

PENGEMBANGAN PRANGKAT PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BERBASIS (LGTC)

Yuni Farlina Abas^{*1}, Zaki Al Fuad², dan Aprian Subhananto³
^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Pemilihan teknik pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa dan tujuan kurikulum merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki guru dalam memilih teknik pembelajaran, karena berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal diketahui bahwa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi secara ceramah dan menulis di papan tulis untuk disalin kembali oleh siswanya tanpa melibatkan siswa untuk berpendapat dan terlibat aktif sehingga pemahaman dan keterampilan berbicara siswa tidak baik, bahkan sudah menduduki kelas II SD, masih terdapat siswa yang kurang terampil berbicara. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) Bagaimana deskripsi pengembangan prangkat pembelajaran berbasis teknik lihat, gunting, tempel, dan ceritakan (LGTC) terhadap keterampilan berbicara, (2) respon peserta didik dalam menggunakan media LGTC. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima langkah yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli RPP mencapai kategori interpretasi "Layak" dengan skor kevalidan mencapai 3,17%, ahli media LGTC mendapatkan rata-rata 3,34% dengan kriteria "Sangat Layak" dan ahli penilaian mendapatkan rata-rata 2,78% dengan kriteria "Layak". Secara keseluruhan dari perhitungan ketiga aspek tersebut mendapatkan skor rata-rata 3,09% ber kriteria "Layak" menunjukkan bahwa RPP dan Media LGTC yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tes awal mendapatkan hasil rata-rata 61,5% dengan kriteria "Kurang Baik" dan tes setelah diberikan media LGTC mendapatkan hasil rata-rata 81,5%, dengan kriteria "Baik". Respon peserta didik mendapatkan rata-rata 85% dengan kriteria "Sangat Menarik" digunakan dalam media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media LGTC sangat digemari oleh siswa dan juga sangat membantu guru dalam mengajar.

Kata Kunci: -19, E-Learning, Pengajaran Bahasa Inggris, Persepsi Guru

Abstract

Selection of learning techniques that are in accordance with student potential and curriculum objectives are the basic abilities and skills that teachers must have in choosing learning techniques that will affect the success of learning. This research is based on the results of preliminary observations, it is known that when learning activities take place the teacher only

*correspondence Address
E-mail: Yunifarlina86@gmail.com

delivers material lectures and writes on the blackboard to be copied back by students without involving students to argue and be actively involved so that students' understanding and speaking skills are not good, even already occupying the class. In SD, there are still students who are less skilled at speaking. The purpose of this study was to determine (1) how the description of the development of learning tools based on the see, scissors, paste, and tell (LGTC) technique of speaking skills, (2) the response of students in using LGTC media. This research is a Research and Development (R&D) research with the ADDIE model which includes five steps, namely: the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results of the validation conducted by the RPP expert reached the category of "Decent" interpretation with a validity score of 3.17%, the LGTC media expert got an average of 3.34% with the criteria "Very Appropriate" and the assessment expert got an average of 2.78% with the criteria "Eligible". Overall, from the calculation of these three aspects, an average score of 3.09% has the criteria of "feasible" indicating that the RPP and LGTC Media that have been developed are suitable for use in the learning process. The initial test got an average result of 61.5% with the criteria "Not Good" and the test after being given the LGTC media got an average result of 81.5%, with the criteria "Good". Student responses get an average of 85% with the criteria "Very Interesting" used in learning media, it can be seen that the LGTC media is very popular with students and is also very helpful for teachers in teaching.

Keywords: Speaking Skills, Engineering (LGTC)

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 19 tahun 2005 Pasal 19 Ayat 3 menyebutkan bahwa setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, pelaksanaan, penilaian hasil, dan pengawasan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Teknik penilaian dapat berupa tes tertulis, observasi, tes praktek, dan penugasan perseorangan atau kelompok.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah itu sering dikenal dengan pengajaran, dimana terjadi proses pembelajaran yang melibatkan banyak faktor, baik pengajar atau guru, pelajar atau peserta didik, bahan atau materi, fasilitas maupun lingkungan. Pengajaran dilaksanakan tidak hanya untuk kesenangan atau bersifat mekanis saja, tetapi mempunyai misi dan tujuan itu semua kegiatan, fasilitas, dana dan daya dipergunakan untuk pencapaian misi/tujuan yang diinginkan (Slameto, 2010:1).

Perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran senantiasa harus tetap diupayakan dan dilaksanakan dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan semakin termotivasi dalam belajar, daya kreativitasnya akan semakin meningkat, semakin positif sikapnya, semakin bertambah jenis pengetahuan dan keterampilan yang dikuasainya, dan semakin mantap pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Aqib, 2012: 28).

Belajar adalah "suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pengalaman, keterampilan, dan nilai sikap atau dengan kata lain bahwa belajar merupakan perubahan

prilaku sebagai hasil dari pengalaman” (Riyanto, 2012:5). Belajar juga diartikan “perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Belajar bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru. Artinya seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya” (Budiningsi, 2011:20). Dengan belajar seseorang akan memperoleh hasil berupa pola- perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (Suprijono, 2010:5).

Salah satu bagian dari tujuan psikomotor ialah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa memiliki beberapa komponen. Harris (dalam Tarigan, 2015:1), menyatakan bahwa “keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*)”. Dari keempat komponen tersebut, salah satu keterampilan yang sangat penting peranannya adalah keterampilan berbicara. Haryadi dalam Alifia (2017:2) mengatakan bahwa “berbicara merupakan tuntutan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial (*homo hominicosius*) agar mereka dapat berkomunikasi dengan sesamanya”.

Untuk mencapai hasil belajar berupa keterampilan berbicara tersebut, maka sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu baik yang bersifat internal seperti faktor jasmani siswa, psikologis dan kelelahan siswa. Sedangkan faktor yang bersifat eksternal seperti faktor keluarga, masyarakat dan yang amat pentingnya ialah faktor sekolah yang salah satunya ialah metode mengajar yang diterapkan oleh guru yang bersangkutan (Slameto, 2013:72).

Agar tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik, maka seorang guru harus pandai dalam pemilihan teknik dan strategi pembelajaran dan memiliki kompetensi yang memadai dalam transfer ilmu pengetahuan kepada siswa agar terampil dalam berbagai hal, termasuk keterampilan berbicara. Sebab pemilihan teknik merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan dan dapat menambah minat belajar siswa. Hal ini terlihat pada pelaksanaan pembelajaran di kelas II SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar. Kekeliruan memilih dan menggunakan teknik pembelajaran menimbulkan banyak permasalahan, termasuk aspek keterampilan siswa dalam berbicara.

Pemilihan teknik pembelajaran yang sesuai dengan potensi siswa dan tujuan kurikulum merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh

seorang guru (Hamalik, 2011:201). Ketepatan guru dalam memilih teknik pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran berpusat pada siswa, proses belajar mengajar didasarkan kebutuhan dan minat dan keterampilan siswa. Teknik pembelajaran seperti ini dirancang untuk menyediakan sistem belajar yang fleksibel sesuai dengan kehidupan dan gaya belajar siswa. Pada kenyataannya, tidak semua guru mampu menguasai teknik-teknik pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum, potensi siswa dan materi pembelajaran, seperti yang juga sering terjadi di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar dimana sebagian guru masih jarang menggunakan teknik pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan pembelajaran terlalu terpusat pada guru, hal ini terlihat pada saat peneliti melaksanakan observasi awal diketahui bahwa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi secara ceramah dan menulis di papan tulis untuk disalin kembali oleh siswanya tanpa melibatkan siswa untuk berpendapat dan terlibat aktif sehingga pemahaman dan keterampilan berbicara siswa tidak baik, bahkan sudah menduduki kelas II SD, masih terdapat siswa yang kurang mampu untuk terampil berbicara dengan baik dan benar.

