

# **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MONTASE KREATIF DENGAN TEKNIK LIHAT, GUNTING, TEMPEL, DAN CERITAKAN (LGTC) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Zaki Al Fuad, Helminsyah, dan Aprian Subhananto**

STKIP Bina Bangsa Getsempena  
e-mail: zaki@stkipgetsempena.ac.id

## **Abstrak**

Pengembangan Model Pembelajaran Montase Kreatif dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui (1) apakah model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC dapat memudahkan guru dalam meningkatkan keterampilan siswa SD. (2) rancangan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa SD. (3) gambaran tingkat keberhasilan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC terhadap keterampilan berbicara siswa SD. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDIT Al-Azhar Banda Aceh dengan populasi 31 siswa. Penelitian dimulai dengan observasi awal ke sekolah dan diskusi dengan guru-guru di sekolah tersebut. Kegiatan selanjutnya ialah uji coba instrument. Instruement yang digunakan berupa lembar pengamatan keterampilan berbicara siswa, lembar tes keterampilan dan lembar keterlaksanaan rencana model pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan atau keterampilan berbicara siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model montase kreatif dengan teknik LGTC. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas IV. Hasil uji coba menunjukkan, nilai awal yang didapat yaitu 61,65 meningkat menjadi 80,45 setelah dilakukan uji coba secara luas. Respon dari siswapun menunjukkan bahwa model ini sangat digemari oleh siswa, dan juga sangat membantu guru dalam mengajar.

**Kata Kunci:** Montase Kreatif, Teknik LGTC

## **Abstract**

*Development of Creative Montage Learning Model with View, Scissor, Paste, and Tell Techniques to Improve Speaking Skills of Elementary School Students. The purpose of this study is to find out (1) whether the model of creative montage learning with LGTC techniques can facilitate teachers in improving the skills of elementary students. (2) the design of creative montage learning model with LGTC technique can improve the speaking skill of elementary school students. (3) description of success rate of creative montage learning model with LGTC technique toward students' speaking skill. This research was conducted in class III SDIT Al-Azhar Banda Aceh with population of 31 students. Research begins with early observation to school and discussion with teachers at the school. The next activity is an instrument test. Instruement used in the form of observation sheet of students' speaking skill, skill test sheet and implementation plan of learning model. Data collection techniques used are observations, tests, and interviews. Observations were made to the learning process which included teacher and student activities. While the test is used to measure the level of ability or speaking skills of students after learning by menggunakan model creative montage with LGTC techniques. The result of the research shows that the improvement of students' speaking skill in grade IV. The test results show, the initial value obtained is 61.65 increased*

to 80.45 after extensive testing. The response from siswapun shows that this model is very popular with students, and also very helpful for teachers in teaching.

**Keywords:** *Creative Montage, LGTC Technique*

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tentunya harus saling berinteraksi, berkomunikasi, dan saling mengenal satu sama lain. Pertanyaan yang muncul adalah bagaimana manusia berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain? dan bagaimana pula seseorang bisa memahami maksud dari orang yang sedang berkomunikasi dengannya?. Di sinilah dibutuhkan suatu media, yang dinamakan “bahasa”. Bahasa merupakan suatu sistem simbol lisan yang arbitrer yang dipakai oleh suatu anggota masyarakat untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesamanya (Dardjowidjojo, 2012). Chaer (2009) menjelaskan bahwa bahasa bukanlah suatu sistem tunggal melainkan dibangun oleh sejumlah subsistem fonologi, sintaksis, dan leksikon.

