

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN DALAM MATERI TEKS BERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN PARTISIPASI SISWA KELAS XI SMAN 4 BLITAR

Badiatul Azizah¹, Sri Wahyuni², Ari Ambarwati³

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UNISMA)

Email: badiatulazizah23@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan peningkatan keterampilan berbicara dan partisipasi siswa kelas XI-E SMAN 4 Blitar pada materi teks berita melalui model pembelajaran Time Token berbasis siniar. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi dan penyampaian berita secara lisan akibat kurangnya rasa percaya diri, terbatasnya kesempatan berbicara, serta metode pembelajaran yang masih konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, tes berbicara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan berbicara siswa dari 12% pada pratindakan menjadi 77% pada siklus II, dengan rata-rata nilai meningkat dari 57 menjadi 87. Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan dari 8% menjadi 77%. Model ini efektif dalam memberikan kesempatan berbicara secara merata melalui strategi kelompok kecil, kartu berbicara, dan peran sebagai penyampai berita. Meskipun beberapa siswa masih memerlukan pendampingan karena kecemasan berbicara, penerapan Time Token berbasis siniar terbukti meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa, serta berpotensi diadaptasi dalam mata pelajaran lain.

Kata kunci : keterampilan berbicara, media siniar, model pembelajaran Time Token, partisipasi siswa, teks berita

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dirancang secara sistematis oleh pendidik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa. Tujuannya tidak hanya untuk memperoleh wawasan baru, tetapi juga memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran (Faizah dkk., 2024). Dalam konteks ini, pembelajaran dipahami sebagai bentuk interaksi antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar dalam lingkungan pendidikan yang terstruktur.

Untuk mencapai efektivitas pembelajaran, kurikulum menjadi acuan utama dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan Kurikulum Merdeka pada Desember 2019 sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013 (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum ini dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan relevan dengan konteks zaman.

Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi berbagai inovasi pembelajaran yang mendorong interaksi sosial antara guru dan siswa. Inovasi ini memungkinkan proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, misalnya, proses ini sangat penting karena bahasa memiliki peran sentral sebagai alat komunikasi, pembentukan pemahaman, serta penyampaian gagasan di berbagai aspek kehidupan (Aini dkk., 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berfungsi mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa secara lisan dan tulisan. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan meningkatkan kreativitas, literasi, serta motivasi siswa dalam memahami berbagai jenis teks (Nikmah dkk., 2020). Bahkan, keberhasilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berdampak positif pada prestasi siswa di mata pelajaran lainnya (Istiqomah & Rani, 2023).

Dalam pelaksanaannya, terdapat empat keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbicara menjadi krusial karena kemampuan ini menunjang siswa untuk menyampaikan pendapat dengan jelas, efektif, dan percaya diri di berbagai situasi komunikasi (Wicaksono, 2018). Penguasaan keterampilan ini memperkuat posisi siswa dalam kegiatan interaksi sosial di kelas maupun di luar kelas.

Kemampuan berbicara mencakup penyampaian ide, gagasan, serta emosi secara lisan dengan pemilihan kata yang tepat dan mudah dipahami. Keterampilan ini juga membutuhkan penguasaan terhadap struktur bahasa, kosakata, serta pemahaman terhadap konteks komunikasi (Hutagalung dkk., 2024). Dalam pembelajaran teks berita, keterampilan ini membantu siswa memahami, menganalisis, dan menyampaikan kembali informasi secara runtut dan sistematis.

Selain berbicara, keterampilan menyimak juga memiliki peran penting. Menyimak tidak hanya sebatas mendengar, tetapi juga memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran menyimak di sekolah masih terbatas dan cenderung berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif (Rizki dkk., 2023). Padahal, menyimak merupakan dasar dari pemahaman isi teks, khususnya dalam materi teks berita (Wadiah dkk., 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong transformasi media pembelajaran. Teks berita yang dulunya hanya berbentuk cetak kini hadir dalam berbagai format digital seperti vlog, video, siniar, dan blog (Ambarwati, 2018). Inovasi ini sejalan dengan kebutuhan generasi digital yang lebih tertarik pada konten interaktif dan mudah diakses (Ambarwati dkk., 2024). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Salah satu media digital yang potensial dalam pembelajaran adalah siniar. Siniar merupakan konten berbasis audio yang dapat diperdengarkan secara fleksibel melalui berbagai platform digital, seperti Spotify (Ambarwati dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran, siniar menjadi media yang menarik untuk menyampaikan teks berita dan melatih kemampuan menyimak sekaligus berbicara siswa secara lebih menyenangkan.

