

**MODEL TIME TOKEN BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELALUI  
PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK BERBICARA  
BAHASA DAERAH (LAMPUNG)**

**Oleh**

**Salmina, Bambang Setiyadi, Nurlaksana Eko Rusminto**  
FKIP Unila, Jl. Prof. Sumantri Brodjonegoro No. 1 Bandar Lampung  
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah  
*E-mail: salminaazha@yahoo.com*

**Abstract: Time Token Model Based Local Wisdom Through Contextual Approach to Speak Regional Language (Lampung).** The purpose of this research is to develop learning model Time Token based on the local discernment in traditional games through contextual learning approach in increasing the Lampung language speaking ability. This learning model development of this research using the cycle by considering the reflection result in every implementation of learning. The data collection techniques used are observation and speaking ability test. Based on the research, the result of learning model *Time Token* based on the local discernment in traditional games through contextual learning approach was effective to increase the students speaking ability in the Lampung language. The result of the research showed that there was a significant increase of students speaking ability from pre-cycles, the first cycles until the second cycle in every aspect of assessment and the target of indicator reached about 80% for the good score category.

**Keywords:** *Contextual, local discernment, speaking ability, time token.*

**Abstrak: Model Time Token Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pendekatan Kontekstual untuk Berbicara Bahasa Daerah (Lampung).** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual dan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung. Penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran yang uji efektifitasnya menggunakan siklus dengan mempertimbangkan hasil refleksi di setiap pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan test kemampuan berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung, dibuktikan dengan adanya peningkatan penilaian kemampuan berbicara siswa dari pra siklus, siklus 1, hingga siklus II di setiap aspek penilaian, serta telah mencapai indikator yang direncanakan yakni terdapat 80% siswa mendapat kategori penilaian baik.

**Kata kunci:** *Kearifan lokal, kemampuan berbicara, kontekstual, time token.*

## **I. PENDAHULUAN**

Menjadi seorang pengajar memang tidak semudah membalikkan telapak tangan karena banyak hal yang akan kita temui di lapangan di antaranya hambatan-hambatan yang terjadi pada saat mengajar, misalnya saja siswa menganggap bahwa pelajaran yang akan kita sampaikan itu adalah hal yang rumit, seperti pelajaran bahasa Lampung yang biasanya tidak disukai sebagian besar siswa, mengapa demikian? Mungkin salah satu alasannya ada pada sistem pengajaran yang dilakukan oleh guru yang belum tepat.

Model pembelajaran yang monoton biasanya membuat siswa malas belajar, mendengarkan guru dengan pikiran yang tidak fokus, mengantuk, mengobrol, bercanda dengan temannya dan lain-lain. Untuk itu, seorang pengajar dituntut untuk bisa menghilangkan pendapat bahwa pelajaran bahasa Lampung itu tidak disukai siswa. Salah satu solusinya, seorang guru dituntut kemampuannya untuk mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorga-

nisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kegiatan belajar mengajar di kelas membutuhkan model pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi tersampaikan secara efektif dan efisien. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif adalah model pembelajaran *time token*. Pelaksanaan model *time token* yakni guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu  $\pm 30$  detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. 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.

Menurut teori Ausubel dalam Trianto (2009) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna merupakan suatu

proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Melalui pembelajaran bermakna konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap oleh siswa. Permasalahan pembelajaran seperti ini, terjadi pada pembelajaran bahasa Lampung di SDN 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung di mana pemanfaatan materi ajar yang bersifat warisan masih menjadi kegiatan rutin dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Materi yang ada belum menyentuh adanya kearifan lokal yang saat ini sudah mulai dilupakan oleh masyarakat sekitar. Masyarakat sekarang lebih bangga terhadap budaya luar dan adanya sedikit pergeseran nilai budaya yang dianut. Padahal nilai-nilai kearifan lokal perlu dilestarikan, karena kearifan lokal menjadi ciri khas suatu tempat. Rosidi (2011: 29) istilah kearifan lokal adalah hasil terjemahan dari *local genius* yang diperkenalkan pertama kali oleh Quaritch Wales tahun 1948-1949 yang berarti kemampuan kebudayaan setempat dalam menghadapi pengaruh kebudayaan asing pada waktu kedua kebudayaan itu berhubungan.