Bahasa selain berfungsi sebagai alat komunikasi, juga memiliki fungsi dasar seperti yang dikemukakan oleh Kinneavy dalam Chaer (2009) yaitu fungsi ekspresi, fungsi informasi, fungsi eksplorasi, fungsi persuasi, dan fungsi entertainmen. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa digunakan sebagai alat berkomunikasi antar penutur untuk pelbagai keperluan dan kepentingan. Indonesia sebagai negara yang memiliki

jumlah bahasa terbanyak di dunia, menjadikan bahasa pemersatu yaitu Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di semua lembaga pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam setiap pembelajaran bahasa, tidak terkecuali Bahasa Indonesia mempunyai komponen-komponen wajib yang harus dimiliki oleh setiap pengguna bahasa (penutur), komponen-komponen tersebut dinamakan dengan keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan. Biasanya anak-anak pada mulanya mempelajari bahasa dengan cara menyimak selanjutnya berbicara, setelah itu baru membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara merupakan kaitan komunikasi dua arah secara langsung, yang merupakan komunikasi tatap muka atau *face to face communication* (Brooks 1964, dalam Tarigan 2008). Namun ada juga yang berpendapat bahwa berbicara setara dengan ketiga keterampilan lain (menyimak, membaca, menulis) dan keempatnya saling berinteraksi satu sama lain.

Oleh karena itu keempat keterampilan tersebut harus diajarkan

secara bersamaan. Iskandarwasid dan Sunendar (2008) menjelaskan keterampilan berbicara merupakan keterampilan memproduksi sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak. Sama halnya dengan keterampilan menyimak, keterampilan berbicara juga salah satu faktor penting dalam menyampaikan informasi. Kemampuan orang yang berbicara sangat berpengaruh terhadap informasi yang diterima oleh pendengar.

Maulani (2014) mengatakan anak yang ingin mengambil bagian atau ingin diterima oleh kelompok maka dituntut untuk memiliki keterampilan berbicara, karena itu merupakan syarat penting dalam bergaul. Maulani juga menambahkan kemampuan berbicara yang baik merupakan modal utama bagi anak untuk menjadi seorang yang dihargai di lingkungan tempat ia berada. Dengan demikian dapat disimpulkan keterampilan berbicara merupakan aspek yang sangat penting untuk dimiliki oleh seorang anak atau siswa.

Namun fenomena dilapangan guru sering mengeluh karena kesulitan merangsang anak untuk mengkomunikasikan dan menyampakan pendapat maupun ide (berbicara), salah satu penyebab siswa sulit mengkomunikasikan ide ketika dia tidak mempunyai ide untuk disampaikan, untuk itu diperlukan cara untuk melatih anak memunculkan ide, yang

kemudian ide tersebut diaplikasikan dalam bentuk perbuatan ataupun mengungkapkannya kepada teman-teman.

Dampak yang timbul dari kesulitan guru merangsang (stimulasi) siswa ialah banyak siswa yang masih kurang dalam penguasaan keterampilan berbicara, padahal berbicara merupakan faktor penting dalam berkomunikasi. Anak-anak yang berada pada usia lima sampai dengan delapan tahun sangat membutuhkan stimulasi agar tugas-tugas perkembangannya berjalan dengan optimal. Dalam pada itu, pada usia tersebut sering disebut juga berada pada usia emas atau *golden age*, untuk itu proses stimulasi yang tepat tidak dapat diabaikan begitu saja.

Lain dari pada itu, juga disebabkan oleh kurangnya media, metode, model, dan teknik mengajar yang diaplikasikan. Di antara beberapa cara untuk merangsang munculnya keterampilan berbicara anak adalah dengan melatih anak untuk memunculkan ide ialah dengan menggunakan media gambar. Selama ini anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan mewarnai gambar atau teknik kolase menempeli gambar dengan guntingan kertas-kertas kecil, namun jarang sekali guru meminta siswa untuk menceritakan kembali apa yang telah dikerjakannya, atau menceritakan kembali isi dan pesan dari gambar-gambar tersebut. Teknik menempel gambar sering disebut juga

dengan 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. Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan (LGTC) merupakan bagian dari teknik montase. Dengan teknik LGTC diharapkan 90% informasi dapat diserap oleh anak. Menurut Gunawan (2007) 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. Berkaca pada kenyataan bahwa guru mengalami kesulitan dalam menstimulasi dan mengembangkan keterampilan berbicara anak usia sekolah dasar, untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran yang menggunakan model montase kreatif dengan teknik LGTC. Adapun judul penelitian ini adalah “”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Desain penelitian ini mengadopsi model pengembangan yang