Namun, kenyataan di kelas XI-E SMA Negeri 4 Blitar menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran teks berita. Banyak siswa yang cenderung pasif, hanya mengandalkan teman yang aktif, dan enggan berbicara karena kurang percaya diri. Hambatan ini diperparah dengan kurangnya variasi metode pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif dan merata di kelas.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diterapkan model pembelajaran *Time Token* yang membagi kesempatan berbicara secara adil melalui kupon waktu. Model ini dirancang untuk mendorong setiap siswa agar aktif, melatih kepercayaan diri, serta menciptakan suasana diskusi yang adil dan terstruktur. Dengan penggabungan media siniar, siswa dapat menyampaikan berita secara lebih fleksibel, kreatif, dan tidak menegangkan.

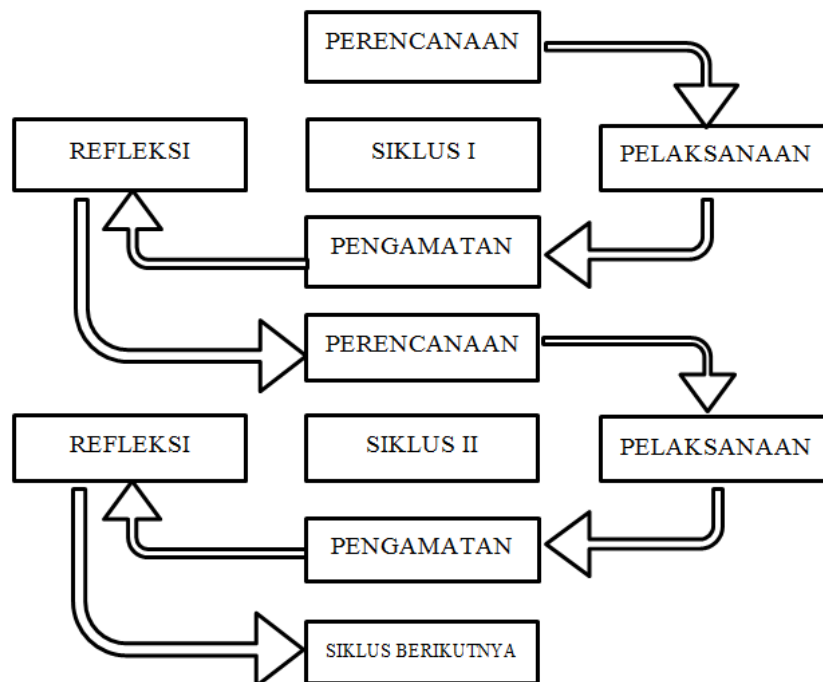
Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Time Token* efektif meningkatkan keterampilan berbicara milik Rohaini (2021), kemudian menulis puisi milik Panjaitan & Hutagalung (2024), dan pemahaman matematis milik Kandaga (2017). Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal konteks dan integrasi teknologi, yaitu penerapan model *Time Token* yang dipadukan dengan media siniar untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan partisipasi siswa dalam memahami serta menyampaikan teks berita secara digital.

Penelitian ini menjadi relevan karena berangkat dari permasalahan rendahnya keterampilan berbicara dan partisipasi siswa di kelas XI-E. Melalui sinergi antara pendekatan *Time Token* dan media siniar, diharapkan tercipta pembelajaran yang lebih aktif, adil, dan kontekstual. Selain itu, pendekatan ini juga melatih siswa menguasai keterampilan komunikasi digital yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan akademik maupun sosial di era digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama yang menjadi fokus kajian, yaitu: (1) bagaimana implementasi model pembelajaran *Time Token* dengan media siniar dalam pembelajaran materi teks berita siswa kelas XI-E SMA Negeri 4 Blitar? dan (2) bagaimana peningkatan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa kelas XI-E SMA Negeri 4 Blitar dalam pembelajaran materi teks berita setelah diterapkannya model tersebut? Kedua rumusan masalah ini menjadi dasar untuk mengkaji model pembelajaran *Time Token* dalam meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa kelas XI-E di SMA Negeri 4 Blitar. PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti kerangka kerja Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin (Payadnya dkk., 2022: 17)

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, termasuk penyusunan modul ajar dan pemilihan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa. Tindakan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Time Token*, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik.

