



INOVASI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

Abd. Rahman Rahim | Abd. Syukur Tajuddin |
Ummiyati | Wahidah Arsyad

Editor:
Dr. Thamrin Paelori, M.Pd.
Arifuddin Paga, S.Pd., M.Pd.

**INOVASI PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN BERBAHASA DI
KELAS AWAL SEKOLAH DASAR**

**ABD. RAHMAN RAHIM
ABD. SYUKUR TAJUDDIN
UMMIYATI
WAHIDAH ARSYAD**



INOVASI PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

Penulis

Abd. Rahman Rahim
Abd. Syukur Tajuddin
Ummiyati
Wahidah Arsyad

Editor:

Dr. Thamrin Paelori, M.Pd.
Arifuddin Paga. S.Pd., M.Pd.

Tata Letak

Ulfa

Desain Sampul

Faizin

15.5 x 23 cm, viii + 109 hlm.
Cetakan pertama, Maret 2022

ISBN: 978-623-466-106-4

Diterbitkan oleh:

ZAHIR PUBLISHING

Kadisoka RT. 05 RW. 02, Purwomartani,
Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571
e-mail : zahirpublishing@gmail.com

Anggota IKAPI D.I. Yogyakarta
No. 132/DIY/2020

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak
sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Buku tentang bahasa Indonesia termasuk keterampilan berbahasa sudah banyak beredar di pasaran ataupun di perpustakaan sekolah. Demikian pula halnya buku yang membahas tentang media, teknik, ataupun model-model pembelajaran sudah sangat muda ditemukan. Akan tetapi apakah sudah banyak buku yang khusus mengkaji tentang pembelajaran inovatif dalam mengajarkan materi keterampilan berbahasa khususnya di kelas awal Sekolah Dasar? Jawabannya adalah BELUM BANYAK. Salah satu dari sedikit buku tersebut adalah buku yang ditulis oleh Abd. Rahman Rahim bersama kawan-kawan ini.

Penulis tertarik mengangkat tentang inovasi pembelajaran dalam pembelajaran keterampilan berbahasa di kelas awal sekolah karena didasrkan oleh banyaknya hasil penelitian yang mengungkapkan tentang rendahnya hasil tes keterampilan berbahasa pada murid Sekolah Dasar. Untuk melalui hasil penelitian yang telah dilakukan bersama tim , maka diramulah laporan hasil penelitian tersebut menjadi sebuah buku refrensi untuk memotivasi para paembaca atau calon peneliti yang lain daalam melakukan pengkajian ilmiah tentang keterampilan berbahasa..

Sebagai sebuah refrensi, semua isinya diramu dari beberapa hasil penelitian sehingga lokasi-lokasi penelitian yang terdapat di dalam buku ini akan berbeda antara satu jenis keterampilan berbahasa dengan jenis keterampilan berbahasa yang lain. Buku refrensi ini sangat tepat untuk dijadikan acuan atau rujukan dalam melakukan pengkajian ilmiah khususnya yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa dan pembelajaran inovatif. .

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan berbagai karunia dan nikmat yang tiada tara kepada seluruh makhluknya. Demikian pula, salam dan shalawat kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri teladan bagi seluruh umat manusia. Alhamdulillah, dengan penuh keyakinan, sehingga buku referensi ini dapat diselesaikan.

Buku referensi ini disusun untuk memberikan gambaran kepada para pembaca ataupun peneliti yang akan melakukan pengkajian tentang hal-hal yang terkait dengan buku ini. Sebagaimana diketahui bahwa keterampilan berbahasa merupakan permasalahan pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik khususnya pada kelas awal Sekolah Dasar. Melalui buku referensi ini para calon peneliti dapat menjadikan bahan kajian dalam rangka memperkuat hasil penelitian yang diuraikan dalam buku ini.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa apapun yang telah dilaksanakan ini tidak luput dari kekhilafan dan kesalahan. Untuk itu, dengan senang hati penulis menerima saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan pada buku referensi ini serta untuk menjadi bahan pertimbangan dalam rangka menyusun laporan penelitian berikutnya.

Akhirnya, penulis menyampaikan ucapan terima kasih atas sumbang saran dari semua pihak demi terwujudnya buku referensi ini. Semoga buku referensi ini menjadi sesuatu yang bernilai ibadah. Amin ya Rabbil Alamin.

Makassar, Maret 2022

Penulis



DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I	
TEKNIK BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN	
KETERAMPILAN MENYIMAK DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR	1
BAB II	
LAGU KREASI GURU DALAM PEMBELAJARAN	
KETERAMPILAN BERBICARA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR	21
BAB III	
PERMAINAN MELENGKAPI CERITA DALAM PEMBELAJARAN	
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS AWAL	
SEKOLAH DASAR.....	41
BAB IV	
PERMAINAN KATA BERKAIT DALAM PEMBELAJARAN	
MENULIS PERMULAAN DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR	69
DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	93

BAB I

TEKNIK BISIK BERANTAI DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENYIMAK DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

A. Latar Belakang

Berbahasa adalah menjalin komunikasi dengan orang lain. Sebuah komunikasi akan berlangsung secara efektif apabila penutur dan mitra tutur memiliki pemahaman yang sama tentang hal yang dikomunikasikan. Untuk itu dibutuhkan keterampilan berbahasa yang mumpuni agar komunikasi bisa terjalin secara komunikatif. Pada dasarnya, para ahli bahasa telah menyimpulkan bahwa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang berlaku pada semua bahasa di dunia. Keempat aspek tersebut adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. .

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai oleh seorang anak. Seorang anak yang baru dilahirkan ke dunia ini diberi kemampuan oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk menyimak bunyi bunyi bahasa yang dihasilkan oleh lingkungannya. Melalui piranti pemerolehan bahasa yang dinamakan (LED) *Language Accucition Cevis* anak dapat merekam bunyi bunyi bahasa tersebut. Seiring dengan bertambahnya usia, anak tersebut akan membuat hipotesis secara otomatis untuk membedakan bunyi-bunyi bahasa yang didengarnya sekalipun dia belum sanggup untuk mengungkapkannya. Jika sampai pada batas usia tertentu, sekitar 1,5 tahun maka kemampuan anak akan berkembang dan pada akhirnya mampu memproduksi bunyi bahasa yang telah terekam dalam LED nya, sekalipun cara berbicaranya belum sepenuhnya sempurna. Paul T. Rankin (Haryadi dan Zamzani, 1996: 17) menambahkan bahwa dalam kehidupan bermasyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak

42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Berdasarkan persentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai persentase paling tinggi di antara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Seorang anak dapat berbicara diawali dengan menyimak dengan tekun apa yang diucapkan oleh ibu, ayah, kakak, saudara dan tetangga atau orang lain di sekitarnya. Seseorang dapat membaca dengan baik juga diawali dengan kegiatan menyimak, begitupula kegiatan menulis. Konkretnya petunjuk-petunjuk dalam belajar membaca, berbicara dan menulis disampaikan dengan bahasa lisan yang memerlukan kegiatan menyimak untuk dapat menerima dan memahaminya. Kegiatan menyimak lebih diperlukan lagi saat manusia melakukan komunikasi jarak jauh baik satu arah maupun dua arah. Penyimak harus benar benar memahami pesan lisan yang disampaikan oleh pembicara agar tidak terjadi kesalahpahaman diantaranya mengenai maksud dan tujuan komunikasi yang dilakukan. Apabila penyimak dapat menyimak dengan baik selanjutnya pembicara ataupun penyimak dapat memberikan respon, reaksi ataupun tanggapan dari kegiatan komunikasi tersebut. Satu hal lagi yang sangat menjadikan kegiatan menyimak sangat vital yaitu dalam berbagi informasi dan pengetahuan, kita menyimak informasi melalui radio dan televisi serta mendapat pengetahuan melalui menyimak penceramah dalam diskusi, seminar dan pertemuan ilmiah.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran dan tes menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain. Herman (2018) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa keterampilan menyimak murid SD negeri 331 Cenrana belum memadai. Demikian pula dengan hasil penelitian Ritno (2019) yang menegaskan bahwa diantara empat aspek keterampilan berbahasa, maka keterampilan membaca dan menulis yang paling dominan di sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros, diperoleh informasi bahwa guru belum secara khusus membelajarkan sekaligus

menguji kemampuan menyimak peserta didik dalam satu periode tertentu, walaupun guru mengetahui bahwa kemampuan menyimak sangat diperlukan untuk mengikuti berbagai pelajaran lainnya. Guru beranggapan bahwa dengan sendirinya peserta didik telah baik kemampuannya dalam menyimak tanpa harus diberikan pembelajaran menyimak secara khusus. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat ketidakselarasan antara persentase kegiatan menyimak yang tinggi dengan kenyataan praktik pembelajaran menyimak di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian secara memadai sesuai persentasenya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak peserta didik dalam satu periode tertentu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimanakah inovasi pembelajaran keterampilan menyimak pada peserta didik kelas awal di Sekolah dasar?
2. Apakah teknik pembelajaran bisik berantai efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada peserta didik kelas awal Sekolah Dasar.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Teknik merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah ketersediaan teknik pembelajaran. Peranan teknik dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, teknik digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan teknik, diharapkan peserta didik dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih

cepat. pemilihan dan penggunaan teknik harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Kegiatan menyimak dongeng membutuhkan teknik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam menyimak dongeng. Teknik bisik berantai merupakan salah satu teknik alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan menyimak dongeng. Bisik berantai sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatiknnya. Penggunaan teknik bisik berantai menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan teknik bisik berantai dalam kegiatan menyimak dongeng dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan bisik berantai. Melalui penggunaan teknik bisik berantai, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng peserta didik dan dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap isi dongeng yang disimaknya.

Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 6),peranan teknik dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, teknik digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Selain itu, salah satu fungsi teknik pembelajaran menurut Rudi dan Cepi Riyana (2008: 9) yaitu untuk mempercepat proses belajar.Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan teknik pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Berkaitan dengan kegiatan menyimak dongeng, teknik diperlukan untuk membantu memperjelas dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap isi dongeng yang disampaikan oleh guru.

Menurut Purwanto (2003:107), ketersediaan dan penggunaan teknik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Namun, tidak semua teknik pembelajaran relevan dan tepat jika digunakan dalam suatu pembelajaran tertentu. Oleh

karena itu, pemilihan dan penggunaan teknik harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran sehingga penggunaannya dapat memberikan pengaruh dalam peningkatan hasil belajar yang positif.

Pada dasarnya, dongeng termasuk cerita, yakni cerita yang tidak benar-benar terjadi. Tomkins dan Hoskisson (Mariana, 2014: 49) mengungkapkan bahwa jenis teknik yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan teknik gambar, papan flannel, bisik berantai atau wayang, dan objek. Senada dengan pendapat tersebut, Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan bercerita dengan alat peraga dapat menggunakan teknik bisik berantai, bisik berantai jari, flannel, wayang, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros diketahui bahwa sekolah sudah memiliki teknik bisik berantai, namun teknik yang digunakan guru untuk membelajarkan menyimak dongeng baru sebatas teknik gambar saja. Bisik berantai belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga belum melakukan variasi pembelajaran menyimak dongeng dengan teknik yang lain, seperti teknik bisik berantai.

Berdasarkan pengertian di atas, teknik bisik berantai dapat membantu peserta didik mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman tentang tokoh dalam dongeng. Isi cerita dan situasi yang diajarkan kepada anak akan lebih mudah dipahami bila objek tersebut ada di hadapan mereka. Penggunaan teknik bisik berantai menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan Dengan objek. Menggunakan bisik berantai sebagai alat bantu mendongeng akan membuat suasana kelas lebih berkonsentrasi pada cerita yang akan disampaikan.

D. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (treatment) terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Menurut Sugiyono (2007: 108-109) dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk jenis eksperimen yaitu: 1) Pre-Exspermental Design, 2) True Experimental Design, 3) Factorial Design, dan 4) Quasi Exspermental Design. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Exspermental atau pra eksperimen.

2. Desain Penelitian

Menurut Sukardi (2011: 184) desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data. Menurut Sugiyono (2013:108-109) ada tiga bentuk dalam penelitian pra eksperimen yaitu: 1) *one shot case study*, 2) *one group pretest-post test design*, 3) *intact group comparison*. Desain yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah *one group pretest-post test design*. Sugiyono (2013: 111) menggambarkan *one group pretest-post test design* adalah sebagai berikut.

01 X 02

Keterangan:

01 = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

02 = nilai *posttest*(setelah diberi perlakuan)

X = perlakuan atau *treatment*

Pengaruh perlakuan = 02 -01

3. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2013: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Arikunto (2006: 130) menjelaskan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II Inpres Pakalu Kabupaten Maros tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 18 Orang.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan tehnik sampel total (*total sampling*). Artinya seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini. Sampel dalam penelitian adalah seluruh kelas II Sekolah Dasar Inpres Pakalu Kabupaten Maros sebanyak 18 orang.

Tabel : 3.2. Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel

NO.	Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	Kelas II	5	13	18
Jumlah keseluruhan Peserta didik Kelas II				18

4. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua variable yang di amati, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X adalah teknik bisik berantai sebagai variabel bebas (dependen), sedangkan variabel Y adalah peningkatan keterampilan menyimak sebagai variabel terikat (independen). Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang di maksudkan.

Gambaran pemahaman terhadap maksud dan arah penelitian ini, berikut diberikan beberapa istilah yang digunakan :

- a. Teknik bisik berantai merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dapat dimanfaatkan sebagai teknik pembelajaran dengan cara dimainkan dengan tangan dalam

sebuah pertunjukan. Bisik berantai ini berfungsi sebagai teknik yang mendukung dalam kegiatan menyimak dongeng fabel, sehingga bentuknya merupakan tiruan binatang.

- b. Menyimak merupakan proses memahami bahasa yang dituturkan pembicara melalui komunikasi lisan guna memperoleh informasi untuk dikaji, ditelaah dan dipahami. Pada proses menyimak dongeng, penyimak dituntut untuk bisa menggunakan imajinasinya untuk dapat menerima informasi dalam dongeng. Kemampuan menyimak dongeng diteliti pada pengetahuan unsur-unsur intrinsik dongeng dan aspek pengetahuan (C1), afektif (A1), dan psikomotor (P2)

5. Instrumen Penelitian

Purwanto (2010: 56) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak dongeng dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Menurut Sukardi dan Tumardi (2000: 12) tes objektif adalah tes yang menuntut *testee* memilih jawaban yang benar di antara pilihan jawaban yang telah disediakan atau memberikan jawaban singkat serta melengkapi pernyataan yang belum sempurna. Menurut Arifin (2009: 135) tes objektif sering juga disebut sebagai tes dikotomi karena jawabannya antara benar dengan skor 1 atau salah dengan skor 0. Bentuk tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes pilihan ganda

Menurut Sudjana (2009: 48) soal tes pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang paling tepat atau paling benar. Dengan menggunakan bentuk tes ini maka jawaban dari peserta tes sudah pasti benar atau salah, sehingga bersifat objektif. Berdasarkan pemaparan di atas, maka tes pilihan ganda sesuai jika digunakan untuk menilai peserta didik SD kelas rendah pada materi menyimak cerita.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

a. Tes

Arikunto (2006: 150) menjelaskan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik bisik berantai terhadap keterampilan menyimak cerita peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Menurut Sudjana (2009: 44) tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum peserta didik diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik pada materi menyimak cerita. *Posttest* yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah peserta didik diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir peserta didik pada pembelajaran keterampilan menyimak.

b. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006: 231) dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang diamati melalui benda mati. Menurut Sugiyono (2013: 329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran menyimak cerita.

7. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dalam penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Langkah-langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

a. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2008:207-208). Analisis statistik deskriptif di sini digunakan untuk menjawab rumusan.

Jenis data berupa hasil belajar kognitif peserta didik selanjutnya dikategorikan secara kualitatif berdasarkan standar teknik kategorisasi yang telah ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2003) yaitu:

Tabel 3.3 Kategori Nilai Hasil Belajar Peserta didik

Nilai Hasil Belajar	Kategori
0 -34	Sangat Rendah
35 -54	Rendah
55 -64	Sedang
65 -84	Tinggi
85 -100	Sangat Tinggi

b. Analisis statistik inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- 1) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- 2) Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- 3) Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- 4) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti teknik bisik berantai berpengaruh dalam peningkatan keterampilan menyimak pada peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penggunaan teknik bisik berantai berpengaruh dalam peningkatan keterampilan menyimak pada peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros.

- 5) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$

- 6) Membuat kesimpulan apakah teknik bisik berantai berpengaruh dalam peningkatan keterampilan menyimak pada peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskriptif Hasil Keterampilan Menyimak

Nilai statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* peserta didik yang diajarkan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan teknik bisik berantai (*Hand Puppet*) dapat dilihat pada paparan data hasil penelitian yang diperoleh. Data hasil observasi keterampilan menyimak peserta didik diperoleh berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada 18 Juli 2020 dan *Posttest* pada 22 Juli 2020 terhadap 18 peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros.

Nilai statistik deskriptif dan tabel distribusi frekuensi dan persentase dapat dilihat pada Tabel 4.1. berikut :

Tabel 4.1. Deskripsi Skor Hasil *Pre-test* dalam Keterampilan Menyimak Peserta didik Kelas II SD Inpres Pakalu

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori hasil belajar
1	0 -34	1	5,56	Sangat Rendah
2	35 -54	5	27,78	Rendah
3	55 -64	3	16,67	Sedang
4	65 -84	8	44,44	Tinggi
5	85 -100	1	5,56	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

Dari Tabel 4.1 Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 5,56%, rendah 27,78%, sedang 16,67%, tinggi 44,44% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,56%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menyimak peserta didik sebelum diterapkan teknik bisik berantai tergolong rendah.

Tabel 4.2 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	9	50
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	9	50
Jumlah		18	100

Apabila Tabel 4.2 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya 50% 75%.

2. Hasil Peningkatan Keterampilan menyimak Peserta didik Kelas II

Pada bagian ini, penulis selanjutnya akan menganalisis data hasil belajar peserta didik kelas II yang telah dikumpulkan melalui instrumen tes (*post-test*) yang telah dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mengguankan teknik bisik berantai pada proses belajar mengajar di kelas II. Selanjutnya untuk mengetahui deskripsi skor hasil *post-test* peserta didik setelah diberikan perlakuan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Hasil *Post-testt* Peserta didik SD 233 Abbinenge

No	Interval	Frekuensi	Presenrase (%)	Kategori hasil belajar
1	0 -34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 -54	-	0,00	Rendah
3	55 -64	3	16,67	Sedang
4	65 -84	6	33,33	Tinggi
5	85 -100	8	44,44	Sangat tinggi
Jumlah		18	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan test dikategorikan sangat tinggi yaitu 44,44%, tinggi 33,33%, sedang 16,67%, rendah dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa peningkatan keterampilan peserta didik dalam menyimak setelah diterapkan teknik bisik berantai tergolong tinggi.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	3	16,67
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	15	83,33
Jumlah		18	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (65) 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik Kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas adalah 83,33%. 75%.

Pada bagian ini, penulis akan menindak lanjuti data yang telah diperoleh dalam penelitian dengan menggunakan analisis statistik inferensial untuk mengolah data tersebut sehingga akan diketahui sejauh mana peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros. Dalam hal ini, peneliti menggunakan uji *t* sebagai uji statistik. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
1	70	75	5	25
2	60	75	15	224
3	50	60	10	100
4	80	100	20	400
5	60	65	5	25
6	65	95	30	900
7	40	90	50	2500
8	70	90	20	400
9	50	65	15	225
10	75	80	5	25
11	70	95	25	625
12	65	85	20	400
13	80	100	20	400
14	90	100	10	100
15	60	80	20	400

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d ²
16	50	60	10	100
17	40	70	30	900
18	30	55	25	625
	1105	1440	335	8374

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{335}{18} \\
 &= 18,61
 \end{aligned}$$

- b. Mencari harga "" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 8374 - \frac{(335)^2}{18} \\
 &= 8374 - \frac{112.225}{18} \\
 &= 8374 - 6.234,72 \\
 &= 2.139,28
 \end{aligned}$$

c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$
$$t = \frac{18,61}{\sqrt{\frac{2.139,28}{18(18-1)}}}$$
$$t = \frac{18,61}{\sqrt{\frac{2.139,28}{306}}}$$
$$t = \frac{18,61}{\sqrt{6,991}}$$
$$t = \frac{18,61}{2,65}$$
$$t = 7,022$$

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.b = N-1 = 18 - 1 = 17$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,110$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7,022$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,110$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $7,022 > 2,110$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan teknik bisik berantai dalam peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 61,39 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 5,56%, rendah

27,78%, sedang 16,67%, tinggi 44,44% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,56%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat keterampilan menyimak peserta didik sebelum diterapkan teknik bisik berantai tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 80 jadi peningkatan peserta didik dalam menyimak setelah diterapkan teknik bisik berantai mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan teknik bisik berantai. Selain itu persentasi kategori hasil belajar peserta didik juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 44,44%, tinggi 33,33%, sedang 16,67%, rendah dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 7,022. Dengan frekuensi (dk) sebesar $18 - 1 = 17$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,110$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan teknik bisik berantai dalam peningkatan keterampilan menyimak

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan teknik bisik berantai dalam peningkatan keterampilan menyimak sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada peserta didik yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 2 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 1 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya teknik bisik berantai *peserta didik* mulai aktif pada setiap pertemuan.

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, tepatlah pandangan yang dikemukakan oleh para ahli tentang fungsi teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran sebagai sumber belajar berarti teknik dapat

dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Fungsi semantik pada teknik, berarti teknik berfungsi untuk menambah perbendaharaan kata sehingga maknanya dapat benar-benar dipahami. Fungsi manipulatif berarti teknik memiliki karakteristik umum yaitu mengatasi batas ruang, waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Fungsi psikologis dapat diartikan teknik mampu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu (fungsi afektif). Teknik ikut mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, yaitu peserta didik memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi (fungsi kognitif). Teknik juga mampu meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi peserta didik (fungsi imajinatif) dan mampu menimbulkan dorongan untuk berbuat atau melakukan sesuatu (fungsi motivasi).

Tompkins dan Hoskisson sebagaimana dikutip oleh Siti Mariana (2014: 47) menyatakan bahwa bisik berantai sederhana yang disediakan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatiknnya. Bisik berantai-bisik berantai tersebut dapat digunakan tidak hanya dalam aktivitas drama, tetapi juga sebagai suatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbahasa.

Melalui penggunaan teknik bisik berantai dalam pembelajaran menyimak dongeng, isi cerita dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat tertarik menyimak melalui teknik bisik berantai yang menarik perhatiannya. Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan berdasarkan pemanfaatan alat peraga, bercerita dapat dibedakan dengan alat peraga dan bercerita tanpa alat peraga. Menyimak dengan sebuah permainan yaitu menggunakan bisik berantai dapat memberikan hasil belajar yang lebih optimal. Selain itu proses pembelajaran pun dapat lebih maksimal karena peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif dan lebih antusias.

F. Penutup

Simpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pemelitan dalam peningkatan keterampilan menyimak menggunakan teknik bisik berantai pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros sebelum penerapan teknik bisik berantai dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar peserta didik yaitu sangat rendah 5,56%, rendah 27,78%, sedang 16,67%, tinggi 44,44% dan sangat tinggi berada pada presentase 5,56%..
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum teknik bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 44,44%, tinggi 33,33%, sedang 16,67%, rendah dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.
3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa teknik bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 7,022$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,110$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $7,022 > 2,110$. Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan teknik bisik berantai berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas II SD Inpres Pakalu Kabupaten Maros, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:
4. Kepada para pendidik khususnya guru kelas awal Sekolah dasar, disarankan menerapkan teknik bisik berantai untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
5. Kepada calon peneliti berikut agar dapat mengembangkan dan memperkuat teknik bisik berantai ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

BAB II

LAGU KREASI GURU DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa berfungsi meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, serta meningkatkan daya intelektual. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan manusia Indonesia. (BSNP, 2014:317). "Komunikasi lisan mencakup keterampilan menyimak dan berbicara, sedangkan berkomunikasi tertulis mencakup keterampilan membaca dan menulis".

Salah satu aspek penting yang harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik sebagai hasil belajar adalah kemampuan mendeskripsikan sesuatu baik secara tulisan maupun secara lisan. Namun, hal ini juga belum memiliki formula yang baik karena kecenderungan di sekolah oleh guru hanya mencoba dan melatih peserta didik dengan cara yang sama dengan menguji secara langsung, tidak menggunakan cara-cara yang kreatif sehingga menarik. Oleh karena itu penting mengembangkan pembelajaran deskripsi lisan dan cerita lisan pada kelas awal menggunakan metode yang inovatif. Tanpa disadari banyak para cendekiawan yang semua sukses dalam pendidikan, ternyata mengalami kegagalan dalam karirnya karena tidak ada kesanggupan mengutarakan buah-buah pikirannya dengan jelas. Segala uraiannya diucapkan dengan suara bergumam dalam mulutnya yang sukar ditangkap dan kurang meyakinkan. Tidak sedikit pula guru di sekolah yang mengalami kegagalan dalam berbicara. Kekurangan-kekurangan

tersebut hanya dapat diatasi dengan berusaha mendalami seni menyanyi.

Dalam seni menyanyi, secara sepintas kita melihat bahwa seseorang cukup menguasai dua hal yaitu melodi yang merupakan unsur musik dan bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan makna. Namun demikian dalam seni menyanyi tidak hanya sebatas dua unsur tersebut, melainkan masih banyak segi-segi lainnya yang harus dipelajari, didalami dan dikuasai antara lain penggunaan nafas bagaimana mengungkapkan kata-kata atau kalimat yang benar dan baik, baik dalam bahasa Indonesia, bahasa daerah maupun bahasa asing.

Memang seni menyanyi tidak mengenal batas umur, akan tetapi pembinaan akan sangat bermanfaat dan lebih efektif bila dimulai sejak anak-anak. Anak-anak berumur enam sampai duabelas tahun adalah usia yang sangat peka menerima pendidikan seni musik khususnya seni menyanyi. Pada saat itulah waktu yang tepat untuk menanamkan rasa cinta pada musik, senang menyanyi, senang bergambar, senang menari dan sebagainya. Melalui lagu yang memenuhi syarat segi melodi, jarak nada, irama yang sesuai perkembangan jiwa anak-anak seumur itu, kita tanamkan rasa cinta kepada Tuhan, patuh pada orang tua, taat pada guru, sayang pada sesama, cinta tanah air dan sebagainya.

Pemilihan topik ini didasarkan pada kenyataan banyaknya peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu secara lisan di kelas awal tingkat sekolah dasar. Pertimbangan selanjutnya, bahwa sepanjang pengetahuan penulis, sampai saat ini belum ada peneliti yang mengungkapkan masalah tersebut pada tingkat sekolah dasar (SD), khususnya pada peserta didik kelas awal SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. Kegiatan yang dilakukan guru selama ini hanya dengan memberikan tugas kepada peserta didik untuk mendeskripsikan nama benda dengan menggunakan dan bercerita terhadap sesuatu melalui tugas dan ceramah. Para guru di sekolah tersebut belum menemukan cara-cara yang inovatif, kreatif, dan

memadai untuk menciptakan proses pembelajaran mendeskripsikan nama benda yang efektif. Suasana pembelajaran masih berlangsung secara monoton, konvensional, dan menjemukan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang dikaji dalam tulisan ini dirumuskan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagimanakah inovasi pembelajaran keterampilan menulis pada peserta didik kelas awal sekolah dasar
2. Apakah pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda?

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang belajar. Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Depdikbud (2016:6) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* (kejadian, peristiwa, kondisi) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar), sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang dilakukan oleh guru saja, melainkan mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut. Guru adalah manajer di dalam organisasi kelas. Sebagai seorang manajer, aktivitas guru mencakup kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan menilai hasil pembelajaran yang dikelolanya.

Slameto (2011:92) mengemukakan bahwa mengajar adalah membimbing peserta didik agar mengalami proses belajar. Mengajar yang efektif adalah mengajar yang dapat membawa peserta didik belajar efektif. Belajar adalah suatu aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Sedangkan menurut Fathurrohman (2017:8), mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Guru sebagai manajer belajar yang siap membimbing dan membantu para peserta didik dalam menempuh perjalanan menuju kedewasaan mereka sendiri secara utuh dan menyeluruh.

Yamin (2017:14) menyatakan bahwa guru sebagai desainer pembelajaran yang terlibat dalam perencanaan, pengembangan, penerapan, dan penelitian pengajaran. Pengembangan dan penerapan merupakan bagian dari pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu desain pembelajaran sama dengan fungsi manajemen pembelajaran. Tugas guru yang sebagian besar terjadi dalam kelas adalah membelajarkan peserta didik dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Tugas guru yang berkaitan dengan peserta didik adalah minat, motivasi, keinginan, dan interaksi verbal. Dalam kegiatan belajar mengajar harus ditunjang oleh sarana pengajaran yang memadai untuk memenuhi kebutuhan kegiatan tersebut.

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Anwar 2001:251), dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan lagu adalah ragam suara yang berirama dalam bercakap, bernyanyi, membaca dan sebagainya; nyanyi: nyanyian: ragam nyanyi, ragam musik, gamelan dan sebagainya; tingkah laku; cara lagak. Berlagu: dengan lagu; bernyanyi; menyanyi. Berlagu artinya bernyanyi, menyanyi atau bertingkah dan bereaksi dengan gaya bicara yang dibuat-buat.