dikemukakan oleh Thiagarajan & Semmel (1974) yaitu model *define, design, develop* dan *disseminate* (4D). Semuanya diterapkan untuk siswa sekolah dasar (SD). Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ialah siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD-IT) Al-Azhar Banda Aceh. Populasi merupakan keseluruhan objek yang dikenakan dalam penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Al-Azhar Banda Aceh. Menurut Arikunto jika jumlah populasi kurang dari 100, maka semuanya dijadikan sampel. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Al-Azhar yang berjumlah 31 siswa.

Pengembangan diawali dengan tahap *define*, tahapan ini merupakan pendefinisian kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan bagi pengembangan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC. Pendefinisian dilakukan dengan observasi awal di lokasi tempat dilakukannya penelitian. Langkah selanjutnya yaitu melakukan identifikasi kebutuhan siswa dan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran di lapangan termasuk di dalamnya perangkat pembelajaran yang dibutuhkan, seperti rencana prosedur pelaksanaan, media pembelajaran, gambar yang digunakan, jenis kegiatan pembelajaran, alokasi waktu

disetiap kegiatan pembelajaran, dan lembar penilaian keterampilan berbicara siswa.

Tahapan selanjutnya adalah *design*, tahapan ini berisikan serangkaian kegiatan dalam rangka merancang model yang diinginkan. Kegiatan yang dilakukan berupa seleksi format dan seleksi substansi materi yang akan digunakan selama pembelajaran. Format dapat diadopsi dari beberapa model pembelajaran yang telah ada dan dikembangkan sesuai dengan kondisi *real* di lapangan, yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SDIT Al-Azhar Banda Aceh.

*Develop* merupakan tahapan setelah format model pengembangan berhasil

## HASIL PENELITIAN

### Tahap Pengembangan Perangkat

Dalam penelitian ini, pengembangan perangkat pembelajaran mengikuti model pengembangan dikemukakan oleh Thiagarajan & Semmel (1974) yaitu model *define, design, develop* dan *disseminate* (4D). Tahapan penelitian mulai mengembangkan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC. Teknik LGTC kepada tim ahli, setelah itu

dirancang pada tahapan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap rancangan yang telah dihasilkan. Pengembangan meliputi proses maupun produk. Tahapan ini dilaksanakan dalam rangka mendapatkan draf awal model pengembangan yang akan digunakan pada uji coba lapangan. Draft awal hasil pengembangan selanjutnya diujicobakan melalui tahap diseminasi. Tahapan ini dilakukan secara terbatas terhadap rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil diseminasi digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan.

dilanjutkan dengan merencanakan tindakan pengembangan lainnya seperti uji coba untuk kegiatan tes awal dan tes akhir bagi kelas uji coba I dan II yang sebelumnya dilakukan validitas tes terlebih dahulu. Kemudian, merencanakan semua tahapan yang akan dilaksanakan sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun rencana tahapan pengembangan perangkat dapat dilihat dalam tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Tahapan Pengembangan Perangkat

No	Aktivitas
1	Pengembangan model LGTC
2	Validasi model LGTC
3	Uji coba I
4	Uji coba II
5	Refleksi dan revisi

## **Analisis Awal**

Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan, pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah teknik LGCT pada kelas IV semester 2. Dipilihnya teknik LGTC untuk pembelajaran sesuai dengan pokok bahasan sebab siswa akan lebih memudahkan keterampilan berbicara. Selain itu, pendekatan ini relevan dengan model ajar LGTC yang dikembangkan, karena pelaksanaannya sesuai dengan Kurikulum 2013.

Karakteristik siswa perlu menjadi dasar dalam pengembangan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC. Tujuan peneliti mempelajari karakteristik siswa adalah untuk menganalisis kesiapan pelaksanaan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC, menganalisa karakteristik peserta didik juga dilakukan berdasarkan masukan tim ahli.