Latar penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 4 Blitar, yang dipilih karena memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan karena siswa kelas XI-E mengalami kesulitan dalam berbicara serta kurang aktif dalam diskusi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif, dengan sumber data utama berasal dari siswa kelas XI-E yang berjumlah 26 orang. Data kualitatif diperoleh melalui observasi interaksi siswa selama proses pembelajaran, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes berbicara dan angket yang diisi oleh teman sejawat. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi untuk menilai aktivitas siswa dan interaksi dalam kelas, tes berbicara untuk mengukur kemampuan berbicara siswa secara objektif,

serta angket yang bertujuan untuk mendapatkan perspektif tambahan mengenai partisipasi siswa dalam diskusi kelompok.

Teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses ini memungkinkan peneliti untuk memahami dinamika pembelajaran secara mendalam dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika hasil pada siklus pertama belum memuaskan, perbaikan akan dilakukan pada siklus kedua untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi pendidik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

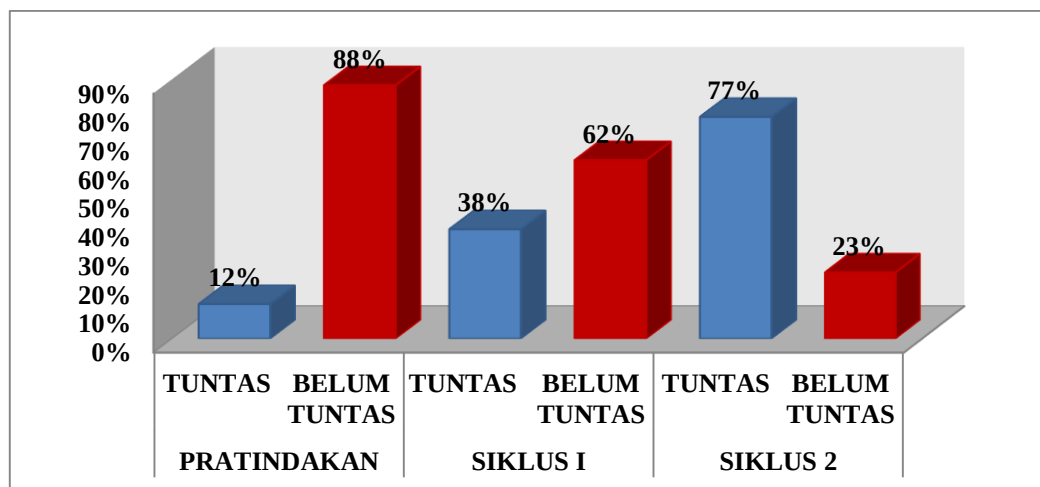
Peningkatan hasil pembelajaran teks berita menggunakan model pembelajaran *Time Token* berbasis media sinar difokuskan pada dua aspek utama, yaitu 1) kemampuan berbicara dan 2) partisipasi siswa. Kedua aspek ini harus dicapai oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pratindakan, siklus I, dan siklus II, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam dua aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Berikut ini disajikan tabel rekapitulasi yang merangkum peningkatan kemampuan berbicara siswa.

No	Nama Siswa	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	ARSR	65	83	95
2	ANK	52	63	74
3	AS	53	61	87
4	AAR	76	85	95
5	CYP	53	61	74
6	EEAR	53	68	84
7	FEP	53	65	89
8	FYN	59	83	95
9	GKP	61	83	95

10	JNES	55	61	95
11	LHA	51	61	81
12	MAPB	58	61	81
13	NA	76	90	95
14	NP	53	68	74
15	NK	59	82	95
16	REW	75	89	95
17	RBR	53	83	95
18	RRP	61	83	97
19	RAG	51	61	84
20	SAJ	53	68	80
21	SCH	53	68	88
22	SAY	53	68	74
23	UM	53	61	88
24	WCPN	53	61	74
25	ZAK	53	61	74
26	PAW	65	83	95
Rata-rata		57,4	71,2	86,5

Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa tercatat sebesar 57,4. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat secara lisan. Pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 71,2. Pada siklus II, hasil menunjukkan kemajuan yang lebih mencolok. Rata-rata nilai kemampuan berbicara siswa meningkat menjadi 86,5. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan grafik di bawah ini.