Pengertian lagu (dari bahasa Arab: *al laghwu*) lebih ditujukan pada satu teks yang dengan sengaja dan sadar dinotasikan dengan nada tertentu dan dibentuk oleh melodi. Tanpa lagu pun sebuah konstruksi musik pun tetap dapat terbangun. Simponi klasik misalnya, secara umum tidak memiliki teks. Nyanyian seperti *nasyid*, *choral*, *al chapella*, *rubaiyah*, *syair* atau *gending*, yakni lagu mengandalkan

kemampuan musik alam manusia dan tidak memerlukan alat musik pengiring ([http:// lumintu. multiply. com](http://lumintu.multiply.com)).

Kusumah (2013:16) mengemukakan bahwa, apabila orang itu kerap kali mendengar salah satu macam lagu, maka menjadi kebiasaanlah perasaan yang selaras dengan lagu itu, dan perasaan itu menimbulkan tindakan. Jadi lagu-lagu itu mempunyai pengaruh mendidik orang. Oleh karena itu kita harus memilih lagu- lagu yang baik dan mampu menimbulkan perasaan yang luhur.

Suara yang terdapat dalam irama dan melodi begitu sesuai dengan suasana-suasana perasaan manusia, karena irama-irama dan melodi-melodi adalah gerak-gerak seperti perbuatan manusia, sehingga kita cenderung untuk menganggap lagu sebagai ucapan dari tenaga batin dan tenaga khayal dari gerak perasaan dalam urutan bunyi berirama, dan ini dihidupkan oleh pengalaman jiwa, didorong oleh ilham lalu diterima pendengar sebagai permainan menjiwai daripada perbandingan-perbandingan nada, Aristoteles (dalam Dungga 1978: 17).

Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Anwar 2011:291) dijelaskan bahwa nyanyi adalah bunyi suara yang berirama dan berlagu musik; menyanyikan; melagukan dengan nyanyi. Menurut Roffik (2017: 6) ketika seseorang mendengar rangkaian kata seni vokal, baik vokalia atau seni suara, maka yang timbul dalam benak orang tersebut adalah menyanyi. Tentu saja hal ini tidak salah, sebab memang seni vokal, bila vokalia atau seni suara tidak lain adalah suatu bentuk seni yang menggunakan suara manusia sebagai alatnya. Namun seni vokal atau seni suara ini sangat luas cakupannya bila dibandingkan dengan pengertian yang dipahami oleh kebanyakan orang selama ini. Sebab seni vokal atau seni suara yang menggunakan suara manusia sebagai alat pokoknya bukan sekedar menyanyikan melainkan termasuk seni berpidato, baca puisi, juga termasuk seni drama dan film, bahkan pembaca berita sampai pada pemandu acara sekalipun dengan sendirinya seni menyanyi hanyalah salah satu bagian dari seni vokal atau seni suara tersebut.

Seiring dengan berjalannya waktu, kemampuan guru dalam penguasaan materi pembelajaran, dan kepribadiannya diharapkan semakin meningkat, sehingga mampu membangun suasana pembelajaran yang produktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, yakni pembelajaran yang mampu meningkatkan mutu lulusan. Oleh karena itu, kemampuan didaktik menjadi titik sentral peningkatan pembelajaran dan perlu terus dikembangkan secara professional. Pembelajaran yang produktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan menjadi harapan semua guru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut bagi tenaga pendidik untuk selalu mengupdate segala wawasan pembelajarannya.

Lagu memberikan nuansa yang bersifat menghibur. Sifat menghibur ini menumbuhkan suasana yang menggembirakan dan menyenangkan bagi seorang anak. Apalagi jika lagu- lagu yang diperdengarkan itu sesuai dengan suasananya. Misalnya, senandung ibu diperdengarkan ketika anak berada di peraduan. Lagu gembira diperdengarkan ketika anak sedang bermain. Nuansa hiburan ini memberi dukungan positif bagi anak dalam menjalankan aktivitasnya. Senandung ibu ketika anak di peraduan memberi rasa aman, nyaman, dan tenteram pada anak sehingga anak lebih mudah tertidur. Lagu gembira memberikan ransangan aktivitas psikofisik pada anak sehingga anak dapat larut dalam irama dan tempo musik ketika mereka sedang bermain dan proses bermain pun dapat menghibur.

Menurut Satiadarma dan Zahra (2014:17) bahwa, pemanfaatan musik atau lagu dalam berbagai aktivitas anak sangat dianjurkan. Lagu memberi ransangan pertumbuhan fungsi- fungsi pada otak dan merangsang pertumbuhan gudang ingatan. Dengan menikmati lagu, gudang ingatan anak semakin lama semakin berkembang sehingga daya ingat anak semakin besar. Secara umum musik mampu membantu seseorang untuk meningkatkan konsentrasi, menenangkan pikiran, musik membentuk nuansa ketenangan, dan membantu seseorang dalam melakukan meditasi. Jadi, musik membantu individu mengembangkan proses mental yang lebih tinggi untuk meningkatkan kesadaran.

Musik merangsang tumbuh dan berkembangnya kemampuan asosiatif anak. Lagu anak-anak yang dirancang dengan menyisipkan kata-kata tertentu merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan asosiatif anak. Pada lirik lagu *satu-satu aku sayang ibu, dua-dua juga sayang ayah, tiga-tiga sayang adik kakak, sati-dua-tiga sayang semuanya*, menghasilkan ragam asosiasi yang memiliki makna kasih sayang. Irama musik yang sesuai dengan daya tangkap musikal anak menumbuhkan ritme internal pada dirinya sehingga suatu saat anak mendengar musik dengan irama tersebut, asosiasinya terhadap nuansa kasih sayang terbentuk. Berbagai bentuk pengalaman memberikan kontribusi koleksi data dalam gudang ingatan. Ragam musik juga memberikan kontribusi data di dalam gudang ingatan. Makin banyak pengalaman, makin banyak data tersimpan di dalam gudang ingatan. Namun gudang ingatan memiliki keterbatasan. Jika jumlah data yang masuk jauh lebih besar dari daya tampung dalam gudang ingatan, akan terjadi kepadatan data. Kepadatan data dapat menimbulkan kesulitan individu untuk memanggil kembali ingatan (proses *retrieval*).

Musik merupakan bentuk data yang sudah terorganisir dalam irama dan intonasi serta interpretasi. Bentuk data yang sudah terorganisir ini merupakan satu kesatuan utuh dan bukan merupakan kepingan data yang setiap kali harus dirancang bangun ketika individu hendak memanggil kembali ingatannya. Ketika seorang anak belajar sebuah lagu, ia belajar menghadapi kata dan kalimat satu persatu. Hal ini berlangsung sesuai dengan prinsip *gestalt*, yaitu suatu bagian dapat memberi gambaran keseluruhan. Dengan mendengar sekeping irama, seseorang bisa membayangkan gambaran lagu itu secara menyeluruh. Jadi, musik merupakan data yang juga berfungsi sebagai perangsang atau stimulator untuk memanggil kembali ingatan lain. Banyaknya ragam musik yang direkam dalam ingatan seseorang memperkaya koleksi ingatan dengan ragam bentuk data yang terorganisir sehingga individu lebih mampu mengklasifikasikan kelompok ingatan dan mengaitkannya dengan musik.

Penggunaan lagu sebagai media pembelajaran didasarkan pada beberapa pertimbangan. *Pertama*, media ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir sehingga peserta didik dengan mudah mengekspresikan ide atau gagasan yang dialami melalui lagu. *Kedua*, dapat merangsang keinginan dan motivasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mendeskripsikan nama benda. *Ketiga*, mudah dipahami karena menyenangkan dan dapat membangkitkan ingatan peserta didik. *Keempat*, peserta didik dapat mengembangkan kreativitas untuk mendapatkan media yang memfasilitasi mereka dalam belajar.

D. Metode Penelitian

1. Desain dan Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-eksperimen yang berupaya mengungkap data apa adanya melalui eksperimen. Metode eksperimen ini pada prinsipnya adalah mengujicobakan penggunaan media lagu kreasi guru dalam pembelajaran pada peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SD SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. Adapaun waktu penelitian direncanakan selama dua bulan yaitu Februari sampai dengan bulan Mei 2021.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi atau subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba tahun pelajaran 2019/2020. Populasi tersebut berjumlah 28 orang. Untuk lebih jelasnya, keadaan populasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Deskripsi keadaan populasi

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Ket.
1.	I	11	17	28	
	Jumlah	11	17	28	

Sumber: Absen Umum Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba

b. Sampel

Sesuai dengan karakteristik penelitian, maka seluruh populasi dijadikan subjek penelitian (total Sampling) sehingga jumlah sampel adalah 28 orang.

4. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini berupaya untuk mengungkap variabel bebas dan terikat, yaitu pemanfaatan lagu kreasi guru sebagai variabel bebas diberi simbol (X) dan kemampuan mendeskripsikan benda sebagai variabel terikat diberi simbol (Y).

Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut:

- a. Media Lagu kreasi guru adalah lagu yang dikreasi oleh guru sehingga mengandung unsur materi pembelajaran deskripsi benda yang akan memudahkan atau memudahkan peserta didik dalam mendeskripsikan benda
- b. Kemampuan mendetailkan objek tertentu secara lisan sebagai bentuk hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mendeskripsikan benda tertentu secara lisan dengan indikator tertentu

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dalam bentuk angka yang merupakan hasil pengukuran. Data kontinum, adalah data yang bervariasi menurut tingkatan dan ini diperoleh dari hasil pengukuran yang dikategorikan sebagai data ratio yaitu data yang jaraknya sama, dan mempunyai nilai nol mutlak.

b. Sumber Data

Data dalam penelitian ini bersumber dari sampel yaitu peserta didik seluruh kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba tahun pelajaran 2020/2021. Populasi tersebut berjumlah 28 orang.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes hasil belajar dalam bentuk unjuk kerja untuk mengukur kemampuan peserta didik mendeskripsikan benda. Prosedur tersebut dilakukan dengan cara setiap peserta didik tampil mendeskripsikan benda sesuai benda yang diperlihatkan atau disebutkan lalu dinilai sesuai aspek yang telah ditetapkan sebelum penerapan pembelajaran menggunakan lagu kreasi, sesudah itu, peserta didik tampil kembali mendeskripsikan benda sesuai benda yang diperlihatkan atau disebutkan lalu dinilai sesuai aspek yang telah ditetapkan sebelumnya. Keefektifan lagu kreasi jika kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik sebelum dan sesudah mengalami perbedaan signifikan (meningkat) melalui analisis uji t atau uji hipotesis.

6. Teknik Analisis Data

Data hasil belajar tingkat kemampuan mendeskripsikan benda dianalisis dengan teknik presentasi (%) dengan rumus: $n/N \times 100$ untuk rentang 10-100. Data keefektifan lagu kreasi guru dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba menggunakan perhitungan statistik inferensial dengan analisis komputer pada aplikasi komputer dengan data Analisis of t-Test pada *Paired Two Samle Two-Sample*.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dengan memaparkan data sebagai bukti empiris yang diperoleh dari hasil ujicoba yang

telah dilakukan. Pemaparan ini merujuk pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bab I. Untuk menjawab masalah tersebut, maka data dalam penelitian ini dianalisis sesuai dengan prosedur sebagaimana yang telah ditentukan pada bab III, dengan terlebih dahulu mengemukakan kembali hipotesis pembandingan, yaitu hipotesis nol (H_0): Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

Pengujian hipotesis dilakukn dengan cara membandingkan antara hasil pembelajaran mendeskripsikan benda sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi. Teknik analisis yang digunakan adalah uji "t" dengan taraf kepercayaan 95%.

Adapun data yang dianalisis adalah hasil belajar peserta didik mendeskripsikan benda sebelum pembelajaran menggunakan lagu kreasi dan mendeskripsikan benda sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi . Hasil analisis data tersebut terbagi dalam beberapa macam, yaitu skor kemampuan mendeskripsikan benda sebelum pembelajaran menggunakan lagu kreasi dan mendeskripsikan benda sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi, dan data perbandingan atau hasil uji "t" dari kedua data tersebut, serta pengujian hipotesis. Untuk lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

- a. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi

Data tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	0	0
3	80	3	240
4	70	10	700
5	60	8	480
6	50	5	250
7	40	2	80
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	JUMLAH	28	1750

Sumber: hasil olah data penelitian

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui:

$$N = 28$$

$$FN = 1750$$

Dengan demikian skor rata-rata yaitu:

$$\text{Rerata} = F/N$$

$$= 1750/28$$

$$= 67,31$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahuia bahwa, jumlah seluruh nilai seluruh peserta didik yaitu 1750, sehingga rata-rata nilai hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi adalah 67,31 dalam rentangan nilai 10-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah terlihat bahwa nilai perolehan tertinggi adalah 80 dari nilai maksimum 100 sebanyak tiga orang sedangkan nilai terendah adalah 40 yang diperoleh oleh dua orang.

Selanjutnya, nilai dikategorisasi dengan nilai dikonversi pada pedoman penilaian sekolah dasar untuk menentukan kategorisasi sebagai berikut:

Nilai	Kategori
0 -40	Sangat rendah
41 -55	Rendah
56 -70	Sedang
71 -85	Tinggi
86 -100	Sangat tinggi

(Depdikbud. 2016:21)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi berada pada kategori sedang.

- b. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sesudah menggunakan lagu kreasi

Data tingkat hasil belajar Mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sesudah menggunakan teknik konvensional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sesudah menggunakan lagu kreasi

NO	NILAI	F	N X F
1	100	0	0
2	90	7	630
3	80	6	480
4	70	8	560
5	60	7	420

NO	NILAI	F	N X F
6	50	0	0
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
	Jumlah	28	2090

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui:

$$N = 28$$

$$FN = 2090$$

Dengan demikian skor rata-rata yaitu:

$$\text{Rerata} = F/N$$

$$= 2090/28$$

$$= 74,64$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahuia bahwa, jumlah seluruh nilai seluruh peserta didik yaitu 2090, sehingga rata-rata nilai hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba menngunakan lagu kreasi adalah 74,64 dalam rentangan nilai 10-100. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data mentah terlihat bahwa nilai perolehan tertinggi adalah 90 dari nilai maksimum 100 sebanyak tujuh orang dan nilai terendah adalah 60 juga diperoleh oleh tujuh orang.