## **Montase Kreatif dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan (LGTC) melalui FGD**

Setelah model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC ini selesai dibuat, maka dilakukan uji validasi yang bertujuan untuk melihat kekurangan dari materi, penyajian, bahasa dan kelayakan. Semua instrumen tersebut divalidasi melalui *Focus Group*

*Discussion* (FGD) yaitu dengan cara mengundang beberapa ahli dalam bidang Bahasa Indonesia dan dalam bidang ke-SD-an. Pada pelaksanaan FGD tentang Montase Kreatif dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan (LGTC) uji kelayakan model dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

### **a. Pelaksanaan Kegiatan**

#### **1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan**

Kegiatan Focus Grup Discussion (FGD) dilaksanakan oleh peneliti bersama dosen dari STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh dilaksanakan di kampus setempat.

#### **2. Narasumber**

Narasumber yang diundang adalah dosen Ahli Bahasa dan dosen dalam bidang ke-SD-an.

Dalam pelaksanaan FGD terdapat beberapa usulan dan pemikiran yang dikemukakan oleh narasumber secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Kelayakan model LGTC sudah cukup baik. guru mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru memberikan kesempatan sepenuhnya kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif berbicara harus disesuaikan dengan keadaan siswa, baik dari segi kemampuan berbahasa maupun

berpikirkannya. Selanjutnya beberapa ahli yang diundang menyatakan bahwa model Montase Kreatif dengan Teknik Lihat, Gunting, Tempel, dan Ceritakan (LGTC) ini dapat membantu siswa untuk lebih meningkatkan keterampilannya.

- b) Model Montase Kreatif dengan Teknik LGTC ini mudah digunakan,
- c) Penggunaan model pembelajaran Montase Kreatif dengan Teknik LGTC dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Pada pelaksanaan FGD dalam rangka penyusunan dan Validasi oleh ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC pada siswa kelas IV SD-IT Al Azhar yang telah dikembangkan dengan memperhatikan aspek pembelajaran dan media sebagai

prinsip desain pesan pembelajaran dan keterampilan siswa. Penelitian pengembangan produk yang dilakukan ini diarahkan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif pada siswa SD IT Al-Azhar kelas IV yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan maupun Kreatif dengan Teknik LGTC.

### Hasil Penelitian

Setelah teknik LGTC dinyatakan layak sebagai model pembelajaran. Langkah selanjutnya yaitu menerapkan model pembelajaran tersebut. Penerapan dilakukan di kelas IV SD-IT Al Azhar. Berdasarkan penerapan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap kegiatan berbicara siswa dengan mengacu pada kriteria penilaian/instrumen yang telah disediakan, seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Kisi-Kisi dan Kriteria Penilaian

Indikator	Deskripsi	Skor
Kelancaran	Seluruh rangkaian gambar yang ditempel diceritakan dengan lancar	25
	Setengah atau lebih bagian gambar yang ditempel diceritakan dengan lancar	20
	Kurang dari setengah bagian gambar yang ditempel diceritakan dengan lancar	15
	Belum mampu bercerita tentang gambar yang telah ditempel	10
Kosakata	Menggunakan kosakata yang tepat dan bervariasi	25
	Menggunakan kosakata yang tepat	20
	Menggunakan kosakata yang kurang tepat	15
	Menggunakan kosakata yang tidak tepat	10
Tata Bahasa	Menggunakan tata bahasa yang baik dan benar	25

	Menggunakan tata bahasa yang baik	20
	Menggunakan bahasa yang kurang tepat	15
	Menggunakan bahasa yang bahasa tidak tepat	10
Ide/Gagasan	Menyusun gambar menjadi sebuah rangkaian cerita	25
	Menyusun gambar menjadi setengah rangkaian cerita	20
	Menyusun gambar kurang dari setengah rangkaian cerita	15
	Menyusun gambar tidak menjadi sebuah rangkain cerita	10

Tabel 4.3 Katagori Penilaian Keterampilan Berbicara

No	Skor	Katagori
1	90 – 100	Sangat Baik
2	80 – 89	Baik
3	70 – 79	Cukup
4	0 - 69	Kurang