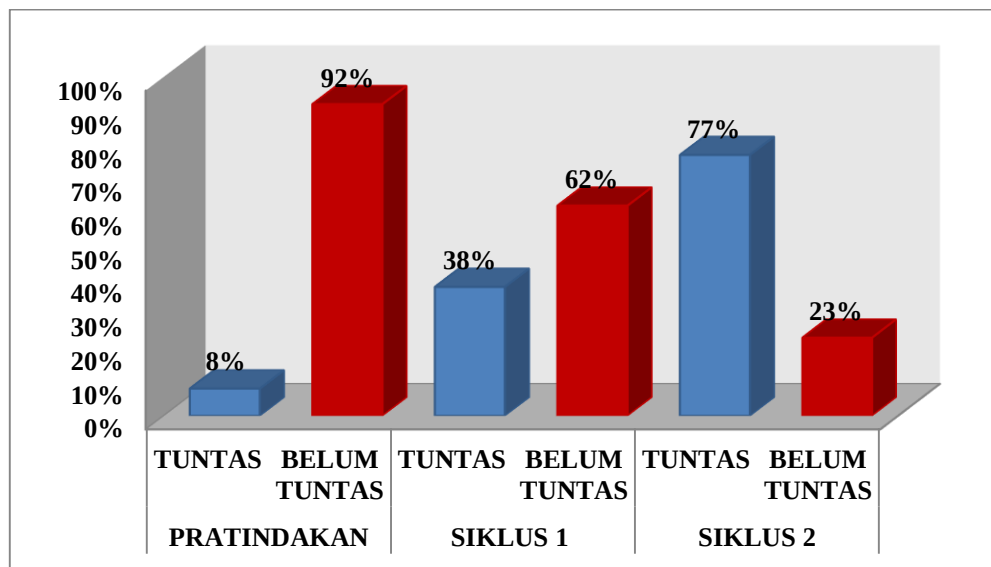


Gambar 2. Perbandingan Hasil Kemampuan Berbicara pada Pratindakan hingga Siklus II

Sedangkan berikut adalah tabel rekapitulasi peningkatan partisipasi siswa mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II.

No	Nama Siswa	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	ARSR	65	80	98
2	ANK	49	62	74
3	AS	54	65	91
4	AAR	73	80	99
5	CYP	53	69	78
6	EEAR	58	65	78
7	FEP	56	60	78
8	FYN	65	78	78
9	GKP	67	81	98
10	JNES	50	65	73
11	LHA	51	73	73
12	MAPB	55	67	74
13	NA	75	80	99
14	NP	56	75	99
15	NK	67	80	99
16	REW	75	80	98
17	RBR	60	84	97
18	RRP	69	71	98
19	RAG	57	67	91
20	SAJ	55	72	91
21	SCH	64	69	86
22	SAY	54	61	78
23	UM	56	68	78
24	WCPN	53	65	73
25	ZAK	52	54	66
26	PAW	67	80	95
Rata-rata		61,76	71,45	86,67

Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai partisipasi siswa juga tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 61,76. Setelah penerapan model pembelajaran *Time Token* pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai partisipasi siswa juga meningkat menjadi 71,45 menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif dalam diskusi kelompok. Pada siklus II, hasil menunjukkan kemajuan yang lebih mencolok. Rata-rata nilai partisipasi siswa juga mengalami peningkatan menjadi 86,67. Hal ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran, baik dalam hal berbicara maupun berkolaborasi dengan teman sekelas. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan grafik di bawah ini.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Partisipasi Siswa pada Pratindakan hingga Siklus II

Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *Time Token* di kelas XI-E SMAN 4 Blitar bertujuan meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan berbicara siswa. Sesuai teori Ponidi dkk. (2021), model pembelajaran tidak hanya sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana yang mendukung kepercayaan diri dan motivasi belajar. Pada tahap pratindakan, guru masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab. Sejalan dengan Erwiati (2022), metode ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang antusias. Efektivitas suatu model pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara karakteristik model dan kebutuhan siswa di kelas. Model *Time Token* sangat sesuai untuk mengatasi rendahnya partisipasi karena memberikan ruang bicara yang merata bagi seluruh siswa.

Model pembelajaran *Time Token* memiliki mekanisme sederhana namun sangat berdampak dalam mengelola dinamika diskusi kelas. Penerapan sistem token memberikan kesempatan bicara secara merata, sehingga siswa yang biasanya pasif pun merasa memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan pendapat. Hal ini menciptakan atmosfer kelas yang lebih demokratis dan kolaboratif. Ketika setiap

siswa diberi porsi waktu yang sama, mereka terdorong untuk lebih fokus mempersiapkan apa yang ingin disampaikan, sehingga proses berpikir menjadi lebih tertata.