Apabila guru mata pelajaran bahasa Lampung hanya mengikuti atau melaksanakan pembelajaran dengan berpatokan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam buku yang sudah ada, maka pengintegrasian budaya lokal atau kearifan lokal tidak tereksplorasi secara maksimal, sehingga kebudayaan lokal akan kalah dengan budaya asing yang saat ini lebih dikenal oleh siswa, bahkan akan punah bak ditelan bumi. Untuk itu materi yang berkaitan dengan kearifan lokal perlu diberikan kepada siswa sehingga siswa mengenal dan mengetahui adanya kearifan lokal di daerahnya. Dengan mereka mengenal kearifan lokal yang dianggap mereka perlu dilestarikan, maka, kearifan lokal akan terintegrasi dengan baik dan tidak akan kalah bersaing dengan kebudayaan asing.

Bentuk kearifan lokal yang diambil untuk memenuhi materi pembelajaran bahasa Lampung dalam penelitian ini, yaitu berkaitan dengan permainan tradisional. Zaman semakini canggih, semua serba digital. Sehingga fenomena perubahan aktivitas bermain anak pada saat ini lebih sering bermain dengan permainan

digital/ modern yang identik dengan penggunaan teknologi seperti *video games* dan *games on line*, serta *play station*. Akibatnya, permainan anak tradisional mulai terabaikan dan menjadi asing di kalangan anak-anak. Selain itu, Pembelajaran bahasa Lampung diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Lampung dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya dan hasil karya sastra Lampung (Pergub, 2014: 8). Dari hasil penelitian awal di SDN 1 Labuhan Ratu, tampak bahwa kemampuan berbicara masih belum lancar, masih berbelit-belit dan kurang sistematis sehingga tidak terjadi komunikasi dengan baik. Bahkan ada beberapa siswa yang sama sekali sulit mengemukakan gagasan, kurang percaya diri, suara terlalu pelan, dan berbicara tersendat sendat. Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di SDN 1 Labuhan Ratu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan cara ceramah untuk menjelaskan materi. Ternyata hal ini tidak mampu membuat siswa bisa berbicara. Guru aktif

menerangkan, dan siswa hanya mendengarkan, sehingga kondisi pembelajaran sangat pasif dan membosankan. Padahal keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi juga oleh keaktifan para siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Jumlah siswa kelas VB SDN 1 Labuhan Ratu 29 siswa, 18 siswa atau 62% masih mendapat penilaian berkategori kurang, 7 siswa atau 24 % yang mendapat kategori cukup, dan hanya 4 orang atau 14% yang berkemampuan baik dalam berbicara bahasa Lampung. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbicara di SDN 1 Labuhan Ratu perlu ditingkatkan, oleh karena itu, bimbingan guru sangat diperlukan dalam upaya meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung. Di samping itu, guru perlu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan lebih bermakna, karena itu para pendidik harus berjuang dengan mencoba untuk membuat pembelajaran yang dipelajari siswa di sekolah agar dapat dipergunakan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah kesulitan berbicara pada siswa tersebut, maka perlu ada cara yang dianggap menarik dan menyenangkan. Peneliti mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran yang dianggap bisa mengatasi masalah tersebut. Pendekatan pembelajaran konteks-tual merupakan suatu konsep belajar di mana guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Dengan demikian, peneliti akan mencoba mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual, yang ujicobanya menggunakan siklus.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dalam bentuk siklus. Siklus-siklus tersebut terdiri dari identifikasi masalah dari pengetrapan model, penyempurnaan model melalui refleksi, pengujian model di lapangan, pengumpulan data melalui tes lisan, dan kembali ke identifikasi masalah. Proses tersebut berulang dari satu siklus ke siklus berikutnya sehingga dihasilkan sebuah model melalui perbaikan-perbaikan (Setiyadi, 2014: 54).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Melakukan pra penelitian, pada tahap ini dilakukan persiapan untuk melakukan pembelajaran dengan model yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Lampung.
- b) Merancang sebuah model yang akan diterapkan dalam pembelajaran, perancangan model tentunya harus memperhatikan prinsip-prinsip dan teori-teori yang sudah dikemukakan pada bab sebelumnya, yaitu model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradi-

sional melalui pendekatan kontekstual dengan langkah pembelajaran yang sudah disiapkan.