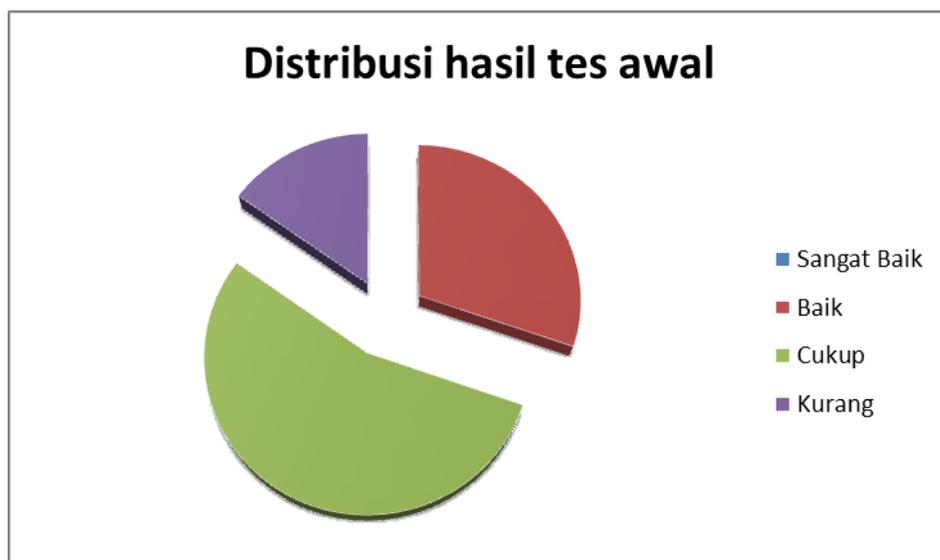
Dari hasil penelitian proses pelaksanaan rancangan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC, telah disusun dan dikembangkan tidak hanya untuk memenuhi syarat administrasi semata, namun diaplikasikan pada pembelajaran terhadap siswa. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran dinilai dengan menggunakan lembar Keterlaksanaan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran yang diberikan kepada guru untuk menilai apakah rancangan pembelajaran ini dapat terlaksana sesuai yang telah di rancang dan apakah tercapai tujuan dari pembelajaran ini. Dalam pelaksanaannya siswa terlebih dahulu dites, untuk mengetahui kemampuan awal tentang keterampilan berbicara. Berikut disajikan hasil tes awal:

Tabel 4.4 Hasil Tes Awal

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR				TOTAL
		KELANCA-RAN	KOSA KATA	TATA BAHASA	IDE / GAGASAN	
1	Siswa 1	15	20	20	15	70
2	Siswa 2	25	20	15	10	70
3	Siswa 3	20	15	20	10	65
4	Siswa 4	20	10	15	10	55
5	Siswa 5	25	10	20	15	70
6	Siswa 6	15	15	20	20	70
7	Siswa 7	15	10	15	15	55
8	Siswa 8	20	20	15	15	70
9	Siswa 9	15	10	20	15	60
10	Siswa 10	20	15	15	15	65

11	Siswa 11	15	10	15	15	55
12	Siswa 12	10	15	15	15	55
13	Siswa 13	15	10	20	15	60
14	Siswa 14	20	15	15	15	65
15	Siswa 15	15	20	15	10	60
16	Siswa 16	15	15	10	10	50
17	Siswa 17	15	25	25	20	85
18	Siswa 18	10	10	20	15	55
19	Siswa 19	20	15	20	15	70
20	Siswa 20	15	15	15	10	55
21	Siswa 21	10	20	10	15	55
22	Siswa 22	10	10	15	10	45
23	Siswa 23	15	15	20	10	60
24	Siswa 24	15	15	20	15	65
25	Siswa 25	15	15	20	15	65
26	Siswa 26	10	15	15	10	50
27	Siswa 27	15	15	20	10	60
28	Siswa 28	15	10	15	10	50
29	Siswa 29	15	20	25	10	70
30	Siswa 30	10	20	25	15	70
31	Siswa 31	20	15	15	15	65
32	Siswa 32	15	20	20	15	70
33	Siswa 33	10	15	15	10	50
<b>Rata-rata</b>		<b>15,60</b>	<b>15,15</b>	<b>17,57</b>	<b>13,33</b>	<b>61,65</b>