Selain berdampak pada aspek akademik, penggunaan Time Token juga menunjukkan kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Kemampuan untuk mendengarkan dengan saksama, menunggu giliran, dan menghargai pandangan teman menjadi bagian integral dari proses belajar. Siswa belajar untuk tidak mendominasi diskusi, melainkan berbagi ruang komunikasi secara adil. Hal ini membentuk karakter yang lebih empatik dan menghargai keberagaman sudut pandang dalam interaksi sehari-hari.

Model *Time Token* diterapkan pada siklus I dan menghasilkan rata-rata skor observasi 73,25 dengan tingkat keberhasilan 80% (kategori baik), meskipun beberapa siswa masih kurang percaya diri. Pada siklus II, dengan tambahan metode bermain peran, skor meningkat menjadi 88 dengan keberhasilan 96% (kategori sangat baik), sesuai teori Huda (2019) yang menyatakan bahwa model ini mendorong keaktifan dan inisiatif siswa.

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk menganalisis teks berita dari siniar. Menurut Bagas dkk. (2017), pembagian kelompok kecil memusatkan perhatian siswa dan menciptakan suasana kondusif. Diskusi dilakukan dengan sistem kartu berbicara berdurasi 30–40 detik. Nur & Nisa (2022) menyatakan bahwa kartu berbicara efektif mendorong dominasi argumentasi siswa. Penggunaan kupon ini menurut Jayasinga dkk. (2019) juga mengatur durasi dan mendukung kerja kelompok. Selain itu, dapat menciptakan diskusi yang seimbang dan interaktif (Asnita & Khair, 2020). Guru bertindak sebagai pengatur waktu untuk memberi kesempatan bicara yang adil, sesuai teori Arends (dalam Huda, 2019) bahwa model ini menekankan prinsip demokrasi. Dengan demikian, penerapan model *Time Token* tidak hanya meningkatkan kualitas interaksi verbal, tetapi juga menanamkan nilai-nilai demokratis seperti saling menghargai, kesetaraan, dan tanggung jawab dalam berbicara.

Media siniar mendukung proses pembelajaran dengan cara yang menarik. Ambarwati (2018) menyebut masyarakat kini lebih memilih media digital daripada buku fisik. Siswa tidak hanya mendengar, tapi juga aktif berdiskusi. Sejalan dengan Nur & Nasir (2023) yang menekankan pentingnya kontribusi semua anggota dalam kelompok. Diskusi terstruktur memperdalam pemahaman siswa (Saputra & Fuad, 2021). Siniar juga mempermudah siswa memahami informasi dan memotivasi mereka berdiskusi secara aktif.

Media siniar dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai alat pemantik diskusi yang kontekstual dan relevan. Topik-topik aktual yang disajikan melalui siniar mempermudah siswa untuk terhubung dengan materi pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami isi berita, tetapi juga belajar menilai, menyimpulkan, dan menyampaikan kembali informasi dengan bahasa mereka sendiri. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat kaitan antara materi dan kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan siniar juga mampu memfasilitasi pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan elemen audio dan kognitif secara bersamaan.

Pada tahap pratindakan, nilai rata-rata siswa hanya 57, dengan 12% mencapai KKM (≥ 75), sedangkan 58% berada pada kategori sangat kurang. Hal ini mendukung teori Tarigan (2021) bahwa kemampuan berbicara membutuhkan latihan terstruktur untuk meningkatkan kepercayaan diri. Pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 71 (38% mencapai KKM), namun masih 62% belum tuntas. Hambatan utama adalah rendahnya rasa percaya diri dan keterbatasan durasi berbicara. Menurut Rahmat Widodo (dalam Shoimin, 2014), model ini juga mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Perbaikan di siklus II melalui metode bermain peran menghasilkan peningkatan nilai rata-rata menjadi 87, dengan 77% siswa mencapai KKM. Siswa dengan kemampuan sedang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kepercayaan diri. Siswa dengan kemampuan tinggi mengalami perkembangan dalam kelancaran dan ketepatan berbahasa. Sejalan dengan Rizka dkk. (2021), yang

menunjukkan bahwa model ini efektif meningkatkan kepercayaan diri dan kelancaran berbicara siswa.