Selanjutnya nilai dikategorisasi dengan nilai dikonversi pada pedoman penilaian sekolah dasar untuk menentukan kategorisasi sebagai berikut:

Nilai	Kategori
0 -40	Sangat rendah
41 -55	Rendah
56 -70	Sedang

Nilai	Kategori
71 -85	Tinggi
86 -100	Sangat tinggi

(Depdikbud. 2016:21)

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba setelah menggunakan lagu kreasi berada pada kategori tinggi.

c. Uji efektifitas (Analisis Uji “t”)

Untuk menentukan keefektifan lagu kreasi pembelajaran mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba maka data hasil belajar mendeskripsikan benda sebelum dan sesudah menggunakan lagu kreasi dianalisis dengan menggunakan analisis komputer aplikasi *t test paired two samle* pada program excel. Adapun ringkasan hasil analisis data sebagai berikut.

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Variable 1	Variable 2
Mean	75,71428571	93,21428571
Variance	156,8783069	181,8783069
Observations	28	28
Pearson Correlation	0,819102009	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	27	
t Stat	11,75686525	
P(T<=t) one-tail	1,97924E-12	
t Critical one-tail	1,703288446	
P(T<=t) two-tail	3,95849E-12	
t Critical two-tail	2,051830516	

Berdasarkan ringkasan hasil pengolahan dan penyajian data, maka dapat dipaparkan pengujian hipotesis bahwa hasil analisis data diperoleh nilai “t” stat adalah 11,75686525 sedangkan nilai t Critical two-tail adalah 1,703288446 maka dapat dijelaskan nilai stat lebih besar daripada nilai t Critical two-tail (stat: 11,75686525 > t Critical two-tail: 1,703288446) pada taraf signifikan 0,05. Hal menunjukkan bahwa hipotesis nol yang berbunyi: “Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. **ditolak**. Hipotesis alternatif berbunyi: Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba **diterima**. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

2. Pembahasan

Berdasarkan dari data dalam penelitian, bahwa hasil belajar Mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kresi adalah 67,31 dalam rentangan nilai 10-100. Jika dikaitkan dengan klasifikasi penilaian, maka klasifikasi hasil belajar dinyatakan bahwa hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kresi berada pada kategori sedang. Selain itu, data penelitian dapat dijelaskan bahwa tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba setelah menggunakan lagu kreasi adalah 74,64 dalam rentangan nilai 10-100. Jika dikaitkan dengan klasifikasi hasil belajar maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten setelah Bulukumba menggunakan lagu kresi meningkat menjadi kategori tinggi.

Sementara itu, data pada hasil analisis keefektifan dalam uji t, menunjukkan nilai "t" stat adalah 11,75686525 sedangkan nilai t Critical two-tail adalah 1,703288446 maka dapat dijelaskan nilai stat lebih besar daripada nilai t Critical two-tail (stat: 11,75686525 > t Critical two-tail: 1,703288446) pada taraf signifikan 0,05, yang berarti lagu kreasi efektif dalam meningkatkan hasil mendeskripsikan benda Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba pada taraf kepercayaan 95%.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa salah satu alternatif mengefektifkan pembelajaran mendeskripsikan benda khususnya di kelas I sekolah dasar adalah menggunakan lagu kreasi sebagai media. Hal ini telah dibuktikan dengan ujicoba pada peserta didik Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba yang menunjukkan efektif.

Pembelajaran mendeskripsikan benda yang selama ini dianggap sulit karena pada umumnya guru hanya langsung menyuruh peserta didik mendeskripsikan benda setelah memberi contoh membuat tidak menarik dan tidak memberi kesan mendalam serta tidak merangsang imajinasi anak dalam mendetailkan objek deskripsi. Jika dilatihkan dengan menggunakan lagu kresi guru akan menjadi lebih mudah bagi anak mendeskripsikan benda karena terbantu dalam mendetailkan objek sebagai hasil imajinasi dalam lagu yang mana dalam lagu dapat membuat anak menangkap makna substansi secara cepat.

Hasil penelitian di atas sesuai konsep yang dikemukakan oleh Rahim (2016) bahwa keterampilan menulis karangan narasi dapat dibantu dengan media audio atau media visual. Pandangan lain yang sejalan dengan hasil penelitian ini adalah Bobby (2010) menegaskan bahwa rangsangan lagu dalam belajar akan memberi daya ingat pada jangka panjang bagi seseorang dan imaji nasi mereka berkembang dengan luas. Hasil penelitian ini sejalan pula dengan hasil penelitian Idris (2014) yang menegaskan bahwa kemampuan menulis deskripsi peserta didik sangat dibantu oleh adanya rangsangan dalam audio yang mendetailkan objek. Senada dengan hal tersebut, Salma (2019) melaporkan hasil penelitian bahwa kemampuan mendeskripsikan

objek peserta didik kelas V SD Negeri Borong Tellu Kabupaten Bulukumba efektif menggunakan teknik investigasi terhadap objek yang akan dideskripsikan.

Hasil penelitian ini pun diperkuat oleh temuan penelitian terdahulu sesuai dengan pandangan Munandar (2011) bahwa musik merupakan salah satu cara untuk merangsang pikiran sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Musik baik digunakan untuk media pembelajaran karena musik mampu menyeimbangkan antara otak kanan dengan otak kiri, ini berarti menyeimbangkan antara aspek intelektual dengan aspek emosional. Sejalan dengan itu, Suryosubroto (2011) mengemukakan bahwa untuk memberi kepekaan pikiran dan mengasah ketajaman berpikir berdaya tahan lama dibutuhkan rangsangan seperti lagu atau musik.

Penelitian yang menggunakan lagu untuk meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda ini tentu memiliki keterbatasan antara lain: (1) sampel penelitian hanya sedikit sehingga generalisasinya terbatas, (2) variabel penelitian ini hanya dua dan waktu penelitian cukup singkat sehingga detail tentang aspek lainnya selain hasil belajar tidak diungkapkan, (3) penelitian ini hanya bersifat kuantitatif sehingga hanya variabel yang diteliti yang diungkapkan.

F. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi adalah rata-rata 63,31 dalam rentangan nilai 10-100 dengan kategori sedang.
2. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda peserta didik kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sesudah menggunakan lagu kreasi adalah rata-rata 74,64 dalam rentangan nilai 10-100 dengan kategori tinggi

3. Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda peserta didik kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba dengan nilai t Critical two-tail (stat: 11,75686525 > t Critical two-tail: 1,703288446) pada taraf signifikan 0,05

BAB III

PERMAINAN MELENGKAPI CERITA DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

A. Latar Belakang Masalah

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi peserta didik Sekolah Dasar kelas awal. Peserta didik belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran membaca dengan baik sehingga mampu menumbuhkan kebiasaan membaca sebagai suatu yang menyenangkan. Suasana belajar harus dapat diciptakan melalui kegiatan permainan bahasa dalam pembelajaran membaca. Hal itu sesuai dengan karakteristik anak yang masih senang bermain. Permainan memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar adalah sesuai dengan konteks waktu, tujuan dan suasana saat komunikasi dilangsungkan. Standar kompetensi Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia. Standar kompetensi yang dimaksud yaitu, peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan.

Keterampilan membaca sebagai salah satu keterampilan berbahasa tulis yang bersifat reseptif perlu dimiliki peserta didik SD agar mampu berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu, peranan pengajaran Bahasa Indonesia khususnya pengajaran membaca di SD menjadi sangat penting. Pengajaran Bahasa Indonesia di SD yang bertumpu pada kemampuan dasar membaca dan menulis juga perlu diarahkan pada tercapainya kemahirwacanaan. Keterampilan membaca dan menulis, khususnya keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para peserta didik di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di SD. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan proses belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka.

Peserta didik yang tidak mampu membaca dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Menurut pandangan "*whole language*" membaca tidak diajarkan sebagai suatu pokok bahasan yang berdiri sendiri, melainkan merupakan satu kesatuan dalam pembelajaran bahasa bersama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kenyataan tersebut dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran bahasa, keterampilan berbahasa tertentu dapat dikaitkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Pengaitan keterampilan berbahasa yang dimaksud tidak selalu melibatkan keempat keterampilan berbahasa sekaligus, melainkan dapat hanya menyangkut dua keterampilan saja sepanjang aktivitas berbahasa yang dilakukan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran membaca di SD dilaksanakan sesuai dengan pembedaan atas kelas-kelas awal dan kelas-kelas tinggi. Pelajaran membaca dan menulis di kelas-kelas awal disebut pelajaran membaca dan menulis permulaan, sedangkan di kelas-kelas tinggi disebut pelajaran membaca dan menulis lanjut. Pelaksanaan membaca permulaan di kelas rendah Sekolah Dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat, sedangkan membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

Kenyataan di lapangan, khususnya di kelas rendah masih terdapat peserta didik yang kemampuan membacanya masih kurang. Faktor penyebab dari kemampuan membaca peserta didik masih kurang, di antaranya kefasihan dalam membaca kurang lancar, pelafalan, dan intonasi dalam membaca belum tepat. Selain itu faktor penyebab lain diantaranya minat baca peserta didik kurang, bimbingan dari keluarga masih kurang, motivasi yang diberikan kepada peserta didik baik dari guru maupun keluarga masih kurang, serta teknik pembelajaran yang digunakan secara konvensional. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam kajian ini adalah:

1. Bagaimanakah inovasi pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelas awal Sekolah dasar?
2. Apakah teknik permainan melengkapi cerita efektif dalam pembelajaran membaca pada peserta didik kelas awal Sekolah dasar?.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mengoptimalkan pembelajaran membaca permulaan di SD salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah melalui permainan bahasa. Secara fisik, bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Permainan seperti dalam

olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak. Permaian dengan kata-kata (mengucapkan kata-kata) merupakan suatu kegiatan melatih otot organ bicara sehingga kelak pengucapan kata-kata menjadi lebih baik. Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasar dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari. Dengan bermain guru mendapatkan gambaran yang lengkap tentang keseluruhan diri peserta didik, misalnya seorang guru menyatakan bahwa perilaku para peserta didik pada waktu bermain dapat mengungkapkan sifat-sifat peserta didik tersebut yang berlangsung di rumahnya. Hal ini membuat guru dapat lebih mudah menilai kemampuan peserta didik yang sesungguhnya dengan yang lebih akurat di dalam bermain dari pada dalam situasi formal.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Menurut Semiawan, (2002:21), bahwa bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika peserta didik terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan

sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik sendiri secara spontan. Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Apabila suatu permainan menimbulkan kesenangan tetapi tidak memperoleh keterampilan berbahasa tertentu, maka permainan tersebut bukan permainan bahasa. Sebaliknya, apabila suatu kegiatan melatih keterampilan bahasa tertentu, tetapi tidak ada unsur kesenangan maka bukan disebut permainan bahasa. Dapat disebut permainan bahasa, apabila suatu aktivitas tersebut mengandung kedua unsur kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Anak-anak pada usia 6 -8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap diri mereka. Pada usia tersebut, anak-anak mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu dunia bermain. Permainan hampir tak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, orang dewasa semua membutuhkan permainan. Tentunya dengan jenis dan sifat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kelamin, bakat dan minat masing-masing. Tujuan utama permainan bahasa bukan semata-mata untuk memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa tertentu misalnya menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita sebagai salah satu alat pembelajaran yang berupa kartu yang berisi kata yang digunakan dalam upaya meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran membaca. Penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah dengan mengurutkan kartu yang berisi kata utama sebuah cerita sehingga sesuai dengan urutannya dan membentuk sebuah bacaan yang baik. Dengan menggunakan teknik

permainan bahasa melengkapi cerita, peserta didik diajak bermain sambil belajar. Artinya, guru membuat suasana yang sedemikian rupa sehingga peserta didik secara tidak disadari melakukan kegiatan belajar dalam permainannya. Melalui teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini peserta didik diajak berkompetisi dengan peserta didik lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Dalam kegiatan belajar menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita ini, guru hanya bertindak sebagai “juri” atau “wasit” yang menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, peserta didik akan merasa tertantang dan berusaha supaya mereka dapat memenangkan permainan ini. Guru bertugas sebagai motivator dan pengarah agar persaingan antar peserta didik dapat berjalan secara sehat. Artinya, peserta didik tidak curang, misalnya dengan melihat pada buku pelajaran, mencontoh peserta didik atau kelompok lain, dan sebagainya.

Sebagaimana telah diuraikan di atas bahwa penggunaan teknik permainan bahasa melengkapi cerita adalah salah satu upaya untuk mengoptimalkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Secara garis besar, tahap-tahap melengkapi cerita menurut Neni (dalam skripsi, 2008) adalah sebagai berikut:

1. Guru menginformasikan peserta didik tentang cara bermain kartu kata dan menetapkan waktu permainan.
2. Guru membagikan kartu kata kepada peserta didik secara kelompok.
3. Peserta didik secara berkelompok berusaha mengurutkan kartu-kartu tersebut sesuai dengan urutannya yang tepat, guru mengawasi, memotivasi, dan mengarahkan kegiatan peserta didik.
4. Secara perwakilan, peserta didik menempelkan hasil kartu kata di papan tulis.
5. Melakukan diskusi kelas untuk menentukan jawaban kartu kata yang tepat dan pemenang permainan. Kelompok yang keluar sebagai pemenang dihargai dan dirayakan.

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Peserta didik dengan aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, peserta didik dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat. Hindari kesan bahwa peserta didik melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh peserta didik, maka guru perlu membantu agar peserta didik merasa senang dan berhasil dalam belajar.

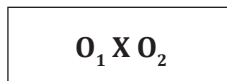
D. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2006: 72). Menurut Gay (dalam Emzir 2007: 63) Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental *designs* jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut:



Sumber: Emzir, 2014

Keterangan:

O_1 = Tes awal (*pretest*)

O_2 = Tes akhir (*posttest*)

X = Perlakuan dengan menggunakan metode bermain

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (keterampilan membaca permulaan) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan metode bermain
- c. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono 2006: 80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai sebanyak 23 peserta didik.

Tabel 3.1 Populasi penelitian

No.	Nama Rombel	Jumlah Peserta didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas III	10	13	23

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono 2016: 119). Penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu, mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian.

4. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

- a. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kelancaran, ketepatan dan kesesuaian kata ketika peserta didik membaca pada tes awal (*pretest*) dan ketika membaca pada tes akhir (*posttest*).
- b. Metode bermain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah salah satu metode bermain dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menggunakan Permainan suku kata.

5. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Tes Hasil belajar

Tes hasil belajar keterampilan membaca dengan jenis *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan sebelum teknik permainan diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan. Dalam penelitian ini peserta didik dites membaca permulaan.

- b. Lembar observasi aktivitas peserta didik

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Lembar observasi merupakan gambaran keseluruhan aspek yang berhubungan dengan kurikulum yang menjadi pedoman dalam pembelajaran. Lembar observasi ini berisi item-item yang akan diamati pada saat terjadi proses pembelajaran.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir, adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Tes awal (*pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum diterapkannya teknik permainan.

b. *Treatment* (pemberian perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan teknik permainan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Tes akhir (*posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik permainan.

7. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

a. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

1) Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

2) Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan peserta didik dalam membaca permulaan sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud yaitu:

Tabel 3.3. Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 -55	Sangat Rendah
56 -69	Rendah
70 -79	Sedang
80 -89	Tinggi
90 -100	Sangat Tinggi

b. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- 1) Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- 2) Mencari harga " $\sum x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- 3) Menentukan harga t Hitung dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- 4) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan teknik permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan teknik permainan tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai.

5) Menentukan harga t_{Tabel}

Mencari t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$

6) Membuat kesimpulan apakah teknik permainan berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Bahasa Indonesia Peserta didik Sebelum Diterapkan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai mulai tanggal 17 Juli-22 Juli 2021 maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan membaca peserta didik.

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nomor Kode	Nilai
1	001	95
2	002	65
3	003	95
4	004	60
5	005	55

6	006	65
7	007	90
8	008	55
9	009	55
10	010	50
11	011	50
12	012	45
13	013	30
14	014	40
15	015	70
16	016	75
17	017	45
18	018	30
19	019	75
20	020	70
21	021	70
22	022	80
23	023	85

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata -rata) nilai *pretest*

X	F	FX
30	2	60
40	1	40
45	2	90
50	2	100
55	3	165
60	1	60

X	F	FX
65	2	130
70	3	210
75	2	150
80	1	80
85		85
90		90
95		190
Jumlah		1450

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1450$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 23. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\
 &= \frac{1450}{23} \\
 &= 63,04
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 63,04. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 -55	10	43,47	Sangat Rendah
2	56 -69	3	13,04	Rendah
3	70 -79	5	21,73	Sedang
4	80 -89	2	8,69	Tinggi
5	90 -100	3	13,04	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test yaitu yang dikategorikan sangat rendah yakni 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi sama dengan persentase rendah yaitu 13,04%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca peserta didik sebelum diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	13	56,52
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	43,48
Jumlah		23	100

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah peserta didik yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) \geq 75%, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar. Akan tetapi peserta didik yang tuntas hanya sekitar $43,48\% \leq 75\%$ sehingga peserta didik kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil membaca setelah penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita:

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Peserta didik	Nilai
1	001	100
2	002	70
3	003	100
4	004	80
5	005	75
6	006	80
7	007	100
8	008	70
9	009	75
10	010	70
11	011	70
12	012	65
13	013	30
14	014	60
15	015	85
16	016	95
17	017	70
18	018	30
19	019	85
20	020	85
21	021	85
22	022	95
23	023	95

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-testa* seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X	F	FX
30	2	60
60	1	60
65	1	65
70	5	350
75	2	150
80	2	160
85	4	340
95	3	285
100	3	300
Jumlah	23	1770

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1770$ dan nilai dari N sendiri adalah 23. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \\
 &= \frac{1770}{23} \\
 &= 76,95
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar peserta didik setelah penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 76,95 dari skor ideal 100. Adapun penetapan nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Tingkat kemampuan membaca membaca *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 -55	2	8,69	Sangat Rendah
2	56 -69	2	8,69	Rendah
3	70 -79	7	30,43	Sedang
4	80 -89	6	26,08	Tinggi
5	90 -100	6	26,08	Sangat tinggi
Jumlah		23	100	

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa persentase hasil belajar peserta didik pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test yaitu yang dikategorikan sangat tinggi yakni 26,08%, tinggi 26,08%, sedang 30,43%, sedangkan kategori rendah dan sangat rendah memiliki persentase yang sama yaitu 8,69%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca peserta didik setelah diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	4	17,39
$70 \leq x \leq 100$	Tuntas	19	82,60
Jumlah		23	100

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah peserta didik yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar karena peserta didik yang tuntas adalah $82,60\% \geq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai selama diterapkan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Peserta didik

No	Aktivitas Peserta didik	Jumlah Peserta didik yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori	
		1	2	3	4	5				
1.	Peserta didik yang hadir pada saat pembelajaran		23	23	23		23	100	Aktif	
2.	Peserta didik yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		18	20	20		19,33	84,04	Aktif	
3.	Peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan permainan		19	20	20		19,66	85,47	Aktif	
4.	Peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung.		4	3	3		3,33	14,47	Tidak Aktif	
5.	Peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok	P R E S E S T	19	20	20	P O S T E S T	19,66	85,47	Aktif	
6.	Peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		18	21	22		20,33	88,39	Aktif	
7.	Peserta didik yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca		17	18	20		18,33	79,69	Aktif	
8.	Peserta didik yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan		19	19	21		19,66	85,47	Aktif	
9.	Peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		20	20	21		20,33	88,39	Aktif	
	Rata-rata								79,04	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran peserta didik sebesar 100%
- b. Persentase peserta didik yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 84,04%

- c. Persentase peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan permainan 85,47%
- d. Persentase peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat permainan berlangsung 14,47%
- e. Persentase peserta didik yang aktif dalam kegiatan kelompok 85,47%
- f. Persentase peserta didik yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 88,39%
- g. Persentase peserta didik yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca 79,69%
- h. Persentase peserta didik yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 85,47%
- i. Persentase peserta didik yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 88,39%
- j. Rata-rata persentase aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita yaitu 79,04%

Sesuai dengan kriteria aktivitas peserta didik yang telah ditentukan peneliti yaitu peserta didik dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah peserta didik yang aktif 75% baik untuk aktivitas peserta didik perindikator maupun rata-rata aktivitas peserta didik, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah peserta didik yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 79,04% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (Pre-test)	X2 (Post-test)	d = X2 - X1	d ²
1	95	100	5	25
2	65	70	5	25
3	95	100	5	25
4	60	80	20	400
5	55	75	20	400
6	65	80	15	225
7	90	100	10	100
8	55	70	15	225
9	55	75	15	225
10	50	70	20	400
11	50	70	20	400
12	45	65	20	400
13	30	30	0	0
14	40	60	20	400
15	70	85	15	225
16	75	95	20	400
17	45	70	25	625
18	30	30	0	0
19	75	85	10	100
20	70	85	15	225
21	70	85	15	225
22	80	95	15	225
23	85	95	10	100
	1450	1770	315	5375

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{315}{23} \\ &= 13,69\end{aligned}$$

- b. Mencari harga " $\sum x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 5375 - \frac{(315)^2}{23} \\ &= 5375 - \frac{99225}{23} \\ &= 5375 - 4314 \\ &= 1061\end{aligned}$$

- c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{13,69}{\sqrt{\frac{1061}{23(23-1)}}} \\ &= \frac{13,69}{\sqrt{\frac{1061}{506}}} \\ &= \frac{13,69}{\sqrt{2,09}} \\ &= \frac{1369}{1,44} \\ &= 9,50\end{aligned}$$

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1 = 23 - 1 = 22$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,71$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,50$ dan $t_{Tabel} = 1,171,71$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,50 > 1,71$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai.

F. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik 63,04 dengan kategori yakni sangat rendah yaitu 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi berada pada persentase 13,04%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan membaca peserta didik sebelum diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 76,95 jadi kemampuan membaca peserta didik setelah diterapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita. Selain itu persentasi kategori hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik juga meningkat yakni untuk kategori sangat tinggi dan kategori tinggi memiliki persentase nilai yang sama yaitu 26,08%, sedang 30,43%, dan kategori rendah dan sangat rendah juga memiliki persentase nilai yang sama yaitu 8,69%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,50. Dengan frekuensi (dk) sebesar $23 - 1 = 22$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,71$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik.

Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada peserta didik yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa peserta didik yang melakukan kegiatan lain atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama peserta didik yang melakukan kegiatan lain sebanyak 4 peserta didik, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 3 peserta didik yang melakukan kegiatan lain pada saat permainan berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya teknik permainan bahasa melengkapi cerita peserta didik mulai aktif pada setiap pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah peserta didik yang menjawab pada saat diajukan pertanyaan dan peserta didik yang mengajukan diri untuk melakukan kegiatan membaca. Peserta didik juga mulai aktif dan percaya diri untuk menyampaikan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan, mereka mengaku senang dan sangat menikmati permainan yang dilakukan sehingga termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan,

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam menerapkan teknik permainan bahasa melengkapi cerita terhadap kemampuan membaca peserta didik Kelas III SD Negeri 84 Mangarabombang Kabupaten Sinjai. Dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan teknik permainan bahasa melengkapi cerita di atas, peserta didik diarahkan untuk dapat mengorganisir daya nalarnya tentang suatu cerita atau alur secara tepat. Hal tersebut diharapkan dapat menambah pemahaman peserta didik tentang membaca cerita daripada guru menerangkan teknik dan cara membaca dari awal hingga akhir pelajaran. Dalam hal ini, peserta didik secara aktif dapat menyimpulkan sendiri materi pelajaran tersebut.

Beberapa kelebihan media pembelajaran kartu bercerita, menurut Neni (dalam skripsi, 2008) di antaranya sebagai berikut :

1. Peserta didik lebih aktif dalam berpikir dan mengolah sendiri informasi yang diberikan dengan kadar proses mental yang lebih tinggi.
2. Kegiatan belajar lebih banyak bersifat membimbing dan memberikan kebebasan belajar kepada peserta didik.
3. Pembentukan semangat kebersamaan, kerja sama, dan saling menghargai pendapat sesama anggota dalam kelompok.
4. Peserta didik lebih dikenalkan pada kompetisi yang sehat dalam mencapai tujuan.
5. Menambah tingkat penghargaan pada diri peserta didik maupun kelompok.
6. Memungkinkan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar dan tidak hanya menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar.
7. Dapat menghindarkan cara belajar tradisional, yaitu cara belajar yang memusatkan guru sebagai sumber belajar.
8. Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga tahan lama dalam ingatan.

Teknik permainan bahasa melengkapi cerita menuntut peserta didik untuk mengolah sendiri informasi sehingga dapat memperkaya

dan memperdalam materi yang dipelajari, sehingga lebih tahan lama dalam ingatan peserta didik

G. Penutup

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan membaca peserta didik sebelum penerapan teknik permainan bahasa melengkapi cerita dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar peserta didik yaitu sangat rendah 43,47%, rendah 13,04%, sedang 21,73%, tinggi 8,69% dan sangat tinggi berada pada persentase 13,04%..

Dan berdasarkan data yang diperoleh, teknik permainan bahasa melengkapi cerita berpengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi dan tinggi memiliki persentase yang sama yaitu 26,08%, sedang 30,43%, rendah dan sangat rendah juga memiliki persentase yang sama yaitu 8,69%.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh $t_{Hitung} = 9,50$ dan $t_{Tabel} = 1,71$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,50 > 1,71$. Hal ini membuktikan bahwa teknik melengkapi cerita efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca.

BAB IV

PERMAINAN KATA BERKAIT DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN DI KELAS AWAL SEKOLAH DASAR

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah pola perilaku manusia, dalam arti yang luas termasuk pola berpikir, merasakan, dan tindakan secara terbuka. Pandangan ini jelas, bahwa tujuan pendidikan adalah melakukan perubahan perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan. Kajian pendidikan berusaha mengidentifikasi perubahan-perubahan dalam pola perilaku yang ditentukan oleh lembaga pendidikan.

Pencapaian kualitas pendidikan pada tingkat lembaga pendidikan memerlukan usaha yang signifikan dari pelaku atau pelaksana pendidikan itu sendiri. Upaya peningkatan sumber daya manusia merupakan tugas besar dan memerlukan waktu yang relatif lama, karena masalahnya berkaitan dengan masalah pendidikan bangsa yang memerlukan pengelolaan yang baik dan terarah. Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dengan proses pelaksanaan pendidikan bangsa itu sendiri, antara kemajuan masyarakat dan pendidikan dari suatu bangsa tidak dapat dipisahkan.

Dalam Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa titik berat pembangunan pendidikan diletakkan pada peningkatan mutu setiap jenis dan jenjang pendidikan. Berkaitan dengan itu maka pendidikan dan pembinaan guru serta tenaga kependidikan lainnya pada semua jenjang dan jenis pendidikan di dalam dan di luar sekolah perlu ditingkatkan dan diselenggarakan secara terpadu.

Pada pasal 4 Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional

bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Tenaga kependidikan bertugas menyelenggarakan kegiatan mengajar, melatih, meneliti, mengembangkan, mengelola, dan /atau memberikan pelayanan teknis dalam bidang kependidikan.

Salah satu komponen yang memengaruhi berhasil tidaknya sistem pendidikan adalah proses belajar mengajar di kelas. Proses belajar mengajar ditentukan oleh banyak faktor antara lain : guru, peserta didik, materi pembelajaran, media, dan metode pembelajaran. Di antara faktor-faktor tersebut, gurulah yang mempunyai peranan sangat penting. Peranan guru tidak hanya terbatas pada saat berlansungnya proses belajar mengajar di kelas. Guru juga berfungsi sebagai administrator serta evaluator. Di samping itu, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas proses belajar mengajar yang dilaksanakannya. Jadi, di pundak seorang gurulah tanggung jawab efektif atau tidaknya proses belajar mengajar di kelas.

Pernyataan di atas membuktikan betapa pentingnya peranan guru atau pengajar dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Namun, yang terjadi di lapangan jauh dari harapan. Guru melaksanakan proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sangat membosankan bagi peserta didik. Guru aktif berceramah, peserta didik hanya sebagai pendengar setia. Peserta didik diibaratkan sebagai boneka dalam pembelajaran. Guru seharusnya melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai rancangan strategi pembelajaran. Tujuannya, menjadikan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran di kelas.

Untuk menciptakan dan mengoptimalkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar maka perlu dirancang suatu strategi belajar mengajar yang menyenangkan yakni strategi kata berantai. Strategi ini merupakan salah satu strategi untuk membelajarkan peserta didik dalam kondisi yang efektif dan menyenangkan dalam

peningkatan kemampuan menulis kalimat tunggal peserta didik kelas V SD Inpres 82 Tokinjong Kabupaten Sinjai.

Penggunaan strategi kata berkait dalam pembelajaran menulis tingkat dasar didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Teknik kata berkait menjadikan peserta didik aktif untuk bekerja dan bekerja sama dalam mengikuti pembelajaran. Guru hanya sebagai pengarah dan motivator bagi peserta didik. Tujuan penggunaan teknik kata berkait dalam pembelajaran menulis adalah menjadikan peserta didik lebih kreatif memilih dan memilah kata, kalimat, dan paragraf sebagai dasar terbentuknya tulisan yang tepat. Di samping itu, menjadikan guru lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah inovasi pembelajaran keterampilan menulis pada peserta didik kelas awal Sekolah Dasar?
2. Apakah teknik permainan kata berkait efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis permulaan pada peserta didik kelas awal sekolah dasar?