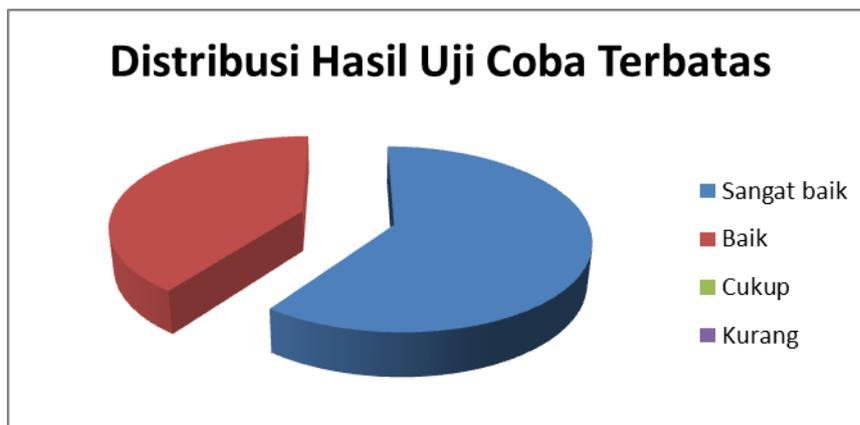


Berkaca pada data di atas, langkah selanjutnya yang dilakukan ialah menerapkan model yang telah dirancang, yaitu model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan terdiri dari beberapa tahap, yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan seperti gambar, kertas karton,

gunting, dan lem. Tahap selanjutnya ialah melakukan uji coba terbatas dan uji coba secara luas yaitu pada siswa kelas IV SD-IT Al Azhar. Berikut ini disajikan hasil uji coba terbatas yang melibatkan 5 orang siswa dan uji coba secara luas yaitu pada siswa kelas IV SD-IT Al Azhar Banda Aceh.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Terbatas

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR				TOTAL
		KELANCA RAN	KOSA KATA	TATA BAHASA	IDE / GAGASAN	
1	Siswa 1	25	20	15	15	75
2	Siswa 8	20	20	25	25	90
3	Siswa 19	25	20	20	25	90
4	Siswa 20	20	20	20	25	85
5	Siswa 33	25	25	20	20	90
<b>Rata-Rata</b>		<b>23</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>86</b>

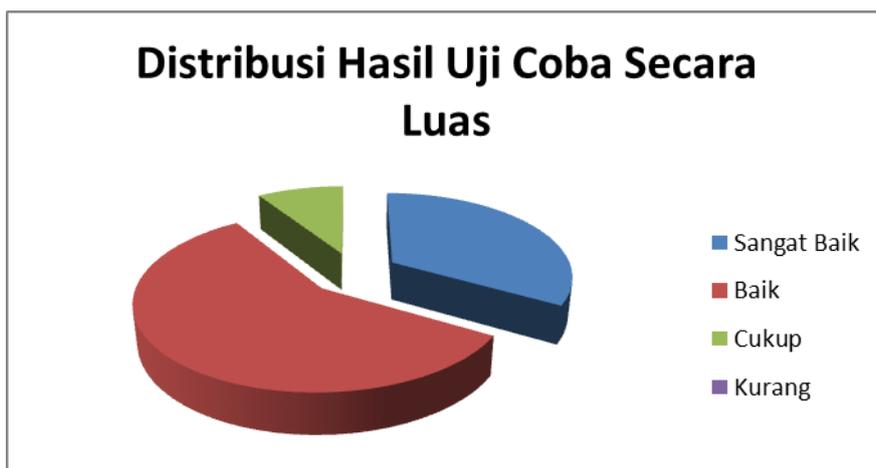


Setelah melakukan uji coba terbatas, dilakukan juga uji coba secara luas, dengan melibatkan seluruh siswa kelas Iv SD-IT Al Azhar Banda Aceh. Adapun

hasil uji coba secara luas model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba secara Luas