Metode bermain peran sebagai pembawa berita memberikan konteks berbicara yang jelas dan meningkatkan kejelasan serta struktur bahasa siswa. Penggunaan metode bermain peran semakin memperkaya pengalaman belajar siswa. Ketika siswa memainkan peran sebagai pembawa berita, mereka bukan hanya melatih keterampilan berbicara, tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri dan ekspresi diri. Kegiatan ini memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang secara positif. Siswa belajar mengatur intonasi, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh agar penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan ini diperkuat oleh temuan Abidin (2015), Susanti (2015), dan Wahyu (2021), yang menyatakan bahwa bermain peran efektif meningkatkan keterampilan berbicara secara signifikan. Meski demikian, masih ada siswa dengan kemampuan rendah yang belum mencapai ketuntasan. Pendekatan tambahan seperti bimbingan individu perlu dipertimbangkan, karena faktor seperti kecemasan, keterbatasan kosakata, atau rasa malu bisa menjadi hambatan (Septiana dkk., 2022).

Model ini tidak menjadi solusi mutlak, dan pendekatan adaptif diperlukan bagi siswa dengan gaya belajar berbeda. Sejalan dengan Zahrianis dkk. (2024), interaksi sosial dan peran guru penting dalam mengembangkan potensi siswa. Partisipasi siswa juga meningkat secara signifikan, dari 71 (siklus I) menjadi 87 (siklus II), dengan ketuntasan naik dari 38% menjadi 77%. Hanya 23% yang masih kurang aktif. Hal ini mendukung temuan Amalia dkk. (2020) dan Tutuarima & Souisa (2023) bahwa *Time Token* meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan berita di depan kelas. Shoimin (2014) menegaskan bahwa model ini melatih siswa untuk aktif mendengarkan, berpendapat, menerima kritik, dan menghargai pendapat orang lain. Faktor-faktor pendukung keberhasilan meliputi: (1) sinar sebagai media menarik (2) bermain peran meningkatkan rasa nyaman saat berbicara (3) peran guru dalam membimbing diskusi, sebagaimana dikemukakan Shoimin (2014).

Di samping itu, keberhasilan model ini juga menunjukkan pentingnya keterlibatan guru secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Guru yang berperan sebagai fasilitator, moderator, sekaligus pengamat, mampu menciptakan alur diskusi yang kondusif dan terarah. Intervensi guru yang tepat waktu dalam membimbing diskusi dapat mencegah dominasi siswa tertentu dan memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi secara proporsional. Guru juga berperan penting dalam memberikan umpan balik yang membangun, sehingga siswa dapat terus memperbaiki cara berbicara dan menyampaikan pendapat.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas model ini. Rohaini (2021) menunjukkan peningkatan kemampuan berbicara teks anekdot tanpa media sinier, Panjaitan & Hutagalung (2024) menunjukkan keberhasilan dalam menulis puisi, dan Kandaga (2017) mencatat peningkatan pemahaman matematis. Hal ini menunjukkan fleksibilitas *Time Token* dalam berbagai konteks pembelajaran. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa model *Time Token* memiliki karakteristik yang dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pembelajaran, baik yang bersifat kognitif maupun afektif. Dengan pengaturan waktu dan struktur kelompok yang jelas, model ini bisa mendukung penguasaan kompetensi dasar secara lebih terarah.

Keunggulan model ini juga didukung oleh Monita dkk. (2021) dan Aryaningrum & Mimayanti (2019), bahwa *Time Token* mampu meningkatkan hasil belajar, partisipasi aktif, keberanian, dan keterampilan sosial siswa. Berdasarkan temuan penelitian, model ini berhasil diterapkan dalam pembelajaran teks berita berbasis sinier, meningkatkan keterampilan berbicara dan partisipasi siswa. Namun, bagi siswa dengan keterampilan rendah, masih dibutuhkan pendekatan tambahan. Model ini potensial diterapkan di kelas lain, baik tingkat SMP maupun perguruan tinggi, dengan catatan guru harus mengelola waktu dan penggunaan token secara disiplin untuk memastikan kelancaran pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi model pembelajaran *Time Token* dengan memanfaatkan media siniar terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan kemampuan berbicara siswa kelas XI-E SMAN 4 Blitar dalam pembelajaran teks berita. Model ini menciptakan suasana diskusi yang lebih aktif, tertib, dan merata karena setiap siswa diberi kesempatan yang adil untuk berbicara melalui sistem kupon waktu. Siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok maupun individu, menunjukkan peningkatan dalam keberanian menyampaikan pendapat, ketepatan pengucapan, serta kemampuan menyampaikan informasi secara runtut dan jelas. Media siniar juga terbukti mendukung pemahaman materi, sehingga siswa lebih siap dalam menyusun dan menyajikan teks berita secara lisan. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah kecil siswa yang belum menunjukkan perkembangan signifikan karena kemungkinan adanya hambatan belajar yang bersifat pribadi dan belum sepenuhnya teridentifikasi dalam proses pembelajaran.