- c) Pengujian model yakni dengan cara penerapan model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual di kelas VB SDN 1 Labuhan Ratu. Adapun tindakan yang dilakukan yaitu dalam bentuk siklus yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.
- d) Pengumpulan dan analisis data. Pada tahap ini proses pengumpulan data dilakukan ketika pengujian model berlangsung di kelas, di mana kolaborator mengamati proses pembelajaran dan peneliti memberikan tes kepada siswa untuk mendapatkan data, data yang diperoleh dianalisis untuk dijadikan acuan perbaikan di pengujian model selanjutnya.
- e) Refleksi dan perbaikan model. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, hal

ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat kekurangan ketika pengujian model berlangsung, jika terdapat kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada pengujian model selanjutnya untuk penyempurnaan model yang dikembangkan.

## HASIL PENELITIAN

Hasil yang peneliti dapatkan sebagai berikut.

### 4.1 Pra Penelitian

Di tahap ini peneliti melihat kondisi di kelas sebelum menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan, seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya bahwa tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran bahasa Lampung, ternyata setelah dilakukan pengamatan dan melihat hasil belajar siswa, ternyata perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran, mulai dari cara guru dalam memberikan materi, sampai pada materi yang diberikan kepada siswa, untuk itu, perencanaan peneliti untuk mengembangkan model pembelajaran di kelas layak untuk dilakukan untuk meningkatkan kompetensi yang

diharapkan. Setelah itu, peneliti mulai mengembangkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual. Model ini peneliti gunakan dalam proses pembelajaran di kelas, kelas yang menjadi tempat penerapan model adalah kelas VB SDN 1 Labuhan Ratu. Jumlah siswa yang diambil datanya sebanyak 29 orang, terdiri dari siswa laki-laki 16 orang dan siswa perempuan 13 orang.

#### 4.1.1 Pengembangan Model

Langkah pertama yang dilakukan adalah mendesain model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual. Model pembelajaran didesain dengan mengkolaborasikan materi yang berkaitan dengan salah satu bentuk kearifan lokal yakni berkaitan dengan permainan tradisional, yang mana seiring perkembangan zaman permainan ini sudah tidak dikenal lagi oleh siswa zaman sekarang karena mereka lebih mengenal permainan yang bersifat modern, untuk itu perlu dikenalkan dengan siswa tentang macam, bentuk,

dan cara memainkan permainan tradisional.

Proses pembelajaran di kelas akan bermakna ketika guru kreatif dalam memberikan materi pembelajaran, untuk itu, peneliti menerapkan pendekatan kontekstual dalam proses pengujian model yang dikembangkan karena cara ini peneliti duga bisa membuat siswa aktif dan semangat dalam belajar, sebagai contoh pada siklus I guru mengajak siswa mencari informasi tentang permainan tradisional di perpustakaan, cara ini cukup efektif untuk membuat siswa semangat dalam belajar tetapi terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga pada siklus berikutnya peneliti mengambil cara lain yakni dengan memanfaatkan teknologi yaitu dengan cara memperlihatkan kepada siswa tentang bentuk, macam, dan cara memainkan permainan tradisional melalui *in focus*, cara ini ternyata sangat efektif, karena selain memperlihatkan secara langsung kepada siswa tentang materi, cara ini merupakan hal yang baru bagi siswa, karena di SDN 1 Labuhan Ratu belum mempunyai alat tersebut sehingga ketika melihat alat tersebut dipakai di dalam kelas

mereka sangat antusias untuk memperhatikan apa yang ditayangkan.