Hal ini bisa terjadi tentu salah satunya sangat ditentukan oleh faktor teknik pembelajaran di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar masih belum efektif dan efisien. Artinya selama ini teknik belajar yang digunakan masih cenderung bersifat itu saja bahkan ada yang masih menerapkan metode konvensional seperti berceramah dan tanya jawab sehingga banyak yang kurang termotivasi untuk belajar sehingga berdampak terhadap aktivitas dan keterampilan termasuk keterampilan berbicara. Belum efektifnya teknik pembelajaran dapat diketahui dimana saat berlangsungnya pembelajaran di kelas II SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar banyak siswa yang tidak fokus bahkan ribut di ruang kelas. Hal tersebut menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas terganggu dan tentunya berdampak terhadap menurunnya hasil belajar siswa terutama dalam keterampilan berbicara. Untuk menarik perhatian dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar tersebut, maka peneliti berupaya memperkenalkan teknik pembelajaran baru yakni teknik Lihat, Gunting, Tempel dan Ceritakan (LGTC).

Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan (LGTC) merupakan bagian dari teknik montase. Montase adalah karya dua yang dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materialnya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan sehingga menjadi satu kesatuan karya ilustrasi. Montase akan melatih

daya khayal anak melahirkan ide dalam menempatkan gambar-gambar yang mereka gunting. Dengan teknik LGTC diharapkan 90% informasi dapat diserap oleh anak (Al Fuad, 2017:283). Menurut Gunawan dalam Al-Fuad (2017:283) dari beberapa penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa suatu informasi dapat diserap yaitu sebesar 90% dari apa yang didengar, dilihat, didiskusikan dan dilakukan.

Implementasi teknik Lihat, Gunting, Tempel dan Ceritakan (LGTC) ini diharapkan guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendorong siswa aktif serta tanggap dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pada aspek psikomotor berupa keterampilan berbicara dapat dilakukan siswa dengan baik.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling penting diajarkan setelah keterampilan menyimak, sehingga perlu mendapatkan penekanan yang lebih besar karena dalam berbicara siswa dituntut untuk memiliki aspek-aspek dalam berbicara yaitu aspek kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan yaitu tekanan, ucapan, kosakata/diksi, dan struktur kalimat. Sedangkan aspek non kebahasaan yaitu kelancaran, keberanian, pengungkapan materi wicara, dan sikap. Dalam berbicara, siswa perlu memperhatikan dan menggunakan aspek-aspek tersebut agar siswa dapat dikatakan terampil dalam berbicara (Wijayanti, 2014:52). Dalam penelitian ini indikator keterampilan berbicara pelajaran Bahasa Indonesia diambil dari pendapat Al Fuad, (2017:286) yang terdiri dari kelancaran, kosa kata, tata bahasa dan ide atau gagasan.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. bagaimana deskripsi pengembangan prangkat pembelajaran berbasis teknik Lihat, Gunting, Tempel dan Ceritakan (LGTC) untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD?
2. bagaimana respon peserta didik dalam menggunakan media LGTC?

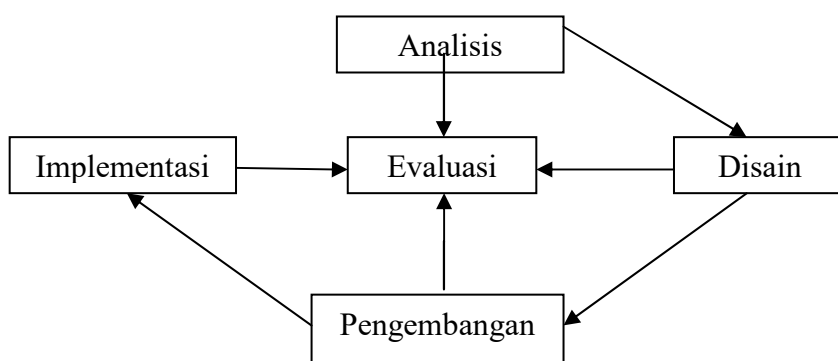
TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui pengembangan prangkat pembelajaran berbasis teknik Lihat, Gunting, Tempel dan Ceritakan (LGTC) terhadap keterampilan berbicara. (2) Untuk mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan media LGTC.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *research and development* disingkat dengan R dan D (penelitian pengembangan) dengan model ADDIE. Penelitian R and D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Dan penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah RPP dan Teknik LGTC.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46).