Secara kuantitatif, keberhasilan model ini tercermin dari peningkatan skor kemampuan berbicara siswa dari rata-rata 57,4 pada pratindakan, menjadi 71,2 pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 86,5 pada siklus II setelah ditambahkan metode bermain peran sebagai pembawa berita. Peningkatan juga terjadi pada partisipasi siswa yang semula berada pada rata-rata 61,76 saat pratindakan, menjadi 71,45 pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 86,67 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Time Token* yang dikombinasikan dengan media siniar dan metode bermain peran sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara dan partisipasi siswa. Model ini layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran aktif untuk materi teks berita maupun keterampilan berbicara lainnya.

Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Time Token* dalam Materi Teks Berita untuk

Meningkatkan Kemampuan Berbicara dan Partisipasi Siswa Kelas XI SMAN 4 Blitar, maka penulis menyampaikan beberapa saran kepada berbagai pihak.

Saran pertama ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Time Token* dalam materi teks berita karena terbukti efektif meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi siswa. Agar hasil lebih optimal, guru dapat mengombinasikannya dengan metode lain seperti bermain peran atau diskusi kelompok kecil, serta memanfaatkan media pembelajaran variatif seperti siniar, video, atau infografis. Pendampingan secara bertahap juga penting diberikan kepada siswa yang masih pasif agar mereka lebih percaya diri dalam berbicara. Bagi pihak sekolah atau instansi pendidikan diharapkan memberikan dukungan terhadap implementasi model *Time Token*, terutama dalam penyediaan fasilitas pendukung seperti koneksi internet dan perangkat audio yang memadai. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan guru secara berkala untuk memperkaya strategi pembelajaran yang inovatif dan inklusif, sehingga mampu menjawab kebutuhan siswa dengan beragam karakteristik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi penerapan model ini pada materi dan jenjang lain, serta menggabungkannya dengan pendekatan yang lebih fleksibel untuk siswa yang memiliki hambatan berbicara. Penelitian juga dapat mengkaji efektivitas media lain seperti vlog atau platform digital interaktif guna meningkatkan keterampilan berbicara dan partisipasi siswa secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kekuatan-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd. dan Ibu Dr. Ari Ambarwati, S.S., M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan. Apresiasi juga diberikan kepada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Islam Malang atas dukungan fasilitas, sumber daya, dan lingkungan akademik yang menunjang pengembangan penelitian ini.

Penghargaan tulus penulis sampaikan kepada orang tua, keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi dan dukungan moral selama proses ini berlangsung. Besar harapan penulis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ekologi sastra dan menjadi referensi bermanfaat bagi pembaca yang menaruh minat pada isu lingkungan dalam studi sastra. Penulis terbuka terhadap masukan konstruktif untuk penyempurnaan karya ini ke depan..

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2015). *Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelas III dengan Metode Bermain Peran di SD 05 Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang*. 6.
- Aini, I. N., Wardana, L. A., & Yuliankasdriyanto, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Kalisalam 2 pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Education*, 6(4), 18927–18932. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5875>
- Amalia, I., Kusuma, Y. Y., Hardi, V. A., Fadhilaturrahmi, & Sumianto. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1501>
- Ambarwati, A. (2018). *Merayakan Kemajemukan Indonesia Melalui Penulisan Buku Elektronik Nonteks Pelajaran Berbasis Keragaman Makanan Pokok*. 3(2), 9.
- Ambarwati, A., Badrih, M., & Sumarni. (2024). Pemanfaatan Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 251–253. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.408>
- Aryaningrum, K., & Mimayanti. (2019). The Effect Of *Time Token* Learning Model On Students Critical Ability In Ssocial Studies (Geography). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Asnita, A., & Khair, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1501>
- Bagas, J., Subagya, S., & Rochani, S. (2017). *Penerapan Cooperative Learning Dengan Metode Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2016- 2017*. 11(8–9).
- Erwiati. (2022). Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kupang. *Jurnal Kolaborasi*, 3(3), 185–195. <https://jurnalkolaborasi.com/index.php/jkb/article/view/18>