NO	NAMA SISWA	INDIKATOR				TOTAL
		KELANCA RAN	KOSA KATA	TATA BAHASA	IDE / GAGASAN	
1	Siswa 1	25	20	20	25	90
2	Siswa 2	25	20	25	20	90
3	Siswa 3	20	25	20	20	85
4	Siswa 4	20	15	20	25	80
5	Siswa 5	25	10	20	15	70
6	Siswa 6	15	15	20	20	70
7	Siswa 7	25	20	20	20	85
8	Siswa 8	20	20	25	25	90
9	Siswa 9	25	20	20	25	90
10	Siswa 10	20	25	20	20	85
11	Siswa 11	25	20	15	15	75
12	Siswa 12	20	15	15	20	70
13	Siswa 13	25	15	25	20	85
14	Siswa 14	20	20	20	15	75
15	Siswa 15	15	20	15	20	70
16	Siswa 16	15	15	15	10	55
17	Siswa 17	25	15	25	25	90
18	Siswa 18	10	25	20	15	70
19	Siswa 19	20	25	25	25	95
20	Siswa 20	20	20	20	25	85
21	Siswa 21	25	20	15	20	80
22	Siswa 22	20	25	20	20	85
23	Siswa 23	25	25	20	25	95
24	Siswa 24	25	20	20	25	90
25	Siswa 25	15	15	20	20	70
26	Siswa 26	20	15	15	10	60
27	Siswa 27	25	25	20	15	85
28	Siswa 28	15	20	15	10	60
29	Siswa 29	25	20	25	25	95
30	Siswa 30	10	20	25	15	70
31	Siswa 31	25	25	20	20	90
32	Siswa 32	20	20	20	20	80
33	Siswa 33	25	25	20	20	90
<b>rata-rata</b>		<b>20,91</b>	<b>19,85</b>	<b>20</b>	<b>19,70</b>	<b>80,46</b>



Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, diketahui nilai rata-rata untuk tes awal ialah 61,65, sedangkan rata-rata uji coba secara luas penerapan model montase kreatif dengan teknik LGTC ialah 80,46. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC dapat meningkatkan

keterampilan berbicara siswa SD-IT Al Azhar Banda Aceh. Untuk melihat selisih nilai rata-rata, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan rumus Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NORMALITAS	.144	33	.081	.932	33	.041

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,081 lebih besar dari 0,005, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

#### Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI_UJI	PRE_POS				
	PRE	33	61.67	8.630	1.502
	POS	33	80.45	10.923	1.902

Hasil pengujian di atas diketahui data tersebut berdistribusi normal, yaitu 0,81. Dengan kata lain nilai yang didapat  $> 0,05$ . Begitu pula dengan homogenitas, data berdistribusi homogen. Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homegenitas, langkah selanjutnya ialah menghitung taraf signifikan perbedaan kedua nilai tersebut. Untuk mengetahui perbedaannya dilakukan pengujian dengan menggunakan uji-t, seperti tampak pada tabel berikut. Berdasarkan data pada tabel di atas, data yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, sehingga dapat dilakukan uji T dengan metode *independent sample test*.

Berdasarkan *output* SPSS 16 pada tabel di atas diketahui nilai t hitung = 7,753 dengan signifikansi 0,000. Berdasarkan tabel, nilai t tabel adalah 2,034 dengan signifikansi  $0,000 < p (0,05)$ . Setelah proses implementasi selesai dilaksanakan, maka sesuai dengan tahapan selanjutnya dilaksanakan proses diseminasi. Proses ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mensosialisasikan model yang telah dikembangkan dan telah terbukti efektifitasnya secara empiris.