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Menulis adalah menuangkan ide atau pikiran dalam bentuk komunikasi yang memerlukan keterampilan tersendiri bagi penulisnya. Menulis merupakan sarana komunikasi melalui tulisan yang tidak terlepas dari tata cara dan aturan atau kaidah-kaidah bahasa tulis.

Paelori (2015) mengemukakan bahwa bahasa tulis tidak dapat mewujudkan seluruh aspek bahasa lisan secara sempurna. Walaupun dalam bahasa tulis telah diusahakan berbagai macam tanda baca misalnya tanda seru, tanda titik, tanda koma, dan sebagainya yang mewujudkan aspek-aspek bahasa lisan, namun bahasa tulis tetap

belum bisa mewujudkan keseluruhan aspek bahasa lisan. Tekanan, nada, dan lagu kalimat sering tidak dinyatakan dalam tulisan.

Menurut Syarif (2003) bahwa menulis adalah salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Keterampilan menulis berkaitan erat dengan keterpelajaran seseorang. Pelajar atau peserta didik termasuk golongan keterpelajaran yang dituntut terampil menulis. Terampil menulis tidak diperoleh secara serta merta. Seseorang yang ingin terampil menulis haruslah berlatih secara terus menerus dengan sistematis, misalnya berlatih dari yang mudah ke yang sukar, secara produktif, disiplin, terpinpin, dan terkontrol. Makin banyak seseorang menulis makin tinggi keterampilan dalam menulis.

Tarigan (1982: 21) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain yang menulis grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis merupakan suatu refresentasi bagian dari kesatuan bahasa. Hal ini merupakan perbedaan utama antara lukisan dan tulisan, antara melukis dan menulis.

Teknik pembelajaran keterampilan menulis dengan permainan kata berkait pada dasarnya adalah pembelajaran kooperatif dengan tujuan membantu peserta didik memahami materi menulis khususnya menulis kalimat tunggal. Untuk membentuk pemahaman peserta didik, teknik ini lebih banyak memberdayakan kemampuan peserta didik sendiri dalam pembelajaran daripada keterlibatan guru. Peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Pembelajaran ditata ke dalam situasi yang memungkinkan peserta didik dapat bekerjasama atau saling tukar pengetahuan dan pengalaman antara sesama mereka. Dalam konteks demikian, peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran dengan cara bergotong royong, dan tidak dilakukan secara individual sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Teknik ini dirancang untuk mengajarkan penguasaan ilmu pengetahuan secara utuh dan terorganisasi dengan baik. Bentuk permainan ini menghendaki keterlibatan seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil dan setiap kelompok diberi tugas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Teknik ini dikatakan kata berkait karena dalam prosesnya kata yang diproduksi memiliki keterkaitan sampai membentuk sebuah kalimat. Tujuan yang ingin dicapai dari teknik permainan kata berkait adalah pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan menantang dapat tercapai. Dengan begitu, peserta didik mampu memproduksi kalimat sebaik-baiknya dan sebanyak-banyaknya dengan kata-kata sendiri.

Cara pelaksanaan teknik pembelajaran ini adalah tempat duduk peserta didik setiap kelompok diatur berderet ke belakang dalam formasi lima atau enam peserta didik. Peserta didik yang paling depan menyebutkan satu kata ke teman belakangnya sambil mencatat kata itu di kertas. Peserta didik belakangnya menambahi satu kata sehingga menjadi dua kata yang berkaitan untuk disampaikan ke teman belakangnya. Peserta didik urutan ketiga menambahi satu kata lagi kemudian disampaikan ke peserta didik diurutan keempat. Peserta didik keempat menambahi satu kata lagi dan menyampaikan ke teman belakangnya. Peserta didik terakhir menambahi satu kata sehingga membentuk kalimat. Kalimat itu dicatat oleh peserta didik kelima ke buku atau kertas yang disediakan. Kata-kata berikutnya terus dialirkan dari depan ke belakang dengan cepat karena dilombakan.

Pada bagian ini akan dikaji pembelajaran teknik permainan kata berkait serta proses pelaksanaannya dalam pembelajaran menulis kalimat tunggal. Hal tersebut akan terangkum ke dalam dua pokok kajian, yakni (1) persiapan pembelajaran, dan (2) Pelaksanaan pembelajaran.

1. Persiapan Pembelajaran

Dalam teknik kataberantai, kegiatan-kegiatan dilakukan sebelum pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dapat dibagi dalam dua bentuk kegiatan yaitu (1) persiapan materi pelajaran serta menata bentuk tugas peserta didik, dan (2) membentuk kelompok dengan jumlah lima atau enam peserta didik dalam satu kelompok.

a. Penentuan Materi Pelajaran dan Bentuk Tugas

Kegiatan yang dilakukan pada bagian ini menentukan materi pelajaran serta bentuk tugas peserta didik. Materi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu menulis kalimat tunggal dengan tema yang telah ditentukan.

b. Pembentukan kelompok

Dalam proses pembentukan kelompok sebaiknya peserta didik tidak diijinkan memilih sendiri pasangannya. Guru bisa menentukan langsung nama peserta didik dalam setiap pasangan sesuai dengan prestasi dari peserta didik tersebut. Setiap kelompok terdiri dari 6peserta didik. Adapun rinciannya adalah 3 peserta didik pintar 3peserta didik kurang. Hal ini dilakukan agar setiap pasangan bisa bekerjasama dan saling membantu dalam memecahkan masalah.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada bagian ini disajikan hasil kajian tentang bentuk penerapan teknik kataberantai dalam pembelajaran menulis kalimat tunggal. Teknik kata berkait dapat dilaksanakan yaitu guru mengatur tempat duduk peserta didik dalam formasi deret ke belakang. Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu (a) tahap sebelum menulis, (b) tahap menulis, (c) tahap sudah menulis. Secara berturut-turut, pelaksanaan pembelajaran berdasarkan tahapan-tahapan di atas disajikan berikut ini.

a. Tahap Sebelum Menulis

Kegiatan pokok yang dilakukan pada tahap ini dapat diwujudkan ke dalam dua bentuk kegiatan. Kedua bentuk

kegiatan itu ialah (1) pembentukan skemata peserta didik, dan (2) pelaksanaan penajakan bersama untuk memahami tugas-tugas yang dibebankan kepada peserta didik. Kedua bentuk kegiatan itu merupakan penjabaran dari fase persiapan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan yang pertama dilakukan oleh guru dan direspon oleh peserta didik, sedangkan kegiatan yang kedua dilakukan oleh peserta didik dibawa bimbingan guru.

b. Tahap Menulis

Pada tahap ini setiap kelompok melaksanakan tugas penuh tanggung jawab, kerjasama yang baik, saling memberi informasi atau saran serta saling mengisi dari masing-masing kekurangan yang dimiliki. Semua anggota kelompok berusaha memahami kalimat tunggal serta kaidah atau tata bahasa yang melekat pada kalimat tersebut.

c. Tahap Sudah Menulis

Pada tahap ini yang dilakukan adalah laporan kelompok tentang hasil kerja kelompok, pemberian tes individu, dan penghargaan.

Dalam pengajaran keterampilan menulis khususnya menulis kalimat tunggal, guru menggunakan berbagai macam strategi atau metode dengan harapan pencapaian hasil yang memuaskan. Salah satu strategi yang digunakan adalah permainan kata berkait..

D. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, terhadap 2 variabel, Independen (permainan kata berkait) serta variable dependen (Kemampuan Menulis Permulaan Peserta didik Kelas III SD Inpres Tokinjong) dimaksudkan untuk mengetahui suatu kejadian atau peristiwa yang sedang berlangsung yaitu Prmainan kata berkait dlam

pembelajaran Menulis Permulaan Pada Peserta didik Kelas III SD Inpres Tokinjong Kabupaten Sinjai.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra eksperimen atau pre experiment yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya mempergunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok control (Pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan randomisasi. Rancangan yang digunakan adalah "One Group Design Pretest-Posttest". Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Desain penelitian eksperimen semu:

Tabel 3. Desain *The One Group Pretest-Posttest*

Pre tes	Perlakuan	Post tes
O_1	X	O_2

Sumber: (Sugiyono,2015: 111)

Keterangan :

O_1 : pengukuran pertama sebelum pemberian reward (*pretest*)

X : perlakuan atau eksperimen (pemberian reward)

O_2 : pengukuran kedua setelah pemberian reward (*posttest*)

3. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Inpres Tokinjong Kabupaten Sinjai. Populasi yang akan diteliti yakni seluruh peserta didik kelas III SD Inpres Tokinjong Kabupaten Sinjai. yang berjumlah 28 orang.

1. Definisi Operasional Variabel

Defenisi oprasional merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah teknik kata berkait, sedangkan variabel terikat adalah perkembangan kemampuan menulis permulaan. Menulis permulaan merupakan tahapan proses belajar menulis pada peserta didik kelas awal untuk mengenal rangkaian

huruf dengan bunyi-bunyian yang bermakna, dengan tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan dengan intonasi dan lafal yang tepat.

2. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data penelitian digunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ini, yaitu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data seperti lembar observasi, dokumentasi, angket dan wawancara.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah tes menulis permulaan. Untuk mengetahui tingkat keterampilan menulis peserta didik digunakan tes menulis permulaan. Teks bacaan yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan menggunakan teks bacaan yang sama dari kegiatan pratindakan.

4. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Post test*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

5. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun

langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata (*Mean*)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b. Persentase (%) nilai rata-rata

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

Dimana:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Materi

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-34	Sangat Rendah
35-54	Rendah
55-64	Sedang
65-84	Tinggi
85-100	Sangat Tinggi

Sumber: Depdikbud (2003)

6. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

Σd = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b. Mencari harga " $\Sigma x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

Σd = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- c. Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 = hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media *Big Book* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan menulis permulaan peserta didik SD Inpres Tokinjong Kabupaten Sinjai.

Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penggunaan penggunaan media *Big Book* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan

menulis permulaan peserta didik SD Inpres Tokinjong Kabupaten Sinjai. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N-1$

Membuat kesimpulan. menggunakan nilai p maka dikatakan signifikan jika nilai $p < 0,05$.

E. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Pre-Test

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Tokinjong pada tanggal 17 Juli 2019, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar peserta didik berupa nilai dari kelas III SD Inpres Tokinjong.

Tabel 5. Skor Nilai Pre-Test

No.	Kode	Nilai				Nilai Pre-Test
		Lafal	Intonasi	Kelancaran	Kejelasan	
1.	001	15	15	15	15	60
2.	002	15	15	12	15	57
3.	003	19	15	15	15	64
4.	004	15	15	14	10	54
5.	005	20	20	15	20	75
6.	006	18	20	20	20	68
7.	007	20	20	18	20	78
8.	008	18	19	15	20	72
9.	009	20	20	19	20	79
10.	010	20	20	19	20	79
11.	011	15	15	15	10	55
12.	012	20	20	16	20	76
13.	013	20	20	20	20	80
14.	014	18	20	20	20	68

No.	Kode	Nilai				Nilai Pre-Test
		Lafal	Intonasi	Kelancaran	Kejelasan	
15.	015	20	20	18	20	78
16.	016	20	20	18	13	73
17.	017	15	15	14	15	59
18.	018	20	15	15	15	65
19.	019	20	20	21	20	81
20.	020	15	15	10	10	50
21.	021	15	15	12	15	57
22.	022	15	14	12	15	56
23.	023	16	15	15	15	61
24.	024	20	20	16	20	76
25.	025	20	20	18	13	73
26.	026	20	15	16	16	67
27.	027	20	15	15	15	65
28.	028	20	15	16	15	66

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Saat proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik masih kurang, hal tersebut terlihat masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat pelaksanaan pembelajaran. Beberapa peserta didik asyik bermain sendiri dan berbicara dengan temannya.

Tabel 6. Persentase Pencapaian nilai rata-rata Keterampilan Menulis Permulaan

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	Peserta didik yang mencapai nilai rata-rata	10	36%
2.	Peserta didik yang belum mencapai nilai rata-rata	18	64%
	Nilai rata-rata		67,57

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan nilai keterampilan menulis permulaan saat pre-test mencapai 36% atau sebanyak 10 orang, sedangkan peserta didik yang belum tuntas mencapai 64% atau sebanyak 18 peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas apabila mencapai nilai rata-rata ≥ 75 dan 80% peserta didik dapat mencapai nilai rata-rata.

Tabel 7. Persentase Kriteria Penguasaan Keterampilan Menulis Permulaan

Interval Nilai	Kriteria Nilai	Keterangan	Jumlah peserta didik	Persentase
86-100	A	Sangat Baik	1	3,5%
76-85	B	Baik	6	21,5%
56-75	C	Cukup	14	50%
10-55	D	Kurang	7	25%

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Berdasarkan rekapitulasi data nilai di atas, hanya 1 peserta didik atau 3,5% yang mendapatkan kriteria nilai sangat baik, 6 peserta didik mendapatkan nilai baik atau sebesar 21,5%, 14 peserta didik atau sekitar 50% yang memperoleh nilai cukup, dan 7 peserta didik yang masih kurang.

b. Post-Test

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *Post-Test*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini.

Tabel 8. Peningkatan Nilai Keterampilan Meabaca permulaan
Pre-Test dan Post-Test

No.	Kode Name	Nilai		Peningkatan Pre-Test dan Post-Test	Ketuntasan	
		Pre-Test	Post-Test		Pre-Test	Post-Test
1.	001	60	83	23		√
2.	002	57	82	25		√
3.	003	64	81	17		√
4.	004	54	74	20		
5.	005	75	81	6	√	√
6.	006	68	82	14		√
7.	007	78	80	2	√	√
8.	008	72	86	14		√
9.	009	79	82	3	√	√
10.	010	79	82	3	√	√
11.	011	55	74	19		
12.	012	76	85	9	√	√
13.	013	80	85	5	√	√
14.	014	68	84	16		√
15.	015	78	86	8	√	√
16.	016	73	67	17		
17.	017	59	92	11		√
18.	018	65	88	23		√
19.	019	81	74	15	√	
20.	020	50	87	14		√
21.	021	57	82	25		√
22.	022	56	82	26		√
23.	023	61	85	24		√
24.	024	76	91	15	√	√
25.	025	73	82	9		√
26.	026	67	78	13		√

No.	Kode Name	Nilai		Peningkatan Pre-Test dan Post-Test	Ketuntasan	
		Pre-Test	Post-Test		Pre-Test	Post-Test
27.	027	65	85	19		√
28.	028	66	86	19		√
Jumlah		1892	2306	421		
Rata-Rata		67,57	82,35	15,03		
Tuntas					10	24
Persentase (%)					36%	85,7%
Tidak Tuntas					18	4
Persentase (%)					64%	14,3%

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Dari hasil data rekapitulasi pada tabel di atas dapat diketahui perbandingan jumlah peserta didik yang sudah memenuhi nilai ketuntasan pada pre-test sebesar 10 peserta didik dan pada post-test terdapat peningkatan yaitu sebanyak 23 peserta didik yang memenuhi ketuntasan.