- Faizah, H., Ulfa, R. Y., & Rahayu, S. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital di SMA Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23253.
- Huda, M. (2019). *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*. Pustaka Pelajar.
- Hutagalung, T., Fitri, A., Susanto, N. R., & Aprilia, P. (2024). Analisis Pengaruh Komunikasi Verbal terhadap Kemampuan Siswa Kelas X SMAN 16 Medan dalam Menyelesaikan Soal Cerita dengan Pembentukan Model *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 13564.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14304>
- Istiqomah, F. Z., & Rani, A. (2023). Implementasi Aplikasi KBM Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa MTs Al-Amiriyyah Darussalam Banyuwangi. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 138. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11736>
- Jayasinga, G., Darsono, & Pujiati. (2019). Implementasi Model Cooperative Learning Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi dan Kerjasama. *Selecta Education Jurnal*, 2(1), 35–42.
<http://ejournal.stkipmegarezky.ac.id/index.php/selectaeducationjurnal/article/view/186>
- Kandaga, T. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Time-Token Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa SMA. *Edumatica*, 7(1), 21–28.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edumatica.v7i01.3628>
- Monita, T., Dadi, S., & Setiono, P. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Time Token Berbantuan Media Scrapbook untuk Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Kelas IVB SDN 88 Bengkulu Tengah. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(3), 388–399.
<https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/article/download/16747/9679>
- Nur, M., & Nasir, M. (2023). *Pelestarian Lingkungan dan Partisipasi Masyarakat: Pengetahuan, Self-effacy, Motivasi, dan Sikap* (H. Efriyadi (ed.)). CV Bintang Semesta Media.
<https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/44dfdd1e-e3d3-4f81-8f43-d37c7220ae72>
- Nikmah, D. A. A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Analisis Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 618–625.
- Panjaitan, R. S., & Hutagalung, T. (2024). Kemampuan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas X SMA Al Washliyah Pasar Senen Menggunakan Model Time Token. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 3(4), 493–506.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55927/ijar.v3i4.8971>
- Payadnya, I. P. A. A., Rulianto, & Hermawan, I. M. S. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish.
- Ponidi, Dewi, N. A. K., Trisnawati, & Puspita, D. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (1st ed.). Adab CV. Adanu Abimata.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7176. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Resti Nur, E., & Uswatun Nisa, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bicara Terhadap Keterampilan Berbicara dan Materi Debat di kelas X SMA Negeri 1 Larangan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(14), 70–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6979078>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito (*Time Token*) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii-a Sdn 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Nizhamiyah*, 11(2), 54–65. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i2.1284>
- Rizki, N., Sutri, S., & Rosalina, S. (2023). Penerapan Media Podcast(Siniar) Terhadap Keterampilan Menyimak Biografi pada Siswa Kelas X di SMKN 3 Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 558.
- Rohaini, B. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model *Time Token* Di Kelas X SMA Negeri 5 Medan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/language.v1i2.759>
- Saputra, N., & Fuad, Z. Al. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Sigli. *Jurnal Proceeding Umsurabaya*, 1(1), 275–287.
- Septiana, E. N., Rahmi, A., & Wae, R. (2022). Efektivitas Konseling Kelompok dengan Analisis Transaksional Untuk Mereduksi Kecemasan Berbicara di Depan Kelas di SMPN 8 Bukittinggi. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 3(2), 69–75.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Susanti, Y. O. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(1), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.2.1.63-70>
- Tutuarima, N., & Souisa, H. F. (2023). Melalui Metode *Time Token* Mata Pelajaran Ips Increasing Student Learning Activity Through the *Time Token* Method in Ips Courses in Class Iv Students of Sd Inpres 53 , Sorong District. *SOSCIED: Journal Social, Science and Education*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32531/jsoscied.v6i2.699>
- Wadiah, N., Agistiani, T., & Suparman, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Siniar Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Inspiratif Siswa Kelas IX SMPN 13 Kota Sukabumi Tahun Ajar 2021/2022. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1599>
- Wicaksono, H. (2018). Model Pembelajaran “Bermain Dengan Ekspresi Ilk (Ide-Lambang- Karya)” untuk Mengembangkan Kompetensi Etika dan Estetika dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Puisi Baru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 51.
- Zahrianis, A., Saragih, N. R. A., & Andini, R. T. (2024). Peran Interaksi Sosial Terhadap Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Inspirasi Dunia: Jurnal*

Riset Pendidikan Dan Bahasa, 3(3), 39–45.
<https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2229>