Selain menguji coba model yang dikembangkan, dalam penelitian ini juga dilakukan wawancara dengan siswa di sekolah tersebut. Menurut siswa, mereka sangat senang belajar dengan cara seperti ini. Selama ini mereka hanya diberikan gambar dan diminta mewarnai, namun

jarang disuruh menceritakan kembali apa yang telah dilakukan. Sehingga siswa sulit mengekspresikan apa yang dirasakan. Dengan adanya model montase kreatif, daya imajinasi siswa lebih bagus, sehingga keterampilan siswa untuk menyampaikan sesuatu (berbicara) lebih baik dari sebelumnya. Selain siswa, hasil wawancara dengan guru menggambarkan bahwa model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC sangat disukai oleh guru dan juga siswa. Karena model ini selain membuat siswa aktif, juga memunculkan kreatifitas dari siswa. Banyak siswa yang selama ini kebingungan ketika diminta oleh guru untuk bercerita di depan kelas, namun setelah diimplementasikan model ini, hampir semua siswa terlihat antusias dan lancar ketika bercerita. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tidak sesuai apa yang diceritakan dengan apa yang ditempel, namun secara keseluruhan model ini dapat dikatakan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil konfirmasi kepada guru kelas IV, antusiasme siswa dapat disebabkan karena model montase kreatif menggunakan gambar-gambar berwarna. Lain dari pada itu pembelajaran dengan menghadirkan gambar-gambar bercerita sama halnya menghadirkan sesuatu yang konkret pada anak. Sesuai dengan teori kognitif Piaget, anak usia 7-11 tahun masih berada pada tahap operasional konkret.

## KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan berbicara siswa SD-IT Al Azhar Banda Aceh. Hal ini disebabkan model pembelajaran montase kreatif dengan teknik LGTC merupakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, mereka memiliki kesempatan untuk memaksimalkan imajinasi melalui gambar-gambar yang tersedia, yang selanjutnya mereka tempelkan pada kertas karton sesuai dengan imajinasi masing-masing siswa.

Peningkatan keterampilan berbicara siswa terlihat dari hasil uji coba secara luas. Dimana nilai rata yang diperoleh melebihi dari 80, padahal nilai rata-rata sebelumnya kurang dari 70. Begitupun dengan rata-rata per indikator mengalami kenaikan. Hasil uji coba model pembelajaran montase kreatif

dengan teknik LGTC menunjukkan siswa SD-IT Al Azhar Banda Aceh tidak berada pada katagori kurang, hanya 3 orang yang berada pada katagori cukup, selebihnya berada pada katagori baik dan sangat baik. Mengacu pada penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberi beberapa saran untuk perbaikan kedepannya agar kualitas model yang dihasilkan menjadi lebih baik dari sekarang.

1. Gambar yang digunakan lebih bervariasi, guna memancing semangat anak.
2. Jumlah subjek yang dilibatkan lebih banyak dan tidak berfokus pada kelas tertentu. Mengingat model yang dihasilkan tidak hanya digunakan pada satu kelas saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dardjowidjojo, S. 2012. *Psikolinguistik: pengantar pemahaman bahasa manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik kajian teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2008. *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muharrar, S & Verayanti, S. 2012. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Esensi Erlangga Group.
- Nurdiyantoro, B. 2001. *Penelitian dalam Pengajaran Bahasadan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Sudarminah, S. 2009. Upaya Peningkatan Pembelajaran Berbicara Dengan Model Pembelajaran Gambar Seri Untuk Siswa Kelas Viiiismp Negeri 6 Semarang. *Jurnal LEMLIT*, Volume 3, Nomor 2 Desember 2009
- Sunarsih, S. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Model Kooperatif Teknik Mencari Pasangan dan Teknik Kancing Gemerincing pada Siswa Introver dan Ekstrover di SMP. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Seloka 1 (1) (2012), Hal: 35.
- Sunaryo, A.2010. "Bahan Ajar Seni Rupa" Handout. Jurusan Seni Rupa UNNES
- Susanto, M.2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.Yogyakarta: DictiArt Lab
- Tarigan, H.G.2008.*Berbicara sebagai suatu keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa