

**KEEFEKTIFAN LAGU KREASI GURU DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN BENDA SISWA KELAS I
SDN 28 BONTOMACINNA KABUPATEN BULUKUMBA**

***THE EFFECTIVENESS OF TEACHERS CREATION SONGS IN
IMPROVING THE ABILITY TO DESCRIPT OBJECTS CLASS I
SDN 28 BONTOMACINNA KABUPATEN BULUKUMBA***



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021**

TESIS

KEEFEKTIFAN LAGU KREASI GURU DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN BENDA SISWA KELAS I SDN 28 BONTOMACINNA KABUPATEN BULUKUMBA

Yang disusun dan diajukan oleh

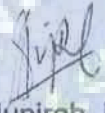
UMMIATI RAUF

Nomor Induk Mahasiswa : 105041400119

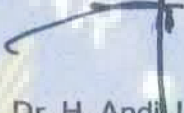
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
pada tanggal 23 Agustus 2021

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I


Dr. Munirah, M Pd.

Pembimbing II

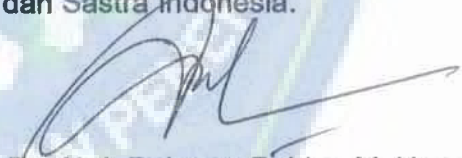

Dr. H. Andi Jam'an M.M.

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah
Makassar


Dr. H. Darwis Muhdina, M. Ag.
NBM. 483 523

Ketua Program studi
Magister Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia.


Dr. Abd. Rahman Rahim, M. Hum
NBM. 922 699

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : KEEFEKTIFAN LAGU KREASI GURU DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN
BENDA SISWA KELAS I SDN 28 BONTOMACINNA
KABUPATEN BULUKUMBA

Nama Mahasiswa : UMMIATI RAUF

Nim : 105041400119

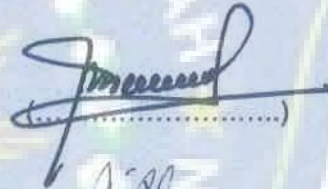
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Telah diuji dan dipertahankan di depan panitia penguji tesis pada tanggal 23 Agustus 2021 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (M.Pd) pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 23 Agustus 2021

Tim Penguji

Dr. H Darwis Muhdina, M.Ag.
(Direktur)



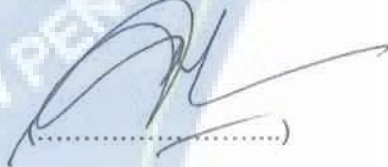
Dr. Dra Munirah M Pd.
(Pembimbing/Penguji)



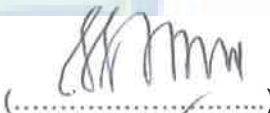
Dr. H Andi JAM'AN, M.M.
(Pembimbing/Penguji)



Dr. Abd Rahman Rahim, M. Hum.
(Penguji)



Dr. Haslinda, M.Pd
(Penguji).



PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : UMMIATI RAUF

Nim : 10 50 414 001 19

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Makassar, Juli 2021



Ummiati Rauf

MOTTO

“3M. Mulai dari diri sendiri, Mulai dari hal terkecil, Mulai dari sekarang” (Abdullah Gymnastiar).

“Masa depan kita ditentukan hari ini” (peneliti).

**Isilah hidup ini dengan tiga dimensi, Ilmu, Agama, dan Seni
Karena dengan ilmu hidup menjadi mudah
Dengan agama hidup menjadi terarah
Dan dengan seni hidup menjadi indah**

**Dengan penuh keikhlasan dan rasa syukur kepada Allah SWT.
Kupersembahkan sebagai bukti kecintaanku kepada kedua orangtua
suami tercinta, saudara dan keluarga besar SDN 28 Bontomacinna.**

ABSTRAK

Ummiati Rauf 2021. Tesis. "Keefektifan Lagu Kreasi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Benda Siswa Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba" dibimbing oleh dan Munirah sebagai pembimbing I dan Jam'an sebagai pembimbing II

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh, menganalisis, menginterpretasi dan menyajikan, serta melaporkan data mengenai (1) tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sebelum pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. (2) tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. (3) Efektif tidaknya pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

Jenis penelitian ini adalah penelitian survei dengan teknik eksperimen semu. Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba tahun pelajaran 2020/2021. Populasi tersebut berjumlah 28 orang yang dengan teknik pengambilan sampel adalah total sampling.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda siswa 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 siswa 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 siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba dengan nilai t Critical two-tail (stat: 11,75 > t Critical two-tail: 1,70) pada taraf signifikan 0,05.

Kata kunci: *Lagu kreasi guru dan Deskripsi benda*

ABSTRACT

Ummiati Rauf, 2021. Thesis. The Effectiveness of Teacher's Creation Songs in Improving the Students' Ability to Describe Objects in Class I State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency. Supervised by and Munirah and Jam'an.

The purposes of this study were to obtain, analyze, interpret and present, as well as report data on (1) the level of students' ability to describe objects before the application of song created by the teacher of grade I students at State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency. (2) the level of students' ability to describe objects after the application of song created by the teacher of grade I students at State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency (3) The effectiveness of teacher creation songs application in improving the students' ability to describe objects for class I students at the level of students' ability to describe objects of grade I students at State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency.

This type of research was survey research with quasi-experimental technique. The research population was all first grade students at State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency 2020/2021 academic year. There were 28 students with the sampling technique was total sampling.