#### 4.1.2 Pengujian Model

Pada langkah kedua, peneliti mulai mengujicobakan model pembelajaran yang dikembangkan. Kelas yang diujicobakan yaitu kelas VB dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang. Pada tahap ini guru sudah menggunakan instrumen penelitian yang sudah disiapkan sebagai alat untuk mendapatkan data pada saat penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap pengujian model awal, banyak siswa yang masih terlihat malu-malu, tersendat-sendat dan terkesan main-main ketika menyampaikan hasil kerja kelompoknya. Hal ini disebabkan karena cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan cara menjelaskan materi, kemudian siswa membahasnya kembali dalam kerja kelompoknya dan terdapat beberapa kekurangan-kekurangan lain yang terjadi pada tahap ini.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, maka pada tahap pengujian model selanjutnya guru merubah cara dalam

proses pembelajaran, di antaranya cara guru dalam memberikan materi berbeda dengan pertemuan sebelumnya, yakni setelah siswa mendapatkan petunjuk dalam proses pembelajaran, siswa diajak ke perpustakaan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan materi, walaupun cara ini sudah bisa dikategorikan sedikit efektif karena membuat siswa antusias untuk belajar dan hasil kemampuan berbicara siswa terjadi peningkatan, tetapi berdasarkan pengamatan observer terdapat beberapa kekurangan, sehingga di pengujian selanjutnya guru harus mencari cara yang lebih efektif lagi supaya kompetensi yang diinginkan bisa tercapai.

Pengujian model selanjutnya yakni di siklus ke II guru mencoba merubah cara dalam proses pembelajaran, yakni mengaitkan teknologi dalam proses pembelajaran, yakni siswa diperlihatkan untuk melihat macam bentuk, dan cara memainkan permainan radisional melalui *in focus* dengan cara ini ternyata lebih efektif dibandingkan cara yang dilakukan guru sebelumnya, dibuktikan bahwa hasil kemampuan berbicara siswa



terjadi peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator yang diinginkan.

Setelah dilakukan penelitian mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan proses pengujian model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual diperoleh hasil sesuai dengan yang diharapkan, hal ini pertanda bahwa model pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini ditandai dengan hasil kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan, walaupun terdapat kekurangan-kekurangan di setiap pertemuan, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diperbaiki di pertemuan selanjutnya sehingga terjadi peningkatan seperti yang diharapkan. Adapun rekapitulasi kemampuan berbicara siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II yakni pra siklus yang mendapatkan kategori sangat baik hanya 2, meningkat di siklus I menjadi 5 siswa, di siklus II meningkat kembali menjadi 15 siswa, Kategori baik di pra siklus terdapat 5

siswa meningkat menjadi 8 siswa di siklus I, kemudian di siklus II terjadi peningkatan lagi menjadi 12 siswa. Kategori cukup pada pra siklus terdapat 6 siswa dan di siklus I ada 8 siswa, kategori ini turun kembali di siklus II menjadi 2 siswa. Kategori kurang pada pra siklus terdapat 9 siswa dan turun menjadi 5 siswa pada siklus I, dan di siklus II tidak ada, sama halnya dengan kategori sangat kurang di pra siklus terdapat 7 siswa kemudian turun menjadi 3 siswa dan di siklus II tidak ada. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa berbicara dalam berbahasa Lampung dari pra siklus sampai dengan siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dan telah memenuhi kriteria penilaian yang sudah direncanakan yakni terdapat 80% siswa mendapat kategori penilaian BAIK. Untuk itu, siklus di hentikan. Namun demikian, menurut pengamatan teman sejawat masih terdapat sedikit kekurangan terhadap model pembelajaran yang dikembangkan, untuk itu, peneliti melakukan perbaikan yang merupakan penyempurnaan terakhir di siklus yang terakhir.