Gambar 3.1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE

Tahap 1: Analisis

Pada tahap ini, tahap analisis (*analysis*) yang dilakukan di SDN Kuta Pasie, Semua tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di Sekolah Dasar tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti agar bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di Sekolah Dasar itu.

Tahap 2: Desain

Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan media LGTC. Adapun perancangannya sebagai berikut: : a) menetapkan pengguna media pembelajaran, b) menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran, c) merancang design media yang dapat mendukung

tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, d) menentukan tingkat penguasaan siswa terhadap keterampilan berbicara setelah menggunakan media yang dirancang oleh peneliti. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar.

Tahap 3: Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga pada model pengembangan ADDIE yang sekaligus merupakan tahap perwujudan dari rancangan menjadi produk nyata. Pada tahap ini dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan berupa RPP dan media LGTC. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap 4: Implementasi

Kegiatan ini adalah kegiatan penerapan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengembangan RPP, media LGTC dan instrument terhadap keterampilan berbicara dengan kualitas pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam pembelajaran. Pada penerapan produk media pembelajaran ini dilakukan di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar.

Tahap 5: Evaluasi

Tahap ini adalah tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan, evaluasi yang dilakukan antara lain berupa penilaian kualitas LGTC terhadap keterampilan berbicara.

1. Angket Validasi

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa angket validasi mengenai kelayakan perangkat pembelajaran keterampilan berbicara berbasis LGTC. Teknik analisis data validasi ini disusun berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat dalam evaluasi sumber belajar. Teknik validasi ini dibuat untuk ahli RPP, ahli media, ahli instrument keterampilan berbicara

Data pada teknik validasi ini berupa pernyataan ahli mengenai aspek-aspek yang terdapat dalam media LGTC yang akan digunakan. Teknik analisis data dengan memberikan media LGTC yang dikembangkan beserta dengan lembar validasi kepada validator, kemudian validator diminta untuk memberikan penilaian. Dengan menggunakan Skala Likert untuk mengukur apakah pengembangan media LGTC layak digunakan dalam ketrampilan berbicara. Hasil validasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus dari (Arikunto,2006:12) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = Jumlah seluruh item angket

100 = Bilangan tetap

Rumus di atas digunakan sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan dengan ketetapan yang dijelaskan. Skor rata-rata menurut (Arikunto, 2002) sebagai berikut:

Tabel Skala Kelayakan

Rentang Presentase (%)	Kriteria
3,26 - 4,00	Sangat Layak
2,51 - 3,25	Layak
1,76 - 2,50	Kurang layak
1,00 - 1,75	Tidak Layak

(Arikunto, 2002)

2. Tes

Adapun tes yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara dengan kategori penilaian dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel :3.4 Kategori Pemberian Skor Penilaian

Skor	Kategori
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa RPP dan media LGTC. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan Analisis (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil Analisis (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah analisis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Alasan utama peneliti mengembangkan Perangkat pembelajaran keterampilan berbicara berbasis teknik LGTC di SDN Kuta Pasie Aceh Besar ini pada saat peneliti melaksanakan observasi awal diketahui bahwa ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menyampaikan materi secara ceramah dan menulis di papan tulis untuk disalin kembali oleh siswanya tanpa melibatkan siswa secara aktif sehingga pemahaman dan keterampilan berbicara siswa tidak baik, bahkan sudah menduduki kelas II SD, masih terdapat yang kurang mampu untuk terampil berbicara dengan baik dan benar.

Hal ini disebabkan oleh faktor mental yang lemah. Tidak hanya itu kemampuan berbicara yang masih minim ini juga dikarenakan kurangnya latihan yang diberikan saat pembelajaran. Dengan adanya teknik Lihat, Gunting, Tempel dan Ceritakan (LGTC) ini diharapkan guru dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mendorong siswa aktif serta tanggap dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan aspek aspek psikomotor berupa keterampilan berbicara dapat dilakukan siswa dengan baik.

b. Hasil Analisis Kurikulum

Pada tahapan ini digunakan untuk analisis kurikulum yang terdapat di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar. Kurikulum yang digunakan oleh SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar adalah kurikulum 2013. Sehingga pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada kurikulum 2013 revisi 2018. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan pada perangkat ini disesuaikan dengan materi Dongeng hewan tentang sikap hidup rukun rukun pada kurikulum 2013 revisi 2018.