The results of this study indicated that (1) The level of learning outcomes to describe objects in Class I State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency before using teacher creation song was at the average of 63.31 in the range of 10-100 values in the medium category (2) The level of learning outcomes to describe objects class I State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency after using teacher creation songs was at the average of 74.64 in the range of values from 10 to 100 with a high category (3) Learning using teacher creation songs was effective in improving the ability to describe objects of class I students at State Elementary School 28 Bontomacinna, Bulukumba Regency with t value Critical two-tail ($\text{stat: } 11.75686525 > t \text{ Critical two-tail: } 1.703288446$) at a significant level of 0.05.

Keywords: *Teacher Creation Song and Describe Object*

149121 Alimiet
LPRI/UMKISSOR

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur, penulis panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa taala atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan .

Tesis berjudul: “Keefektifan Lagu Kreasi Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Benda Siswa Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba” Dirampungkan dalam rangka memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ada rasa haru serta bahagia yang penulis rasakan, meskipun untuk mencapai ini semua, banyak kendala yang penulis hadapi. Namun berkat ketulusan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, semua dapat teratasi dengan baik.

Pada penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan dalam bentuk bimbingan, saran, maupun dorongan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu penulis.

Terima kasih yang sebesar- besarnya kepada kedua orang tua ayahanda (Almarhum) Abd.Rauf.dan Ibunda tercinta Hj.Dg Bau yang

selalu memberikan doa dan restunya serta memotivasi dengan tulus dan penuh kasih sayang untuk keberhasilan penulis. Kepada Suami tercinta Bahtiar, yang selalu memberikan doa, dukungan dan perhatian yang selalu mengerti, bahkan pengorbanan selama penulis menempuh studi.

Penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pembimbing I, Dr. Munirah, M.Pd., dan Pembimbing II, Dr. H. Andi Jam'an, M.M., yang telah membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Ucapan terima kasih yang tulus dan penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. H. Darwis Muhdina, M.Ag selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum, Ketua Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan saran selama penulis menempuh pendidikan.
4. Seluruh dosen di Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Makassar, beserta staf administrasi yang telah memudahkan penulis dalam mengurus yang terkait dengan administrasi.

5. Haeruddin,S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 28 Bontomacinna Kec.Gantarang Kab.Bulukumba telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian disekolah yang dipimpinnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada rekan mahasiswaProgram Pascasarjana Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia senantiasa bersama-sama dalam suka dan duka selama menempuh perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa meskipun tesis ini dibuat dengan usaha maksimal,tidak menutup kemungkinan terdapat kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran untuk penyempurnaan tesis ini senantiasa penulis harapkan.. Penulis mengharapkan tesis ini dapat bermanfaat,khususnya bagi penulis dan terlebih bagi pembaca. Aamiin. *Billahifisabililhaq fastabiqul*

Makassar, Juli 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Tinjauan Pustaka	12
1. Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia	12
2. Konsep Lagu	26
3. Manfaat Seni Menyanyi bagi Siswa	28
4. Lagu Merangsang Kecerdasan.....	32
5. Gambaran Umum Deskripsi Lisan	38
6. Deskripsi Lisan Melalui Lagu	42
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	45

C. Kerangka Pikir	46
D. Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Desain dan Jenis Penelitian.....	50
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Populasi dan Sampel.....	50
D. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel	51
E. Instrumen	52
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian Data.....	56
B. Pembahasa	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No	Deskripsi tabel	Halaman
1	Deskripsi keadaan populasi.....	51
2	Deskripsi sebelum menggunakan lagu..... Deskripsi setelah menggunakan lagu.....	74 75
3		



DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1	Rencana pelaksanaan pembelajaran..... (RPP) (Daring) Pertemuan I	70
2	Rencana pelaksanaan pembelajaran..... (RPP) (Daring) Pertemuan II	71
3	Foto-foto penelitian.....	77
4	Lagu kreasi guru	79



BAB I

PENDAHULUAN

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 siswa dalam berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, 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"

Kurikulum 2013 yang sejalan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yakni agar siswa terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa dibedakan dari empat macam, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan antara satu dan yang lain. Masing-masing keterampilan berbahasa saling berhubungan dan membangun satu kemahiran berbahasa yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis.

Kenyataan di atas ditemukan pula, bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, sesuai dengan namanya bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi dapat berwujud langsung dan tidak langsung.

Dalam Al-Quran dikatakan bahwa

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Terjemah Arti: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan,

Kami mengutus para Rasul dari kalangan manusia tersebut dengan membawa bukti-bukti yang nyata dan kitab-kitab yang diturunkan. Kami menurunkan kepadamu -wahai Rasul- Al-Qur`ān agar kamu menjelaskan kepada manusia apa yang memerlukan penjelasan supaya mereka mau menggunakan akal pikiran mereka lalu mengambil pelajaran dari kandungannya.

Pembelajaran keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan upaya meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis yang fokus tujuan pembelajarannya dilaksanakan secara terpadu.

Untuk mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa, pembelajaran empat aspek keterampilan itu harus melalui proses pembelajaran yang strategis dan diperlukan perhatian serta pembinaan bahasa Indonesia secara bersinambungan, baik secara lisan maupun tulisan yang melalui pembiasaan untuk mempermahir keempat keterampilan berbahasa tersebut secara terpadu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya dilakukan secara terpadu dan tematik. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak disajikan secara terpisah, tetapi disajikan dalam program rencana pembelajaran secara tematik dan penyajiannya bersifat terpadu pula. Keterpaduan pembelajaran keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat dilakukan dengan jalan memadukan keterampilan ini seperti (a) menyimak dan berbicara, (b) menyimak dan menulis, (c) berbicara dan menulis, dan (d) membaca dan menulis. Pembelajaran keterampilan terpadu antara membaca dan menulis di kelas awal merupakan suatu sistem dari suatu kegiatan yang menyeluruh dan terorganisasi, mulai dari proses pelaksanaan sampai pada evaluasi.

Pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan berbahasa di dalam kelas, pada tingkat SD, SMP, SMA, maupun di perguruan tinggi, kegiatan menyimak lebih sering terjadi daripada kegiatan membaca, berbicara, dan menulis. Lebih-lebih di dalam kelas yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar yang berfokus kepada guru dominasi aspek

keterampilan menyimak saat dominan. Demikian pula halnya di dalam kelas yang menerapkan strategi belajar-mengajar yang memusatkan pada keterlibatan siswa secara aktif, aspek keterampilan menyimak juga masih banyak terjadi.

Dari uraian di atas, dapatlah dikatakan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa lebih banyak terpusat pada aspek keterampilan menyimak, padahal dalam kurikulum hal yang harus ditonjolkan pada anak adalah anak harus melakukan dan menghasilkan sesuatu. Hal ini dapat dilihat pada berubahnya aspek-aspek penilaian pada buku laporan pendidikan. Jika sebelumnya pada Kurikulum 2006 penilaian pelajaran bahasa Indonesia hanya terdiri dari satu komponen, maka pada kurikulum 2013 penilaian terdiri atas empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dengan adanya perubahan tersebut, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif serta berupaya menyajikan pengajaran bahasa yang utuh, yaitu sebuah pendekatan yang memandang menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sebagai suatu bagian yang terpadu. Agar harapan tersebut dapat terwujud, maka para guru diharapkan, benar-benar memiliki kompetensi dalam menentukan strategi pembelajaran keterampilan berbahasa agar siswa lebih termotivasi dan bergairah dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penyebab ketidak berhasilan pembelajaran menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia

disebabkan oleh pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa kurang mendapat perhatian guru dalam menetapkan strategi dan penentuan metode pembelajaran yang tepat, serta sistem penilaiannya cenderung menekankan pada aspek kognitif, kurang menekankan pada aspek psikomotor atau keterampilan berbahasa. Padahal dalam standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia ini diharapkan.(1) peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri. (2) guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar. (3) guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya. (4) orang tua dan masyarakat secara aktif terlihat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah. (5) sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia. (6) daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional

Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:(1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis. (2)

menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. (4) memahami bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Salah satu aspek penting yang harus dikuasai dengan baik oleh anak sebagai hasil belajar adalah kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara lisan dan bercerita secara lisan. Namun, hal ini juga belum memiliki formula yang baik karena kecenderungan di sekolah oleh guru hanya mencoba dan melatih anak 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.

Penelitian tentang pemanfaatan lagu sebagai media pembelajaran khususnya dalam mendeskripsikan benda dan cerita lisan tampaknya belum digunakan secara mendalam. Namun, terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan dan memiliki kemiripan karakter maupun bidang kajian dengan peneliti ini. (1) Kemampuan Siswa Kelas V SDN. 68

Cangadi Menulis Karangan Deskripsi dengan Bantuan Gambar oleh Aminuddin, tahun 2003. (2) Pengembangan Model Pengajaran Menulis Deskriptif Siswa Kelas II SMP Kemala Bayangkari Disamakan di Kota Makassar, oleh Abdul Kadir K. (3) Pemanfaatan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Pembelajaran Menulis Deskripsi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jeneponto, oleh Muhammad Saleh, tahun 2007.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan terdahulu tersebut dapat ditarik simpulan umum bahwa proses pembelajaran menulis deskriptif lebih efektif dan bermakna jika menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Keterlibatan siswa secara utuh dalam proses mendeskripsikan nama benda mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan berjudul "Keefektifan Lagu Kreasi Guru dalam Meningkatkan Keterampilan Deskripsi dan Cerita Lisan Siswa Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

Pemilihan judul ini didasarkan pada kenyataan banyaknya siswa 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 siswa kelas awal SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. Kegiatan yang dilakukan guru selama ini hanya dengan memberikan tugas kepada siswa 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 siswa.



B. Rumusan Masalah

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

1. Bagimanakah tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sebelum pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba?
2. Bagimanakah tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba?
3. Apakah pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba?

C. Tujuan Penelitian

Secara rinci, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sebelum pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.
2. Mendeskripsikan tingkat kemampuan mendeskripsikan benda sesudah pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

3. Mendeskripsikan efektif tidaknya pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan pada penelitian ini adalah memberikan sumbangan pemikiran dalam inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan lagu dalam meningkatkan keterampilan mendeskripsikan nama benda dan cerita lisan pada siswa kelas I SD 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas siswa dalam keterampilan mendeskripsikan nama benda.
- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi kepada guru tentang inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan lagu dalam pembelajaran keterampilan mendeskripsikan nama benda dan cerita lisan.

- c. Bagi peneliti lanjut, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan kepada pengelola pendidikan dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran keterampilan mendeskripsikan nama benda dan cerita lisan



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini dikemukakan beberapa landasan teori dan kajian pustaka yang merupakan landasan penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka landasan teori yang dianggap relevan dengan penelitian ini dikemukakan sebagai berikut.