Berdasarkan perbedaan pembelajaran dari pra siklus, siklus I, dan siklus II,

dapat disimpulkan bahwa prosedur pembelajaran yang efektif untuk menjadikan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa yakni

1. Dalam pembagian kelompok sebaiknya anggota dalam satu kelompoknya tidak terlalu banyak, tujuannya supaya fokus dalam bekerja/ berdiskusi.
2. Materi yang disajikan adalah yang berkaitan dengan kearifan lokal, pembelajaran yang berbasis kearifan lokal mengajarkan siswa untuk selalu dekat dengan sesuatu yang konkret yang mereka hadapi, seiring dengan teori yang dikemukakan oleh Paulo Freire, filsuf pendidikan dalam bukunya *cultural action for freedom (1970)*, menyebutkan ‘dengan dihadapkan pada problem dan situasi yang konkret, siswa akan semakin tertantang untuk menghadapinya’. Berdasarkan teori tersebut peneliti menyajikan materi yang berhubungan dengan salah satu

bentuk kearifan lokal di Lampung yakni tentang permainan tradisional dengan tujuan untuk mengenalkan kepada siswa dan sekaligus peneliti berharap siswa akan merasa tertantang untuk mempelajarinya karena permainan ini sudah jarang bahkan tidak ada lagi anak-anak zaman sekarang yang memainkannya.

3. Cara yang dipakai guru dalam proses pembelajaran pada pengujian model pembelajaran yaitu menggunakan pendekatan kontekstual di mana pendekatan ini mengimplementasikan pilar-pilar kontekstual dalam pelaksanaannya, yang mana ketika guru menggunakan pendekatan ini siswa diharapkan belajar sesuai dengan apa yang mereka alami sebenarnya. Dalam penerapan model yang dikembangkan ini siswa mendapatkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, dengan didapatkannya sesuatu yang baru oleh siswa, maka siswa akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan sehingga tujuan atau kompetensi yang

diharapkan bisa tercapai dengan baik, hal ini seiring dengan salah satu hipotesis pembelajaran bahasa yang dikemukakan oleh Kreshen dalam Setiyadi, (2006: 171) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa kedua dianggap akan terjadi jika siswa yang mendapatkan informasi/ pengetahuan setingkat yang lebih tinggi dari sebelumnya, dengan kata lain siswa harus mendapatkan setingkat hal baru yang belum diketahuinya, hipotesis ini dikenal dengan rumusan  $i+1$ . Berdasarkan teori tersebut pengembangan model *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual merupakan hal yang baru dan belum dikenal siswa sebelumnya, untuk itu, kompetensi yang diharapkan bisa tercapai dengan baik.

### SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *time token* berbasis kearifan lokal dalam bentuk permainan tradisional melalui pendekatan kontekstual efektif digunakan oleh guru untuk mencapai

kompetensi yang diharapkan, terutama peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam berbahasa Lampung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. and Ann Kilcher. 2010. *Teaching For Student Learning: Becoming an Accomplished Teacher*. Reutledge. New York.
- <http://ariefksmwrdrn.blogspot.co.id/2014/06/pengertian-kearifan-lokal.html>. diakses 28 November 2016
- Huda Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Imran, Syaiful. 2009. *Komponen Pembelajaran Kontekstual (CTL)*. ipankreview.wordpress.com/tag/ctl.
- Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technologi A Definition with Commentary*. Taylor & Francis Group, LLC. USA.
- Johnson, E.B. 2004. *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*. Bandung: Penerbit MLC.
- Nadlir. 2014. *Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. UIN Sunan Ampel.
- Nurgiyantoro, burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPPE
- Peraturan Daerah Provinsi Lampung nomor 2 tahun 2008 tentang

- Pemeliharaan  
Lampung.                      Kebudayaan  
*Language.*                      Graha                      Ilmu.  
Yogyakarta.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2009. *Instructional-Desaign Theories and Models Volume III, Building a Common Knowlwdge Base.* Taylor & Francis. New York.
- Setiyadi, Bambang Ag. 2014. *Penelitian Tindakan untuk Guru dan Mahasiswa.* Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Setiyadi, Bambang Ag. 2006. *Teaching English As A Foreign*
- Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran.* Rosda. Jakarta
- Tim Penyusun. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Balai Pustaka. Jakarta
- Yuanita, Eva. 2010. "Model Pembelajaran *Time Token Arends*",  
<http://rhum4hnd3soq.blogspot.com>  
m diakses 8 Maret 2011.