuk bertujuan memberitahukan, melaporkan, dan menginformasikan dilakukan jika seseorang menjelaskan sesuatu proses, menguraikan, menafsirkan sesuatu, menyebarkan, menanamkan sesuatu, dan sebagainya.

- b. Bicara untuk membujuk, mengajak, meyakinkan. Yang termasuk dalam hal ini, jika pembelajaran berusaha membangkitkan inspirasi, kemauan atau meminta pendengarnya melakukan sesuatu. Misalnya, guru membangkitkan semangat dan gairah belajar muridnya melalui nasihat-nasihat.
- c. Dalam kegiatan yang masuk bagian ini si pembicara harus pintar merayu mempengaruhi, dan menakutkan pendengarnya. Oleh karena itu, ada sebagian pandangan yang mengatakan orang pintar merayu memiliki telenta dan retorika yang memikat. Orang-orang yang pintar merayu dan menakutkan bisa membuat sikap pendengar dapat diubah, dari menolak menjadi menerima. Bukti, fakta, atau contoh yang tepat yang disodorkan dalam pembicaraan akan membuat pendengar menjadi yakin.
- d. Bicara untuk menghibur. Bicara untuk menghibur memerlukan kemampuan menarik perhatian pendengar. Suasana pembelajaran bersifat santai dan penuh canda. Humor dan segar, baik dalam gerak, cara bicara dan menggunakan kalimat memikat pendengar. Berbicara menghibur biasanya dilakukan pelawak dalam suatu pentas. Pada waktu dahulu para pendongeng adalah orang-orang yang pintar berbicara menghibur melalui cerita yang disampaikan.

2) Berbicara berdasarkan Situasinya

- a. Berbicara formal. Dalam situasi formal, pembicara dituntut harus berbicara formal. Misalnya, ceramah, wawancara, mengajar untuk para guru.
- b. Berbicara informal. Dalam situasi informal, pembicara bisa berbicara dengan gaya informal. Misalnya, bersenda-gurau, betelepon dengan teman akrab.

3) Berbicara berdasarkan Cara Penyampaian

- a. Berbicara mendadak (spontan). Berbicara mendadak terjadi jika seseorang tanpa direncanakan berbicara di depan umum.
- b. Berbicara berdasarkan catatan. Dalam berbicara seperti ini, pembicaraan menggunakan catatan kecil pada kartu-kartu yang telah disiapkan sebelumnya dan telah menguasai materi pembicaraan sebelum tampil di muka umum.
- c. Berbicara berdasarkan hafalan. Pembicaraan menyiapkan dengan cermat dan menulis dengan lengkap bahan pembicaraannya. Kemudian dihafalkannya kata demi kata, kalimat demi kalimat, dan seterusnya.
- d. Berbicara berdasarkan naskah. Pembicara telah mempersiapkan naskah pembicaraan secara tertulis dan dibacakan pada saat berbicara.

4) Berbicara berdasarkan Jumlah Pendengarnya

- a. Berbicara antarpribadi (bicara empat mata).
- b. Berbicara dalam kelompok kecil (3-5 orang).

- c. Berbicara dalam kelompok besar (massa). Berbicara seperti ini terjadi apabila menghadapi kelompok besar dengan jumlah pendengar yang besar, seperti pada rapat umum, kampanye, dan sebagainya.

5) Berbicara berdasarkan Peristiwa Khusus

- a. Pidato presentasi.
- b. Pidato penyambutan.
- c. Pidato perpisahan
- d. Pidato jamuan (makan malam).
- e. Pidato pengenalan.
- f. Pidato mengunggulkan.

2.1.2 *Information and Communication Technology (ICT)*

Adapun teori yang berkaitan dengan *Information and Communications Technology (ICT)* adalah 1) pengertian *Information and Communications Technology (ICT)* dan 2) jenis-jenis *Information and Communications Technology (ICT)*.

2.1.2.1 Pengertian *Information and Communication Technology (ICT)*

Information and Communications Technology (ICT) atau dikenal juga dengan istilah teknologi komunikasi dan informasi (TIK). ICT atau TIK adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Menurut Muntaqo (2017:12). Saat ini perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat telah mempengaruhi segenap kehidupan kita dalam berbagai bentuk aplikasi.

Mulai dari kalangan anak-anak sudah mulai mengenal ICT ini. Dampak yang didapatkan ketika kita telah menguasai ini ialah dampak positif dan negatif. Dampak positifnya ialah kita dapat mencari berbagai sumber lebih cepat. Sedangkan dampak negatifnya kecanduan dapat dirasakan ketika kita telah terhanyutkan oleh *Information and Communication Technology* (ICT).

Pada era saat ini, aplikasi yang sudah tersedia, banyak digunakan oleh peserta didik, mulai dari youtube, google, tiktok, instagram dan lain-lain. Adanya aplikasi tersebut haruslah digunakan dengan baik dan benar. Para guru harus melihat apa yang menjadi kegemaran peserta didik. Melalui hal tersebut dapat menjadi alat atau media untuk mengembangkan proses pembelajaran.

2.1.2.2 Macam-Macam *Information and Communication Technology* (ICT)

Information and Communication Technology (ICT) ini bukan sekedar membahas mengenai komputer serta informasi saja, namun lebih dari pada itu pembahasan pada ICT ini berhubungan erat dengan pembelajaran elektronik sistem informasi manajemen, internet, telekomunikasi, keamanan jaringan dan lain-lain Budiman (2017:31).

Teknologi adalah ilmu yang berkembang seiring berjalannya waktu dikarenakan adanya kebutuhan lapangan atau kebutuhan dalam belajar. Macam-macam teknologi pendidikan menurut (Widari, Nabillah, & Delima, 2023) ada tiga yaitu:

a. Teknologi pendidikan pertama

Teknologi pendidikan pertama mengarah pada perangkat keras seperti komputer, proyektor, dan alat elektronik lainnya. Teknologi ini dapat secara otomatis menjalankan kegiatan proses pembelajaran dengan bantuan alat

pemancar, perekam, pendistribusi, memperkuat suara, yang menjangkau peserta didik dalam jumlah besar. Jadi teknologi ini lebih efektif dan efisien.

b. Teknologi pendidikan kedua

Teknologi pendidikan kedua mengacu pada perangkat lunak misalnya dalam penekanan dalam hal bantuan kepada kegiatan proses pembelajaran. Terutama dalam bidang kurikulum, metodologi pengajaran, dan evaluasi. Jadi teknologi yang kedua, lebih pada penyediaan keperluan dalam merencanakan dan merancang hal baru.

c. Teknologi pendidikan ketiga

Teknologi pendidikan ketiga, yaitu kombinasi antara perangkat keras dan perangkat lunak. Teknologi pendidikan ketiga lebih berorientasi terhadap arah pendekatan sistem. Teknologi pendidikan ketiga dapat dikatakan sebagai pendekatan pemecahan masalah, titik beratnya dalam orientasi diagnostik yang menarik.

2.1.3 Metode *Time Token*

Adapun teori yang berkaitan dengan metode *time token* adalah 1) pengertian metode *time token*, 2) langkah-langkah metode *time token*, 3) kelebihan dan kekurangan metode *time token*.

2.1.3.1 Pengertian Metode *Time Token*

Menurut (Miftahul, 2013) 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. Sedangkan menurut (Sembiring,

Tanjung, & Silaban, 2021) Model *time token* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Kemudian (Chotimah & Muhammad, 2018) menyatakan bahwa model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial, agar peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode ini memberikan kesempatan untuk memberikan pemerataan hak berbicara, agar tidak didominasi oleh beberapa siswa saja. Sifat demokratis tersebut dilakukan agar dapat menerima argumentasi orang lain dengan penuh rasa tanggung jawab dan tanpa tekanan dari pihak lain.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Metode *Time Token*

Setiap metode pembelajaran harus memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Hal tersebut bertujuan agar proses pembelajaran yang menggunakan metode tersebut akan tercapai sesuai keinginan. Menurut (Huda, 2013) langkah-langkah dari strategi model pembelajaran *time token* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi.
- c. Guru memberikan tugas pada siswa.
- d. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu kurang lebih 30 detik per kupon pada tiap siswa.
- e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan berbicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang

telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Dengan demikian seterusnya hingga semua anak berbicara.

- f. Guru memberikan sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan setiap siswa dalam berbicara.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Time Token*

Menurut (Huda, 2013) model *time token* mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

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

Menurut (Huda, 2013) adapun kelemahan dari model *time token* ini antara lain:

1. Hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
2. Tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.

3. Memerlukan banyak waktu untuk persiapan. Dalam proses pembelajaran, karena semua siswa harus berbicara satu persatu sesuai jumlah kupon yang dimilikinya.
4. Kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak di kelas.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai bidang pendidikan serta kebahasaan telah banyak dilakukan oleh para peneliti. Penelitian tersebut dilakukan dengan maksud dan tujuan serta manfaat tertentu. Sama halnya dengan menerapkan metode *time token*. Hal tersebut diantaranya ialah penelitian yang dilakukan oleh (Patonah & Suitela, 2020), (Asnita, 2020) dan (Ernawati, Kurniawan, & Ubaedillah, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Patonah & Suitela, 2020) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode *Time Token*” terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian tersebut membandingkan antara metode *time token* dan metode konvensional akan pengaruh hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar yang mendapatkan metode *time token* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan yang mendapatkan metode konvensional di kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post test*).

Menurut penelitian yang diterapkan oleh (Asnita, 2020) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara siswa” pada pelajaran bahasa Indonesia. Hasil belajar

dari hasil persentase ketuntasan belajar dan hasil lembar observasi. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa 71,4% pada siklus II meningkat menjadi 95,2%.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ernawati, Kurniawan, & Ubaedillah, 2019) yang berjudul “Keefektifan Metode *Time Token Arends* dan *Mind Mapping* dalam Menulis Teks Eksposisi”. Penelitian tersebut membandingkan metode *Time Token Arends* dan *Mind Mapping* Dalam Menulis Teks Eksposisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Wanasari. Pada metode *time token Arends* memperoleh nilai rata-rata 82,56 yang termasuk pada kategori tinggi, sedangkan pada penerapan metode *mind mapping* memperoleh nilai rata-rata 76,64 yang termasuk pada kategori sedang.

Adanya perbedaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti, diantaranya, peneliti menganalisis mengenai keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan media *Information and Communication Technology* (ICT) sedangkan (Patonah & Suitela, 2020) melakukan penelitian menganalisis hasil belajar siswa dan membandingkan metode *time token* dan metode konvensional dalam pembelajaran ekonomi. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Asnita, 2020) yang meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh (Ernawati, Kurniawan, & Ubaedillah, 2019) membandingkan penerapan metode *time token* dan metode *mind mapping*.

Selanjutnya, perbedaan signifikan yang peneliti lakukan ialah memanfaatkan media *Information and Communication Technology* (ICT) dan

peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat pula kesamaan antara penelitian peneliti dengan peneliti terdahulu yakni sama-sama menerapkan metode *time token* dalam penelitian ini.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti akan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menganalisis mengenai peningkatan keterampilan berbicara siswa, menggunakan Metode *Time Token* berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Siswa kelas VII SMP N 14 Denpasar Tahun Pelajaran 2023/2024”.