Tabel 9. Persentase Kriteria Penguasaan Keterampilan Menulis Permulaan melalui Media *Big Book*

Interval Nilai	Kriteria Nilai	Keterangan	Jumlah peserta didik	Persentase
86-100	A	Sangat Baik	7	25%
76-85	B	Baik	17	61%
56-75	C	Cukup	4	14%
10-55	D	Kurang	0	0%

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Berdasarkan data persentase kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam kategori sangat baik 7 anak dengan persentase 25%, sebagian besar peserta didik dalam kategori baik yaitu 17 peserta didik dengan persentase 61%. Sebanyak 4 peserta didik pada kriteria cukup dengan persentase

14% dan tidak ada peserta didik yang masuk dalam kriteria kurang. Dari hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan penguasaan keterampilan menulis permulaan dibandingkan dengan tanpa penggunaan teknik kata berkait.

Peserta didik dengan kriteria baik menulis sudah dengan lancar dan jelas namun beberapa peserta didik terkadang masih menulis dengan intonasi yang kurang tepat. Dan saat menulis peserta didik suara peserta didik terkadang lama kelamaan menjadi pelan. Sedangkan peserta didik menulis dengan kriteria cukup, menulis sudah lancar tapi masih ada beberapa kalimat yang salah dalam memisahkan persuku kata.

Tabel 10. Persentase Pencapaian nilai rata-rata Keterampilan Memulis Permulaan

No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	Peserta didik yang mencapai nilai rata-rata	24	85,7%
2.	Peserta didik yang belum mencapai nilai rata-rata	4	14,3%
	Nilai rata-rata		82,35

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Berdasarkan persentase pencapaian nilai rata-rata keterampilan menulis permulaan peserta didik kelas I pada post-test yang disajikan pada tabel 4.6 diperoleh nilai rata-rata seluruh peserta didik sudah mencapai nilai rata-rata. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 67,57 pada pre-test menjadi 82,35 pada post-test. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai sesuai dengan nilai rata-rata pun meningkat. Pada pre-test peserta didik mencapai nilai rata-rata sebanyak 10 peserta didik (36%) kemudian meningkat menjadi 24 peserta didik (85,7%) post-test.

Tabel 11. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Post-test

Persentase Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
< 75	Tidak tuntas	4	14,3%
≥ 75	Tuntas	24	85,7 %
Jumlah		28	100

Sumber: Instrumen Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.7 di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas I SD Inpres Sero setelah dilakukan *Post-test* hasil belajar Bahasa Indonesia terdapat 4 peserta didik (14,3%) yang belum tuntas hasil belajarnya dan 24 peserta didik (85,7%) yang telah tuntas belajarnya. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 74 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 75.

2. Analisis Berpengaruh Tidaknya Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Perkembangan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Peserta didik Kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh penggunaan media *big book* terhadap perkembangan kemampuan menulis permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 12. Tabel Kinerja pengaruh Tidaknya Penggunaan Media *Big Book* Terhadap Perkembangan Kemampuan Menulis Permulaan Pada Peserta didik Kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba

No.	XI (Pre-Test)	X2 (Post-Test)	d = X2 - XI	d ²
1.	60	83	23	529
2.	57	82	25	625

No.	X1 (Pre-Test)	X2 (Post-Test)	d = X2 - X1	d ²
3.	64	81	17	289
4.	54	74	20	400
5.	75	81	6	36
6.	68	82	14	196
7.	78	80	2	4
8.	72	86	14	196
9.	79	82	3	9
10.	79	82	3	9
11.	55	74	19	361
12.	76	85	9	81
13.	80	85	5	25
14.	68	84	16	256
15.	78	86	8	64
16.	73	67	17	289
17.	59	92	11	121
18.	65	88	23	529
19.	81	74	15	225
20.	50	87	14	196
21.	57	82	25	625
22.	56	82	26	676
23.	61	85	24	576
24.	76	91	15	225
25.	73	82	9	81
26.	67	78	13	169
27.	65	85	19	361
28.	66	86	19	361
Jumlah	1892	2306	421	11210

Sumber: Instrumen Hasil Penelitian

Langkah-langkah untuk pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari harga "Md" dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{421}{28} \\ &= 15,03\end{aligned}$$

- b. Mencari harga " $\sum x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum x^2 d &= \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 11210 - \frac{(421)^2}{28} \\ &= 11210 - \frac{177241}{28} \\ &= 11210 - 6330,04 \\ &= 4879,96\end{aligned}$$

- c. Mentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{15,03}{\sqrt{\frac{4879,96}{28(28-1)}}} \\ &= \frac{15,03}{\sqrt{\frac{4879,96}{28(27)}}} \\ &= \frac{15,03}{\sqrt{\frac{4879,96}{756}}} \\ &= \frac{15,03}{\sqrt{6,45}}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{15,03}{2,54} \\
 &= 5,92
 \end{aligned}$$

d. Menentukan harga t_{Tabel}

Cara mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N-1 = 28-1 = 27$ maka diperoleh $t_{Tabel} = 3,690$ (signifikansi 0,05).

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,92$ dan $t_{Tabel} = 3,690$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,92 > 3,690$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap perkembangan kemampuan menulis permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba.

F. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagaian ini akan diuraikan hasil yang ditentukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap perkembangan kemampuan menulis permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba. Hal tersebut dapat terlihat statistic frekuensi perolehan hasil pre-test dan post-test peserta didik pada table berikut.

Table 13. Statistik Frekuensi dan Persentase Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Interval	Frekuensi		Persentase (%)		Keterangan
		Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test	
1.	86 -100	1	7	3,5%	25%	Sangat Baik
2.	76 -85	6	17	21,5%	17%	Baik
3.	56 -75	14	4	50%	4%	Cukup
4.	10 - 55	7	0	25%	0%	Kurang

Sumber. Instrumen Hasil Penelitian

Dengan melihat table 4.9 diatas,bahwa adanya peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik setelah penggunaan media. Hal tersebut terlihat pada hasil pre-test (sebelum pemberian perlakuan) dari 28 jumlah peserta didik terdapat 18 peserta didik 64% berada pada kategori rendah. Jumlah persentase tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal dan belum memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 .

Selanjutnya persentase hasil pot-test yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media *Big Book* mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari 28 jumlah peserta didik terdapat 24 (85,7%) telah memenuhi criteria ketuntasan minimal hasil belajar secara klasikal yang telah ditentukan dan berada pada kategori tuntas.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Big Book* efektif diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba. Pernyataan tersebut didukung dan diperkuat berdsarkan hasil perhitungan statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, dapat diketahui bahwa nilai t_{Hitung} sebesar dengan frekuensi (df) sebesar $28-1 = 27$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{Tabel} = 3,690$. Oleh karena $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ pada taraf signifikasi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media *Big Book* terhadap perkembangan kemampuan menulis permulaan pada peserta didik kelas I SD Negeri 331 Borong Tellu Kabupaten Bulukumba.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. dkk. 2010. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwi, Hasan., dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arnolyati. 2009. *Efektivitas Strategi Sumbang Kalimat terhadap Peningkatan kemampuan menulis paragraf siswa kelas VI SD Negeri II/I Panaikang Kota Makassar*. Skripsi. Makassar: Unismuh
- Azimah & Utomo, (2018). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Lagu-Lagu pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Seni Musik*, 7 (1), 25-33. Diakses 12 Maret 2021.
- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Chaer, Abdul. 2000. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Kaswan. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Darnis. 2015. Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Pendekatan Lingkungan Bagi Peserta didik. *Jurnal: JUPE Vol. 8 No.1. Januari 2015*
- Depdikbud. 2016. *Pedoman Penilaian di Sekolah Dasar* . Jakarta: Dirjen Dikdasmen
- Dian, Permanasari. 2017. *Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Peserta didik Kelas Vii Smp Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat*. *Jurnal Pesona, Volume 3 No. 2* Maret 2017
- Dungga, J. A. 2011. *Ke Arah Pengertian dan Penikmatan Musik*. Jakarta: Gramedia
- Kusumah, Siti Dloyana. 2013. *Lagu-lagu Nina Bobo sebagai Sarana Pendidikan Budaya*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Neni. (2008). Penggunaan Media Pembelajaran Melengkapi Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi

- Peserta didik Kelas V SD Negeri 2 Kenanga Kabupaten Cirebon, PGSD Kampus Sumedang.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Airlangga
- Rahman, Abd. Rahim. 2021. Kisah Orang- Orang Tercinta dalam Pembelajaran Menulis. Malang, UMM. : Book Chapter
- Ramlan, Muhammad. 1981. *Sintaksis*. Yogyakarta: U.P Karyono.
- Safi'ie, Imam. 1999. *Pengajaran Membaca Di Kelas-Kelas Awal Disekolah dasar*. Malang: Depdiknas.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana
- Subana, M. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia
- Suyatno. 2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran "Menciptakan Proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif"*. Gorontalo: Bumi Aksara
- Wibawa, Rahmat. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Airlangga
- Yuniati, Evi. 2011. *Karakteristik dari Lagu yang Baik*. (<http://Luwintu.multiply.com>) diakses 01 Desember 2020
- Zahra. 2014. *Lagu Kreasi untuk Pembelajaran Terpadu*. Jurnal PAUD Dikmans. Vol 1 No, 3 2014.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.
2.	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
3.	Jabatan Struktural	Penata Tk I Gol.IV/ a
4.	NIP/NIK/Identitas Lainnya	196512311992031036
5.	NIDN	0927096501
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Sinjai, 27 septembber 1965
7.	Alamat Rumah	BTN Andi Tonro Permai Blok A 11/10.Gowa
8.	Nomor Telepon/Faks/HP	085 341 724 236
9.	Alamat Kantor	Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh)
10.	Alamat e-mail	Abrarunismuh65@gmail.com
11.	Matakuliah yang diampu	1. Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia 2. Pemerolehan Bahasa (S2) 3. Semantik Pragmatik (S2) 4. Karya Tulis ilmiah (S2) 5. Seminar kebahasaan (S1) 6. Metodologi Penelitian (S1) 7. Teori Belajar Bahasa (S1)

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Negeri Ujung Pandang	Universitas Hasanuddin Makassar	Universitas Hasanuddin Makassar
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesias	Bahasa Indonesia

Tahun Masuk- Tahun Lulus	1984-1989	1994-1997	1998 -2006
Judul Skripsi/ Thesis/ Disertasi	Kemampuan Mengapresiasi Cerita Pendek Mahaasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia IKIP Ujung Pandang	Alih Kode dan Campur Kode dalam Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Ranah Keagamaan	Keterampilan Membaca Pemahaman Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta dalam Lingkup Kopertis Wilayah IX Sulawesi Selatan
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Drs.Sugira Wahid M.S 2. Drs. Abd. Rasyid Nusu	1. Prof.DR. Zaihudin Taha 2. Prof. Dr. Hj. Sugira Wahid M.S	1. Prof. DR. H. A. Mayangkap M.S 2. Pror. DR. Hj. Sugira Wahid, M.S 3. DR. Marte Manda, M Phil
Gelar Akademik	Docterandus	Magister. Humaniora	Doctor
Bidang Keahlian untuk Setiap Jenjang Pendidikan	Perencanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia	Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia	

C. Pengalaman Penelitian dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber/No. Kontrak	Jumlah (Rp)
1	2011	Analisis Nilai Moral Novel "Jejak Langkah" Karya Pramoedya Ananta Toer.	Mandiri	3.000.000
2	2011	Penggunaan Video keindahan Alam dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Murid SD Negeri no 2Majanna Kab. Bone	Mandiri	3.000.000

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber/No. Kontrak	Jumlah (Rp)
3	2012	Analisis Kesalahan Berbahasa Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Binamu Kab. Jeneponti	Mandiri	3.000.000
4	2013	Karakter Tokoh Utama Novel Ronggeng Dukuh Paruk, Karya Ahmad Tohari	Institusi	5.000.000
5	2014	Feminisme dalam Novel Saman, Karya Ayu Utami	Mandiri	3.000.000
6	2015	Pengaruh Sikap Bahasa dan Jenis Kelamin terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN Lalabata Kabupaten Soppeng	Mandiri	4.000.000
7	2015	Pemakaian Tindak Tutur Asertif Pejabat Publik di Kota Makassar	Hibah Bersaing	40.000.000
2	2016	Kesantunan Imperatif Tindak Tutur Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Kelara Kabupaten Jeneponto	Institusi	5.000.000
3	2017	Penggunaan Tindak Tutur Direktif Anggota Legislatif di Kota Makassar	Hibah Bersaing	75.000.000
4	2018	Pengembangan bahan ajar BIPA untuk Darmasiswa Unismuh Makassar	Hibah Unggulan PT	75.000.000
5	2019	Pengembangan bahan ajar BIPA untuk Darmasiswa Unismuh Makassar (Tahun II)	Hibah Unggulan PT	50.000.000

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber/No. Kontrak	Jumlah (Rp)
6	2020	Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri Pajukukan, Bantaeng	Hibah Pascasarjana	35.000.000
7	2020	Pengaruh antara Perbendaharaan Kosakata dan Penguasaan kalimat terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SMP Unismuh Makassar	Hibah Pascasarjana	35.000.000
8	2020	Pembelajaran Berbasis HOTS pada siswa SMP Muhammadiyah Pinrang	Hibah Pascasarjana	35.000
9	2021	Pengaruh antara Keterampilan Membaca dengan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Mate- Matika Murid Kelas SD Negeri 84 Kab. Sinjai	Institusi	12.000.000
10	2022	Pemertahanan Bahasa Indonesia bagi WNI di Denhag Belanda	Institusi	25.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber/No. Kontrak	Jumlah (Rp)
1	2015	Pelatihan Penulisan Surat Resmi	Internal kampus	3.000.000
2	2016	Pelatihan Pemanfaatan Pekarangan sebagai Toga	Internal kampus	3.000.000

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber/No. Kontrak	Jumlah (Rp)
3	2017	Pelatihan Optimalisasi Pemanfaatan Jagung Muda	Internal kampus	3.000.000
4	2018	Pelatihan menulis cerita bagi guru SD di Kabupaten gowa	Institusi	5.000.000
5	2019	Pelatihan inovasi pembelajaran bagi guru-guru SD Negeri Pakallu Kab. Maros	Mandiri	5.000.000
6	2020	Pelatihan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas (PTK) bagi guru guru SD Negeri 331 Borong Tellue Kab. Bulukumba	Mandiri	5000.000
7	2021	Pendampingan Pembelajaran dengan menggunakan media folklor bagi guru-guru SD Inpres 171 Pakallu	Institusi	12.000.000
8	2021	Pendampingan pembelajaran pantun bagi SD Negeri 84 Kab. Sinjai	Institusi	12.000.000
9	2022	Pendampingan Pembelajaran Resensi Buku dalam Menyiasati Keterbatasan Buku Bacaan di SD Negeri 008 Mamasa	Mandiri	5.000.000
10	2022	Pelatihan penyusunan best praktis pembelajaran bagi guru guru SD Negeri 84 Kab. Sinjai	Institusi	12.000.000

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 3 Tahun Terakhir

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepengulisan
1.	Pengaruh Sikap Bahasa dan Jenis Kelamin terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN Lalabata Kabupaten Soppeng	ANOTASI 2502-4833	-	Vol. 2/ No.2/ Agustus 2017	Penulis Ke-2
2.	Kesantunan Imperatif Tindak Tutur Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Kelara Kabupaten Jeneponto	ANOTASI 2502-4833	-	Vol. 3/ No.1/ Maret 2018	Penulis Ke-2
3.	Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal bagi Penutur Asing (BIPA)	ANOTASI 2502-4833	-	Vol. 3/ No. 2/ Agustus 2018	Penulis Ke-2
4.	Alih Kode dan Campur Kode Penjual dan Pembeli di Pasar Pa'baeng-baeng Kota Makassar	KREDO 2599-316X SINTA4	https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/5422	Vol. 4/ No.1/ November 2020	Penulis Ke-1

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepengulisan
5.	Bahasa Iklan di Antara Erotisme dan Simbiosis Mutualisme	RANAH 2579-8111 SINTA2	https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/view/3366	Vol. 10/ No.1/Juni 2021	Penulis Ke-1
6.	Melejitkan Potensi Menulis Siswa Melalui Media Folklore	BRILJANT 2541-4224 SINTA3	https://jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant/article/view/929	Vol. 7/ No. /2022	Penulis Ke-1
7.	Inovasi Pembelajaran Pantun Berbasis Kearifan Lokal	NATURALISTIC 2548-8589 SINTA3	https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/1306	Vol. 6/ No. /2021	Penulis Ke-1
8.	Penggunaan Bahasa pada Media Sosial (Medsos): Studi Kajian Pragmatik	GEMA WIRALODRA	https://gemawiralodra.unwir.ac.id/index.php/gemawiralodra/article/view/188	Vol. 12/No.2/ Oktober 2021	Penulis Ke-2

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepenulisan
9.	Perbandingan Alur Cerita Dan Penokohan Terhadap Novel Assalamualaikum Calon Imam Karya Madani Dan Novel Assalamualaikum Beijing Karya Asma Nadia	KREDO 2599-316X SINTA4	https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/6351	Vol. 5 /No.2/2022	Penulis Ke-1
10.	Sikap Berbahasa Warga Negara Indonesia Keturunan Tionghoa di Kota Makassar	ONOMA 2715-4564 SINTA4	https://e-journal.my.id/onoma/article/view/1239	Vol. 7 /No.2/2021	Penulis Ke-3
11.	Analisis Kekerasan Verbal dalam Sinetron "Suara Hati Istri"	AUFKLARUNG 2808-7100	https://etdci.org/journal/AUFKLARUNG/issue/view/17	Vol. 1 /No.1/2021	Penulis Ke-1
12.	Keefektifan Media Video Tutorial terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vi Sdn 143 Inpres Leko	JRIP 2776-8872	https://etdci.org/journal/jrip/issue/view/8	Vol. 1 /No.2/2021	Penulis Ke-2

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepenulisan
13.	Pengaruh Partisipasi dalam Kegiatan KKG terhadap Motivasi Mengajar dan Kemampuan Mendesain RPP Bahasa Indonesia Berbasis Keterampilan Abad 21	JRIP 2776-8872	https://etdci.org/journal/jrip/issue/view/9	Vol. 1/No.3/2021	Penulis Ke-2
14.	Keefektifan Teknik Analisis Contoh Berbasis Struktur Teks terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Cerita Anekdote Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Majauleng Kabupaten Wajo	JRIP 2776-8872	https://etdci.org/journal/jrip/article/view/32	Vol. 1/No.2/2021	Penulis Ke-2
15.	Implikatur Percakapan dalam Papateng Toriole Sebagai Bentuk Penanaman Nilai Karakter Bagi Masyarakat Suku Bugis	SYNTAX LITERATE 2548-1398 SINTA4	https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/6814	Vol. 7/No.4/ 2022	Penulis Ke-1

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepenulisan
16.	Meretas Eksistensi Bahasa Indonesia pada Iklan Sosialisasi Pencegahan Penularan Virus Covid-19	PROSIDING SENASBASA 2599-0519	http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/4836	Vol. 5/No.1/ 2021	Penulis Ke-1
17.	Curriculum Development in College: Research and Development Study of Electronic Subjects for Indonesian Subjects at Muhammadiyah University of Makassar	Universal Journal of Educational Research 4835 -4844 SCOPUS Q3	https://www.hrpub.org/download/20200930/UJER55-19517261.pdf	Vol. 8/No.10/ 2020	Penulis Ke-2
18	Development Illustrated Dictionary with Local Culture to Support Cultural Literation on Elementary School	RIGEO 2146-0353 SCOPUS Q3	https://rigeo.org/submit-a-manuscript/index.php/submit-a-manuscript/article/view/1076	Vol. 11/No.5/ 2021	Penulis Ke-1
19.	Neurolinguistics and Its Influence on Language Teaching in Children	Dialogos 2177-2940 SCOPUS Q3	http://revista-uem.uno/index.php/Dialogos/article/view/73	Vol. 25/No. 1/2021	Penulis Ke-1

No.	Judul	Nama Jurnal/ ISSN	Link/URL	Volume/Nomor/ Waktu Terbit	Status Kepenulisan
20.	Development Students Character in 5.0 Era Through Learning To Write Based On Stories Of The Loves One	Bildung UM Malang	BookChapter	Maret 2022	Penulis Ke-1
21.	The Story of Loved Ones as Description Learning Media in the Elementary School	AL-ISHLAH 2597-940X SINTA2	https://journal.staihub-bulwathan.id/index.php/alishlah	Vol. 14/No. 3/ Oktober 2022	Penulis Ke-1
22.	Integration of Character Education through Local Wisdom in Indonesian Language Learning at Junior High School	POSIDING SCOPUS	-	Agustus 2022	Penulis Ke-1

F. Keikutsertaan dalam kegiatan seminar ilmiah/lokakarya/ penataran/workshop/pagelaran/ pamaren/peragaan yang melibatkan pakar/ahli dari luar PT.

Jenis Kegiatan	Tempat	Waktu	Sebagai	
			Penyaji	Peserta
Workshop TOT Narasumber Guru Pembelajar	Rich Hotel Surabaya	2007		Peserta
Pelatihan Instruktur Nasional Guru Pembelajar	Pondok Madina Makassar	2017	Penyaji	
Pemilihan Guru Berprestasi Tingkat Sulawesi Selatan	Hotel Grand Place Makassar	2017	Penyaji	
Pelatihan Penyusunan KTI Bagi Guru dan Kepala Sekolah di Kabupaten Polman	Dinas Pendidikan Kabupaten Polman	2018	Penyaji	
Pelatihan Penulisan Best Praktis Pembelajaran Bagi Guru SD dan SMP di Kabupaten Toraja Utara	Hotel Luta Rante Pao	2018	Penyaji	
Saminar Nasional LeksikoGraf	Hotel Arya Duta Jakarta	2018	Penyaji	
Kongres Bahasa Indonesia	Hotel Syahid Jakarta	2018	Penyaji	
Bintek Literasi GLN	Hotel Santika Jakarta	2018		Peserta
Bintek Penyusunan HIBA Prodi Pascasarjana	Hotel SwissBell Jakarta	2019		Peserta
Seminar Nasional HPBBI	Pascasarjana UNM	2019	Penyaji	

Jenis Kegiatan	Tempat	Waktu	Sebagai	
			Penyaji	Peserta
Seminar Nasional HPBBI	Pascasarjan UHAMKA Jakarta	2019	Penyaji	
Webinar Nasional	Pascasarjana Unismuh	2020	Penyaji	
Pelatihan Penulisan Artikel Jurnal	PPJB Sinta 2	2020		Peserta
Kuliah Pakar Visiting Profesor	UMM Malang	2020	Penyaji	
Webinar Visiting Provesor	UMM Malang	2021		Peserta
Webinar Best Practice Pengajuan Guru Besar	UMM Malang	2022		Peserta

G. Pengalaman sebagai Pakar/konsultan/staf ahli/nara sumber

No.	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
1	Instruktur pada Pelaksanaan PLPG PSG Rayon 21 UNM Makassar	2007 - 2016	Lokal
2	Narasumber Guru Pembelajar, Kemdikbud	2016- 2017	Nasional
3	Tim Yuri Pemilihan Pengawas Berprestasi	2017- 2018	Provinsi
4	Narasumber Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Guru SMA dan SMK	2019	Provinsi

H. Pengalaman Penulisan Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Meretas Bahasa Mengkaji Pragmatik	2016	120	Berkah Utami
2.	Anthologi Cerpen Indonesia	2016	170	Berkah Utami
3.	Mengenal Tanah Toraja	2017	52	Badan Bahasa RI Jakarta
4.	Bukan Avorisma Cinta	2018	120	Pustaka Taman Ilmu
5.	Lima Sekawan	2019	72	Pustaka Taman Ilmu
6.	Marbot Cilik	2019	75	Pustaka Taman Ilmu
7.	Cara Praktis Penulisan KTI	2020	150	Zahir Publishing
8.	Kamus Berima Populer	2021	100	Zahir Publishing
9.	Meretas Semantik Mengkaji Pragmatik	2022	160	Zahir Publishing

I. Keanggotaan pada organisasi/asosiasi profesi dan ilmiah

No.	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
1.	Himpunan Pebina bahasa Indonesia (HPBI)	2022-2025	Lokal
2.	Asosiasi Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Aprobsi)	2014- 2019	Nasional
3.	Himpunan Sasrjana Kesusastraan Indonesia	2021/ 2024	Lokal
4.	AMCA	2022- 2025	Internasional

J. Sebutkan pencapaian prestasi/reputasi dosen (misalnya prestasi dalam pendidikan, penelitian dan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat)

No.	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
1.	Dosen Berprestasi	2011	Lokal
2	Penulisan Bahan Ajar Cetak	2016	Nasional
3	Penulisan Buku Bacaan GLN	2017	Nasional
4	Penyaji Makalah pada Kongres Bahasa Indonesia XII	2018	Nasional

K. Penghargaan yang pernah diraih (dari Pemerintah, Asosiasi atau Institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Pemenang Lomba penulisan Buku Cerita	Departemen Agama Republik Indonesia	2002
2	Pemenang Lomba Penulisan Cerita Fiksi keagamaan	Departemen Agama Republik Indonesia	2005
3	Pemenang Dosen Berprestasi	Kopertis Wil IX	2011
4	Piagam sebagai Dosen Pembimbing PIMNAS	Kemdikbud Republik Indonesia	2013
5	Piagam sebagai Dosen Pembimbing PIMNAS	Kemristek Dikti	2016
6	Pemenang Sayembara Literasi	Badan Bahasa Kemdikbud	2017

L. Sebutkan pencapaian prestasi/reputasi dosen (misalnya prestasi dalam pendidikan, penelitian dan pelayanan/pengabdian kepada masyarakat)

No.	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
1.	Finalis LKG di Jakarta	1995	Nasional
2	Juara I LKG di Jakarta	1996	Nasional
3	Juara Harapan II Lomba Penulisan Fiksi Keagamaan	1999	Nasional
4	Juara Harapan 2 LMKS di Bogor	2000	Nasional
5	Finalis Simposium Pendidikan di Bogor	2000	Nasional
6	Juara III Sayembara Pembelajaran Sastra di Jakarta	2003	Nasional
7	Penyaji Terbaik Simposium Nasional	2001	Nasional
8	Finalis Simposium Pembelajaran di Jakarta	2002	Nasional
9	Juara II Lomba Penulisan Sketsa Keagamaan	2002	Nasional
10	Juara I Lomba Cerita Fiksa Kerukunan Hidup Beragama di Jakarta	2003	Nasional
11	Juara Harapan 4 LMCP di Bogor	2005	Nasional
12	Finalis Lomba Perancangan Media Pembelajaran di Bogor	2006	Nasional
13	Finalis Lomba Perancangan Media Pembelajaran di Bogor	2007	Nasional
14	Finalis Lomba Perancangan Media Pembelajaran di Bogor	2008	Nasional
15	Finalis Lomba Best Practice Pembelajaran di Bogor	2009	Nasional

No.	Nama Lembaga	Waktu	Tingkat (Lokal, Nasional, Internasional)
16	Finalis Lomba Best Practice Pembelajaran di Bandung	2010	Nasional
17	Finalis Festival Sains di Jakarta	2012	Nasional
18	Finalis Best Practice Pembelajaran di Bogor	2015	Nasional

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima resikoanya.

Makassar, 10 Mei 2022

Dr. A. Rahman Rahim, M. Hum
NIDN. 0927096501

Pada dasarnya keterampilan berbahasa terbagi atas empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa merupakan kebutuhan bagi setiap manusia karena selaku makhluk sosial, manusia akan menjalin komunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Dalam kehidupan sekolah dan bidang pendidikan umumnya, bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa resmi, ini berarti bahwa bahasa Indonesia digunakan sebagai bahasa pengantar untuk semua kegiatan belajar mengajar dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi.

Penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia merupakan suatu hal yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam menerima pelajaran. Apabila peserta didik memiliki keterampilan berbahasa dengan baik, maka akan berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lainnya. Oleh sebab itu, pengajaran bahasa Indonesia harus dibina dan dikembangkan sedemikian rupa sehingga penuntutnya memiliki (a) keterampilan berbahasa Indonesia, (b) pengetahuan yang baik mengenai bahasa Indonesia, dan (c) sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

Penggunaan model, strategi, atau teknik dalam pembelajaran keterampilan berbahasa pada kelas awal sekolah dasar didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Tujuan penggunaan strategi atau teknik pembelajaran inovatif dalam pembelajaran keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah menjadikan murid lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, menjadikan guru lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas.

Keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah, karena apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa, khususnya pada kelas awal, yang mungkin ditandai dengan kesulitan dalam mengenal dan membedakan jenis bunyi ataupun huruf. Jika kesulitan ini tidak ditangani sejak dini, atau saat peserta didik berada dalam di kelas awal sekolah dasar, maka akan menyulitkan mereka saat berada di kelas lanjutan. Untuk itu, dibutuhkan pembelajaran keterampilan berbahasa secara kreatif dan inovatif.



✉ zahirpublishing@gmail.com
🌐 www.zahirpublishing.net