2. Hasil Design (Perancangan)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap disegn atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun atau merancang perangkat pembelajaran. Dalam merancang perangkat pembelajaran berdasarkan masalah yang ditemukan dan menemukan alternatif atau solusi untuk masalah tersebut. Perangkat pembelajaran yang dirancang adalah RPP dan media LGTC yang disesuaikan teknik yang telah ditentukan.

3. Hasil Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini digunakan untuk mengembangkan perangkat yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Sebelum perangkat pembelajaran diberikan ke validator, perangkat pembelajaran tersebut dilakukan diskusi bersama dosen pembimbing dan telah mendapat persetujuan untuk divalidasi oleh validator. Lembar validasi yang diberikan ke validator kemudian divalidasi dan diberi saran serta masukan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilakukan dan berjalan dengan baik. prangkat pembelajaran keterampilan berbicara dilakukan oleh tiga bidang ahli yaitu (ahli rpp, ahli media dan ahli instrumen penilaian) dan setiap bidangnya akan akan dilakukan oleh validasi ahli dengan menggunakan instrumen berupa lemabar validasi rpp, lembar validasi media, dan instrument penilaian yang akan di validasi oleh Ibu Cut Marlina, M. Pd, lembar validasi media, lembar validasi RPP dan instrument penilaian yang akan di validasi oleh Aprian Subhananto, M. Pd, dan lembar validasi RPP, lembar validasi media dan instrumen yang akan divalidasi oleh Helminsyah, M. Pd.

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Dosen

Penilaian	Indikator	Validator			Rata-Rata
		1	2	3	
RPP	Format				
	1. Kelengkapan RPP (memuat komponen-komponen RPP, yaitu identitas, tujuan pembelajaran, materi, metode, langkah-langkah pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian)	4	3	3	3,3
	2. Penulisan RPP(penomorasi, jenis dan ukuran huruf)	3	3	3	3
	Isi				
	3. Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	3	4	3	3,3
	4. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan teknik LGTC	3	4	3	3,3
	5. Penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	3	3,3
	Bahasa				
	6. Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	3	3	3
	7. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	3	3	3
	Jumlah				22,2
	.Persentase				3,17%
Media	Isi				

	8. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	3	3,6
	9. Media yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	2	3	3
	10. Kesesuaian media yang dibuat dengan konsep	3	3	3	3
	11. Media yang digunakan dapat menarik minat peserta didik dalam keterampilan berbicara	3	4	4	3,6
	Tampilan				
	12. Kombinasi gambar	3	4	3	3,3
	13. Ketepatan dan tata letak	4	4	3	3,6
	14. Warna yang digunakan menarik perhatian siswa	4	4	4	4
	15. Ketepatan komposisi warna	3	4	4	3,6
	16. Kesesuaian gambar dengan konsep	3	4	4	3,6
	17. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4	3	4	3,6
	18. Ketepatan ukuran gambar	3	4	3	3,3
	19. Kejelasan gambar yang ditempel	3	3	3	3
	20. Tampilan kemasan produk	3	3	3	3
	21. Ketepatan dan kualitas bahan yang	3	3	3	3
	22. Gambar yang disajikan jelas	3	3	3	3
	Jumlah				50,2
	Persentase				3,34%
Instrumen	23. Penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	2	3
	24. Penilaian sesuai dengan indikator pembelajaran	3	4	2	3

25. Penggunaan bahasa pada media LGTC sudah menggunakan kaidah yang baik dan benar	3	3	2	
26. Penilaian sudah memenuhi kriteria keterampilan berbicara	3	4	3	3,3
27. Kisi-kisi penilaian sudah memenuhi kriteria	3	4		2,3
28. Deskripsi pembobotan nilai sudah memenuhi kriteria yang diinginkan	4	4		2,6
29. Penggunaan bahasa pada deskripsi penilaian muda dipahami	4	4	2	3,3
Jumlah				19,5
Rata-Rata				2,78%

Gambar 4.17 hasil validasi

Berdasarkan Data perhitungan dari ketiga aspek tersebut, dapat diketahui bahwa RPP dan media LGTC yang telah dikembangkan mencapai kategori valid dengan pencapaian skor rata-rata 3,09%. Validasi ditinjau dari validator sejumlah 3 orang responden kemudian dihitung menggunakan rumus persentase. dilihat dari kualitas teknik lihat, gunting, tempel dan ceritakan (LGTC) ditinjau dari ahli media masuk kategori "Sangat Layak" ahli RPP masuk kategori "layak" dan penilaian masuk kategori "Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran.

4.1.4 Tahap Penerapan (Implementation)

Perangkat pembelajaran berbasis teknik LGTC yang sudah divalidasi dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penerapan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diimplementasikan secara terbatas, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Kelas yang akan digunakan oleh peneliti adalah kelas II SD untuk menerapkan perangkat pembelajaran yang dikembangkannya. Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 19 Oktober dan 20 Oktober 2020 yang di khususkan pada kelas II SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar. Jumlah peserta didik 24 orang namun pada saat proses implementasi hanya 10 orang peserta didik yang hadir. Pengembangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dilakukan sebanyak dua pertemuan yang setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran, setiap jam pelajaran

berdurasi 35 menit. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan perangkat pembelajaran pada pelajaran bahasa indonesia di kelas II berdurasi total 140 menit. Peserta didik dibimbing oleh guru dalam penggunaan perangkat pembelajaran.media (LGTC) .Adapun penilaian keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan media LGTC dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Hasil Penelitian Awal

No	Nama Siswa	Indikator				Total
		Kelancaran	Kosa Kata	Tata Bahasa	Ide/Gagasan	
1	Siswa 1	15	10	20	15	60
2	Siswa 2	20	15	15	20	70
3	Siswa 3	25	20	15	10	70
4	Siswa 4	20	20	15	15	70
5	Siswa 5	20	20	10	10	55
6	Siswa 6	15	20	10	10	60
7	Siswa 7	15	15	15	10	55
8	Siswa 8	10	15	15	10	50
9	Siswa 9	20	20	15	15	70
10	Siswa 10	15	15	10	15	55
Rata-Rata		17,5	17	14	13	61,5

Gambar 4.20 hasil penelitian awal

Berdasarkan data perhitungan dari hasil rata-rata 61,5% termasuk kategori" kurang baik" sehingga di perlukan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sebelum diterapkannya media LGTC.Kemudian langkah selanjutnya ialah menerapkan media yang telah dirancang dengan menggunakan media LGTC. Langkah-langkah yang digunakan dalam proses pengembangan yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti gambar, gunting, lem, dan media LGTC. Adapun penilaian keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan media LGTC dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Hasil Penelitian setelah menggunakan media LGTC

No	Nama Siswa	Indikator				Total
		Kelancaran	Kosa Kata	Tata Bahasa	Ide/Gagasan	
1	Siswa 1	25	20	20	25	90
2	Siswa 2	20	25	20	20	85
3	Siswa 3	25	20	20	15	80
4	Siswa 4	25	20	20	15	80
5	Siswa 5	20	25	20	25	90
6	Siswa 6	25	25	15	20	85
7	Siswa 7	15	15	20	15	65
8	Siswa 8	15	20	20	20	75
9	Siswa 9	20	25	20	20	85
10	Siswa 10	25	25	15	15	80
	Rata-Rata	21,5	22	19	19	81,5

Gambar 4.21 hasil penelitian sesudah menggunakan media LGTC

Dapat dilihat dari tabel diatas, bahwa terjadi peningkatan sesudah menggunakan media LGTC, dengan skor rata-rata 81,5%. yang termasuk kategori "Sangat Baik" dari indikator Kelancaran sebanyak empat orang peserta didik, yang termasuk kategori "Sangat Baik" dari indikator Kosa Kata sebanyak lima peserta didik, yang termasuk ketegori "Cukup Baik" dari indikator Tata Bahasa sebanyak tujuh peserta didik, yang termasuk kategori " Sangat Baik" dari indikator ide/gagasan sebanyak dua orang peserta didik. Dari penjelasan di atas dapat dilihat terjadi peningkatan sesudah menggunakan media LGTC.

AIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan dalam prangkat RPP dan Media LGTC adalah telah mengembangkan prangkat pembelajaran k eterampilan berbicara berbasis LGTC. Rata-rata penilaian yang dihasilkan dari validasi prangkat yaitu, ahli RPP mendapatkan rata-rata 3,17% dengan kriteria "Layak", ahli media LGTC mendapatkan rata-rata 3,34% dengan kriteria " Sangat Layak" dan ahli

penilaian mendapatkan rata-rata 2,78% dengan kriteria "Layak". Berdasarkan dari hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa prangkat pembelajaran keterampilan berbicara berbasis LGTC dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dan telah diuji coba di SD Negeri Kuta Pasie Aceh Besar. Hasil tes awal mendapatkan hasil rata-rata 61,5% dengan kriteria "Kurang Baik" dan tes setelah diberikan media LGTC mendapatkan hasil rata-rata 81,5%, dengan kriteria "Baik". Respon peserta didik mendapatkan rata-rata 85% dengan kriteria "sangat menarik" digunakan dalam media pembelajaran, dapat diketahui bahwa media LGTC sangat digemari oleh siswa dan juga sangat membantu guru dalam mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fuad, Z., & Subhananto, A. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Montase Kreatif Dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, Dan Ceritakan (LGTC) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 8(2), 280-294.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan prakyik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amin, Astuti Muh. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Konstruktivisme Berdasar Teori Sosial Vygotsky di Sekolah Menengah Atas." *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam* 1.2 (2012): 109-124.
- Basrowi & Suwandi, (2002). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, A. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dionar, W. S., & Adnan, A. (2018). IMPROVING SPEAKING ABILITY OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS BY USING TRUTH OR DARE GAME. *Journal of English Language Teaching*, 7(2), 369-374.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2013) *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. 2013. Bandung. Alfabeta.
- Juniardi, Y., Herlina, L., & Lubis, A. H. Irmawanty, & Pahamzah, J.(2020). Computer-vs.Mobile-Assisted Learning to Promote EFL Students' Speaking Skills: A Preliminary Classroom-Based Research. *International Journal of Instruction*, 13(3).
- Komalasari, (2013).*Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Kunandar, K. (2013). Penilaian autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013). *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Magdela dan Izudin, (2017). Mplementasi Model Pembelajaran *Broken Triangle/Square/ Heart* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Qodiriyah Harjowinangun Dempet Demak Tahun Pelajaran 2016/2017.Skripsi. Kudus: IAIN. <http://eprints.st ainkudus.ac.id/906/>: diakses: 8 Maret 2019.
- Mudlofir, Ali (2012) *pendidikan professional: konsep starategi dan aplikasinya dalam peningkatan mutu pendidikan diindonesia*. Jakarta .wali pers
- Muhammad Ibrahim (2007). *Pengembangan Prangkat Pembelajaran*, Jakarta : Dirjen Dikdasmen
- Muhammad Joko Susilo (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Siswa.
- Purwadarminta.(2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Riyanto, Yatim. (2012). *Pradigma Baru Pembelajaran (Sebagai Referensi Bagi Pendidikan dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media .
- Slameto. (2003), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2012) *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Solihatini dan Raharjo. (2009). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana. (2009), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana, (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sa'dun Akbar. (2015), *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Cet.III; Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, .
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarto dan Indrawati. (2013). *Strategi Belajar mengajar "Sains"*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Sofan Amri. (2013, *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*, (Cet.I; Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya,).
- Zainal, (2009). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, SMK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutarto dan Indrawati. (2013). *Strategi Belajar mengajar "Sains"*. Jember: UPT Penerbitan UNEJ.
- Raihani, R. (2007). Education reforms in Indonesia in the twenty-first century. *International education journal*, 8(1), 172-183.
- Ulya, H., & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 4(2), 140-14