1. Konsep Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan proses yang kompleks dan senantiasa berlangsung dalam berbagai situasi dan kondisi. Suryosubroto (2011: 56) menggambarkan model sistem pendidikan dalam proses belajar yang berbentuk kotak hitam (*black box*). Masukan (*input*) untuk sistem pendidikan atau sistem belajar terdiri atas orang, informasi, dan sumber lainnya. Keluaran (*output*) terdiri atas orang/peserta didik dengan penampilan yang lebih maju dalam berbagai aspek. Di antara masukan dan keluaran terdapat "*black box*" yang berupa proses belajar atau pendidikan.

QS. Al-Mujadalah Ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَسَبَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَاسْبَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ تَرْتَبُّوا وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

11. Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.

Belajar merupakan masalah bagi setiap orang. Dengan belajar maka pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, nilai, sikap, tingkah laku dan semua perbuatan manusia terbentuk, disesuaikan dan dikembangkan. Dari berbagai pandangan para ahli yang mencoba memberikan definisi belajar dapat diambil simpulan bahwa belajar selalu melibatkan tiga hal pokok yaitu adanya perubahan tingkah laku, sifat perubahan yang relatif permanen, dan perubahan yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan ataupun perubahan-perubahan kondisi fisik yang temporer sifatnya. Jadi, pada prinsipnya belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber atau objek belajar, baik yang tidak sengaja dirancang (*by design*) maupun yang tidak secara sengaja dirancang namun dimanfaatkan (*by utilization*). Proses belajar tidak hanya terjadi karena adanya interaksi antara peserta didik dengan guru. Hasil belajar yang maksimal dapat pula diperoleh lewat interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar lainnya.

Menurut Depdikbud (2016) makna kata mengajar adalah memberi pelajaran. Jadi, aspek yang utama dalam mengajar adalah upaya pemberian bahan pelajaran berupa ilmu pengetahuan. Mengajar

(*teaching*) pada hakikatnya adalah membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan diri, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Hasil akhir atau hasil jangka panjang dari proses mengajar adalah kemampuan peserta didik yang tinggi untuk dapat belajar dengan mudah dan efektif. Tujuan utama dari kegiatan mengajar adalah pada agar peserta didik yang belajar. Dengan demikian hakikat mengajar adalah memfasilitasi peserta didik agar mereka mendapatkan kemudahan dalam belajar.

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.

Syafaruddin (2015:75) peranan guru sebagai manajer dalam proses pengajaran (1) merencanakan, yaitu menyusun tujuan belajar-mengajar; (2) Mengorganisasikan, yaitu menghubungkan atau menggabungkan seluruh sumber daya belajar-mengajar dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien; (3) memimpin, yaitu memotivasi pada peserta didik untuk siap menerima materi pelajaran; (4) mengawasi, yaitu melaksanakan penelitian pengajaran sehingga diketahui hasil yang dicapai.

Slameto (2011:92) mengemukakan bahwa mengajar adalah membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Mengajar yang efektif adalah mengajar yang dapat membawa siswa 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 siswa 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 siswa dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Tugas guru yang berkaitan dengan siswa adalah minat, motivasi, keinginan, dan interaksi verbal. Dalam kegiatan belajar mengajar harus ditunjang oleh sarana pengajaran yang memadai untuk memenuhi kebutuhan kegiatan tersebut.

Keterampilan mengelola kelas atau pelaksanaan proses pembelajaran untuk siswa bermaksud: (1) mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu terhadap tingkah lakunya, serta sadar untuk mengendalikan dirinya, (2) membantu siswa mengerti akan arah tingkah laku yang sesuai dengan tata tertib kelas, dan melihat atau merasakan teguran guru sebagai suatu peringatan, bukan kemarahan, dan (3) menimbulkan rasa berkewajiban melibatkan diri dalam tugas serta bertingkah laku yang wajar sesuai dengan aktivitas-aktivitas kelas. Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan, baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial (Hasibuan, 2014:82).

Kelas sebagai produk pengelolaan sekurang-kurangnya bercirikan terjadinya intensitas interaksi antara guru dengan murid, murid dengan

guru, murid dengan murid, murid dengan dirinya sendiri, guru dengan jati diri profesinya, dan murid-guru dengan komponen belajar lainnya (Fathurrohman, 2017:105).

Menurut Muslich (2021:58) pelaksanaan proses pembelajaran diarahkan pada tiga aspek kegiatan, yaitu (1) kegiatan prapembelajaran, (2) kegiatan inti pembelajaran, dan (3) kegiatan penutup. Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah kesesuaian (*relevansi*), keajegan (*konsistensi*), dan kecukupan (*adequacy*). Relevansi artinya kesesuaian. Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi yang lain; (1) Konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada empat macam, maka materi yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam; (2) *Adequacy* artinya kecukupan. Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum (pencapaian keseluruhan kompetensi dasar).

Adapun dalam pengembangan materi pembelajaran guru harus mampu mengidentifikasi Materi Pembelajaran dengan mempertimbangkan hal-hal di bawah ini: (1) potensi peserta didik, (2) relevansi dengan karakteristik daerah, (3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik, (4) kebermanfaatan bagi peserta didik, (5) struktur keilmuan, (6) aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran, (7) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan, dan (8) alokasi waktu.

Indikator esensial untuk pendekatan/strategi pembelajaran, meliputi: (1) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan karakteristik siswa, (2) melaksanakan pembelajaran secara runtut, (3) menguasai kelas, (4) melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual, (5) melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif, dan (6) melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.

Pemanfaatan sumber/media pembelajaran dengan indikator esensial: (1) menggunakan media secara efektif dan efisien, (2) menghasilkan pesan yang menarik, dan (3) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media.

Sering didengar istilah sumber belajar (*learning resource*), orang juga banyak yang telah memanfaatkan sumber belajar, namun umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar.

Padahal secara tidak terasa apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu adalah termasuk sumber belajar.

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru. Pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertarikan siswa dengan indikator esensial: (1) menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, (2) menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa, dan (3) menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar.

Penilaian proses dan hasil belajar dengan indikator esensial: (1) memantau kemajuan belajar siswa selama proses pembelajaran dan (2) melakukan penilaian akhir yang sesuai dengan kompetensi (tujuan). Penilaian hasil belajar dalam peristiwa pendidikan merupakan usaha yang disengaja untuk memungkinkan seseorang (siswa) mengalami perkembangan melalui proses pembelajaran. Penelitian sama dengan penilaian merupakan proses, cara, perbuatan nilai, atau pemberian nilai.

Kegiatan penutup dengan indikator esensial: (1) melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa, dan (2) melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, kegiatan, atau tugas sebagai bagian remedi/pengayaan.

Menurut Syafaruddin (2015:75), evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Jadi penelitian menunjuk pada teknik-teknik pengukuran, baik dalam rangka *assessment* siswa maupun terhadap proses instruksional menyeluruh, yang meliputi urutan instruksional (perencanaan, penyampaian, tindak lanjut) dan perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati baik aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotor.

Penilaian pada dasarnya adalah pengungkapan dan pengukuran hasil belajar yang merupakan proses penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Namun, perlu penulis kemukakan bahwa kebanyakan pelaksanaan penilaian cenderung bersifat kuantitatif, lantaran penggunaan simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap sangat nisbi.

Pengungkapan prestasi belajar idealnya meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Namun demikian, pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah itu, khususnya ranah rasa siswa, sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat tidak dapat diraba (*intangible*). Oleh karena itu, yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah hanya mengambil cuplikan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai

hasil belajar siswa baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Tujuan penilaian diarahkan kepada keputusan-keputusan yang menyangkut; (1) pembelajaran, (2) hasil belajar, (3) diagnosa dan usaha perbaikan (4) penetapan (5) seleksi, (6) bimbingan dan penyuluhan, (7) kurikulum, dan (8) penilaian kelembagaan.

Adapun ragam penilaian dapat berupa: (1) *pre-test* dan *post test*, (2) penilaian bersyarat, (3) penilaian diagnostik, (4) penilaian formatif, (5) penilaian sumatif, dan (6) penilaian belajar tahap akhir atau nasional. Waktu pelaksanaannya penilaian dapat dilakukan dalam pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu penilaian awal dan penilaian akhir.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia diberikan di semua jenjang pendidikan formal. Dengan demikian diperlukan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memadai dan efektif sebagai alat berkomunikasi, berinteraksi sosial, media pengembangan ilmu dan alat pemersatu bangsa. Daerah/sekolah dapat secara efektif menjabarkan standar kompetensi sesuai dengan kebutuhan.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk

berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia memberikan akses pada situasi lokal dan global yang menekankan keterbukaan, kemasadepanan, dan kesejagatan. Dengan demikian siswa menjadi terbuka terhadap beragam informasi dan dapat menyaring yang berguna, belajar menjadi diri sendiri, dan menyadari akan eksistensi budayanya sehingga tidak tercabut dari lingkungannya.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia mengupayakan siswa mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, minat, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya bangsa sendiri. Pada sisi lain sekolah atau daerah dapat menyusun program pendidikan sesuai dengan keadaan siswa dan sumber belajar yang tersedia.

Bahasa merupakan sarana untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan kesusassteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan.

Standar kompetensi ini disiapkan dengan mempertimbangkan kedudukan dan fungsi Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan

bahasa negara serta sastra Indonesia sebagai hasil cipta intelektual produk budaya yang berkonsekuensi pada fungsi mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagaimana dalam (BSNP, 2016) berikut (1) Sarana pembinaan kesatuan dan kesatuan bangsa (2) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya (3) Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (4) sarana penyebaran pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk keperluan menyangkut berbagai masalah (5) Sarana pengembangan penalaran (6) Sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.

Secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1.) Siswa menghargai dan mengembangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara.
- 2.) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
- 3.) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
- 4.) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)

- 5.) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia

Sedangkan ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia SD dan MI terdiri dari aspek sebagai berikut:

- 1.) Mendengarkan; seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicara narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun dan menonton drama anak.
- 2.) Berbicara; seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan; menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, pengalaman, gambar tunggal, gambar seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh kesukaan/ketidaksukaan, kegemaran, peraturan, tata tertib, petunjuk dan laporan serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak

3.)Membaca; seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraph, berbagai teks bacaan, denah; petunjuk, tata tertib, pengumuman, kamus, ensiklopedia serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan drama anak kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.

4.)Menulis; seperti menulis karangan naratif dan nonnaratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, dan kosakata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi. Kompetensi menulis juga diarahkan menumbuhkan kebiasaan menulis.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya telah diuraikan bahwa fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat untuk berkomunikasi. Untuk itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar siswa terampil berkomunikasi. Fungsi utama sastra adalah sebagai penghalusan budi, peningkatan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, penumbuhan apresiasi budaya dan penyaluran gagasan, imajinasi dan ekspresi secara kreatif dan konstruktif, baik secara lisan maupun tertulis. Siswa dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, bukan lebih banyak untuk mengetahui pengetahuan tentang bahasa, sedangkan

pengajaran sastra ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menikmati, menghayati dan memahami karya sastra. Pengetahuan tentang sastra sebagai penunjang dalam mengapresiasi karya sastra.

Kata menduduki posisi penting dalam sistem bahasa. Pemakaian kata merupakan hal penting dalam berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu, penguasaan kosa kata seseorang sangat menentukan keberhasilannya dalam berkomunikasi.

Pembelajaran kosakata bertujuan untuk memperkaya perbendaharaan kata siswa. Siswa tidak harus menghafal sejumlah kata, tetapi yang terpenting dapat menggunakannya di dalam kalimat. Mengenal dan memahami makna kata merupakan tujuan utama pembelajaran kosakata.

2. Konsep Lagu

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.

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).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapatlah disimpulkan bahwa lagu adalah ragam suara yang berirama dalam bercakap, yang dengan sengaja dan sadar dinotasikan dengan nada tertentu dan dibentuk oleh melodi.

3. Manfaat Seni Menyanyi bagi Siswa

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.

Walaupun seni menyanyi hanyalah satu bagian dari seni vokal atau seni suara yang ruang lingkupnya sangat luas akan tetapi seni menyanyi mempunyai peranan yang paling berarti terhadap seni vokal yang lainnya bahkan dalam kehidupan sehari-hari.

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. Tujuan pokok dari pendidikan seni menyanyi adalah:

- a. memupuk kecintaan anak terhadap keindahan alam dan lingkungan hidup di sekitarnya.
- b. memperluas getaran jiwa anak terhadap keindahan alam dan lingkungan hidup sekitarnya.
- c. memberikan landasan mental, pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas sebagai generasi penerus.
- d. anak-anak dibina ke arah terciptanya Indonesia seutuhnya.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari seni menyanyi antara lain:

- a. memperluas kebudayaan dengan memberi pengertian yang mendalam melalui alam pikiran dan perasaan orang lain.
- b. memperkaya daya imajinasi.
- c. meningkatkan kecerdasan dan kebahagiaan.
- d. menjadi sehat dengan menarik napas dalam-dalam.
- e. membuat suara pada waktu berbicara menjadi lantang dan lafal yang jelas dan tepat dan tidak lekas capek.
- f. memperkuat daya ingat dan konsentrasi
- g. menambah rasa percaya diri sendiri dan memiliki kepribadian yang meyakinkan.
- h. memberikan kebahagiaan kepada diri sendiri dan kepada orang lain.

Tiga pilar utama yang menunjukkan bahwa guru telah bekerja secara professional dalam melaksanakan tugas kependidikan yakni,

menguasai materi pembelajaran, professional dalam menyampaikan materi dan berkepribadian.

Peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran harus menerapkan ketiga pilar utama di atas, karena antara satu pilar dengan pilar yang lainnya saling terkait dan mendukung satu sama lain.

Materi pembelajaran yang telah ditentukan pada rencana pembelajaran harus dikuasai untuk selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan kemas secara professional serta memperhatikan kepribadian yang disiplin arif dan berwibawa.

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.

Tidak sedikit guru mengajarkan materinya terkesan monoton atau membosankan karena materi dan cara penyajiannya masih menerapkan

pola-pola yang sudah usang yang mungkin saja pernah diberikan kepada orang tua anak yang sedang dihadapinya sekarang.

Menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang diiringi meningkatnya segala kebutuhan manusia, berbagai permasalahan muncul dengan kejadian tersebut, salah satu akibat dari peningkatan kebutuhan manusia adalah limbah atau sampah rumah tangga. Sebagai seorang pendidik harus pintar membaca kejadian serta fenomena alam yang mungkin saja dijadikan objek materi pembelajaran. Penentu materi bahan ajar yang akan disajikan kepada peserta didik khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi suatu tuntutan bagi guru pembinanya untuk terus melihat peluang yang tersedia di alam sekitar. Penentu materi pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia didasarkan atas keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan, terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan belajar dengan seni dan belajar tentang seni.

4. Lagu Merangsang Kecerdasan

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.

(2014:17) Menurut Satiadarma dan Zahra bahwa, pemanfaatan musik atau lagu dalam berbagai aktivitas anak sangat dianjurkan. Pada bagian berikut tulisan ini, secara ringkas akan dikemukakan tentang pemanfaatan lagu dalam berbagai aktivitas anak.

a. Merangsang Fungsi Otak

Lagu memberi ransangan pertumbuhan fungsi- fungsi pada otak (fungsi ingatan, belajar, bahasa, mendengar dan bicara, serta analisis, intelek, dan fungsi kesadaran) dan merangsang pertumbuhan gudang ingatan. Dengan menikmati lagu, gudang ingatan anak semakin lama semakin berkembang sehingga daya ingat anak semakin besar. Lagu mampu merangsang proses belajar anak. Misalnya, anak dapat belajar mengembangkan kemampuan bahasa dengan memperkaya kosa kata yang diperoleh dari lagu yang didengar. Dengan pengayaan kosa kata, kemampuan anak untuk menangkap informasi verbal dan mengkomunikasikannya menjadi lebih baik. Sehingga, kemampuan berkomunikasi anak pun menjadi semakin baik. Selain itu, dengan mendengarkan lagu, anak juga belajar mengembangkan fungsi analisis.

b. Merangsang Otak Secara Fisik

Dalam catatan sejarah, Nabi Daud sering menggunakan lagu atau musik untuk tujuan penyembuhan. Bangsa Indian pun menggunakan musik sebagai salah satu sarana terapi. Hal ini menunjukkan bahwa musik mampu mengaktifkan kembali fungsi fisik otak yang telah mengalami penurunan akibat adanya gangguan sakit.

c. Meningkatkan Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif memungkinkan seseorang untuk berpikir, mengingat, menganalisis, belajar, dan secara umum melakukan aktivitas mental yang lebih tinggi (*higher mental processes*). 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.

d. Merangsang Proses Asosiatif

Proses asosiatif adalah salah satu bentuk proses berpikir untuk mengaitkan satu hal dengan hal lainnya. Jika seseorang mendengar kata "merah" otomatis alam pikirannya terarah pada bunga mawar yang berwarna merah.

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 assosiasi 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, assosiasinya terhadap nuansa kasih sayang terbentuk. Demikian juga ketika anak beranjak dewasa, assosiasi terhadap kasih sayang dan pengalaman masa kecilnya tergugah kembali. Dengan demikian, lagu tersebut dapat menjadi perangsang yang menggugah individu untuk mengingat kembali pengalaman emosional pada masa kanak-kanak.

Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan musik kemampuan asosiatif anak dirangsang.

e. Merangsang Rekognisi (mengenali kembali)

Proses rekognisi merupakan salah satu proses penting dalam fungsi berpikir. Banyak orang yang tidak menyadari bahwa proses ini berlangsung cukup kompleks dan melibatkan ragam fungsi kerja otak. Jika individu pernah mendengar alunan serupa maka individu yang bersangkutan akan melakukan respon, seperti menghentakkan kaki atau bersiul mengikuti lagu yang didengarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa, dengan musik anak akan memberikan respon terhadap sesuatu yang pernah dialaminya.

f. Musik Memperluas Gudang Ingatan

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. Kata, kalimat, dan irama merupakan elemen-elemen yang berdiri sendiri. Namun, ketika sudah menguasai lagu tersebut, lagu itu menjadi suatu bentuk kesatuan yang tidak terpisahkan. Akibatnya, jika kata-kata dan kalimat lagu diubah, individu membutuhkan waktu lama untuk menyesuaikannya kembali.

Musik mampu menggugah individu untuk memanggil kembali data lainnya karena adanya proses asosiatif. Musik yang telah menjadi suatu kesatuan organisasi bukan lagi merupakan gabungan elemen bunyimelainkan merupakan bentuk stimulus tunggal yang mampu

menggugah individu mengingat suatu peristiwa. 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.

g. Merangsang Perkembangan Bahasa

Sudah banyak pakar mengembangkan sarana musik untuk program belajar bahasa bagi anak. Dalam program pendidikan di berbagai lembaga pendidikan bahasa, musik, serta lagu sering digunakan untuk membantu para siswa agar lebih mampu belajar bahasa. Dalam masyarakat umum pun banyak orang mengenal istilah asing karena mereka mengenal lagu dan mereka dengar dan nyanyikan. Sebagian orang memahami makna syair lagu dari seringnya mereka mendengarkan lagu tersebut, tetapi ada pula sebagian orang yang kemudian tergugah untuk mengetahui secara pasti dan lebih mendalam tentang makna syair dari lagu tersebut. Jadi, lirik musik juga menggugah individu untuk memahami ragam ungkapan dalam artian seni sastra. Syair musikal bersifat puitis dan puisi erat hubungannya dengan seni sastra sehingga melalui proses belajar musik, seorang anak dapat memperkaya

pengetahuannya dalam ungkapa- ungkapan yang terkait dengan seni sastra.

5. Gambaran Umum Deskripsi Lisan

a. Pengertian Deskripsi

Pengertian deskripsi berasal dari bahasa Latin, *decribere* yang berarti menulis tentang, atau membeberkan sesuatu hal. “Deskripsi dapat pula diterjemahkan menjadi pemerian yang berarti melukiskan sesuatu” (Darmadi, 2011:11).

Proses deskripsi ialah karangan yang sifatnya melukiskan sesuatu situasi, tempat orang atau benda dengan kata-kata sehingga pembaca seolah-olah melihat, mendengar, merasakan sendiri objek yang dilukiskan. Untuk mencapai tujuan ini dilukiskan apa yang dilihat, didengar, dirasakan dengan sejelas-jelasnya. Lukisan akan menjadi lebih hidup jika disertai dengan rincian dan harus membantu mencapai tujuan penulisannya. Sesuatu yang dihayati dan diamati dapat menjadi deskripsi. Kesibukan pasar, upacara bendera di sekolah, watak seseorang, warung kopi di depan rumah, dan sebagainya. Diskripsi ditulis untuk dijawab. Bagaimana keadaan sesuatu data atau fakta yang dikemukakan digunakan dengan tujuan merinci hal-hal yang akan dilukiskan (Keraf, 2005:21).

Pengertian deskripsi berasal dari bahasa Latin, *decribere* yang berarti menulis tentang, atau membeberkan sesuatu hal. Di samping itu, dapat pula diterjemahkan menjadi pemerian yang berarti melukiskan

sesuatu. Akhadijah, dkk. (2010:33). Deskripsi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek atau suatu hal sedemikian rupa, sehingga objek itu seolah-olah ada di depan mata kepala pembaca, seakan-akan para pembaca melihat sendiri objek itu.

Deskripsi lisan adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek sedemikian rupa sehingga objek itu seolah-olah berada di depan pembaca. "Seakan-akan para pembaca melihat sendiri objek itu", berarti wacana yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat mencintai (melihat, mendengar, merasakan, dan mencoba (Azimah,2018: 22).

Ahli lain berpendapat bahwa tentang deskripsi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan suatu objek sedemikian rupa sehingga objek itu seolah-olah berada di depan pembaca. Seakan-akan para pembaca melihat sendiri objek itu. Deskripsi (pemerian) berarti wacana yang melukiskan sesuatu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya sehingga pembaca dapat mencintai(melihat, mendengar, merasakan, dan mencoba).

Dari berbagai pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa paragraf deskripsi adalah karangan yang melukiskan sesuatu sesuai dengan objeknya agar pembaca seakan-akan melihat, merasakan, dan mendengar apa yang telah dilukiskan oleh pembicara/penulis.

b. Ciri-ciri dan Jenis Deskripsi

Dian (2017) menyebutkan ciri-ciri paragraf deskripsi antara lain

- 1) Memberikan atau melukiskan suatu hal.
- 2) Memperluas pandangan atau pengetahuan melalui kesan.
- 3) Menyodorkan gambaran melalui kata-kata.
- 4) Seakan-akan melihat sendiri objeknya.
- 5) Menimbulkan daya khayal.
- 6) Penulis memindahkan daya kesannya kepada pembaca.
- 7) Tidak terikat pada waktu (statis)

Ciri lain yang disebutkan oleh ahli yaitu sebagai informatif, sebagai imajinatif, dan subjektif (Brotowidjoyo, 2012). Brotowidjoyo menambahkan bahwa prinsip yang harus dipegang dalam deskripsi ialah "pembaca ini ingin mengetahui tentang apa" jadi mendeskripsikan sesuatu sampai bagian-bagiannya dengan maksud semata-mata memberi informasi.

Jenis deskripsi berdasarkan objek yang ditulis/diungkapkan ada dua macam, yaitu deskripsi tempat dan deskripsi orang. Deskripsi tempat melukiskan keadaan latar tempat. Sedangkan deskripsi orang melukiskan keadaan orang baik secara fisik maupun mental.

c. Teknik dan Pendekatan Deskripsi lisan

Untuk mencapai tujuan sebuah deskripsi, segala daya dan upaya dapat digunakan dengan semaksimal mungkin, misalnya dengan penyusunan detail-detail dan objek, cara penulis melihat persoalan yang telah digarapnya, sikap penulis terhadap pembaca, dan cara mengolah fakta atau dengan kata lain cara pendekatan.

Pendekatan dalam deskripsi menurut Akhadiyah, dkk. (2010: 34-38) antara lain:

1) Pendekatan yang Realistis

Penulis berusaha agar deskripsi yang dibuatnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, jadi dilukiskan seobjektif mungkin. Perincian-perincian, perbandingan antara satu bagian dengan bagian yang dilukiskan sedemikian rupa, sehingga tampak seperti dipotret. Walaupun demikian, tidak ada sebuah deskripsi pun yang persis sama dengan keadaan yang sebenarnya, atau yang dilihat dengan mata. Bahkan, deskripsi fiktif dapat juga menggunakan pendekatan realistis, walaupun yang dipisahkan bukanlah suatu yang faktual, namun pendekatan yang digunakan adalah realistis.

2) Pendekatan yang Impresionistis

Penulis berusaha menggambarkan sesuatu secara subjektif. Penulis menonjolkan pilihannya dan interpretasinya. Dalam memilih dari bagian objeknya ini untuk disoroti. Penulis harus menyeleksi secara cermat atas bagian bagian-bagian yang diperlukan, kemudian baru berusaha menginterpretasikannya. Fakta-fakta yang dipilih oleh penulis harus dihubungkan dengan efek yang ingin ditampilkan. Fakta ini dijalin dan diikat dengan pandangan-pandangan yang subjektif dari pengarang.

3) Pendekatan Menurut Sikap Penulis

Pendekatan yang menggunakan bagaimana sikap penulis terhadap objek yang ingin dideskripsikan, sangat bergantung kepada tujuan yang

ingin dicapai, sifat objek, serta pembaca deskripsinya. Dalam menguraikan sebuah persoalan, penulis mungkin mengharapkan agar pembaca tidak puas terhadap suatu tindakan atau keadaan, atau penulis menginginkan agar pembaca juga harus merasakan bawa persoalan yang dihadapi adalah masalah gawat. Penulis juga dapat membayangkan bahwa akan terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, sehingga pembaca dari mula sudah disiapkan dengan sebuah perasaan yang kurang enak, seram, takut dan sebagainya.

6. Deskripsi Lisan melalui Lagu

Haikat disjripsi lisan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 sekola dasar adalah kompetensi siswa dalam mendeskripsikan nama-nama benda. Oleh karena itu, perlu dipertehgas maksud nama benda tersebut. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Anwar 2011:288) dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan nama adalah kata menyatakan panggilan atau sebutan orang, barang, tempat dan sebagainya; gelar sebutan kemasyuran; kebaikan, keunggulan dan sebagainya; kehormatan marwah; kenamaan; termasyur; terkenal, tenar. Sedangkan, benda adalah: 1) segala sesuatu yang ada dalam alam dan berwujud atau berjasad, 2) barang yang berharga, dan 3) barang (Depdikbud,2013:85). Jadi, nama benda dapat didefinisikan sebagai kata yang menyatakan panggilan atau sebutan orang atau barang dan tempat.

Berdasarkan pengertian di atas, dapatlah dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan mendeskripsikan nama benda dalam

pembelajaran adalah kata yang dapat melukiskan sesuatu sesuai dengan objek agar pembaca atau pendengar seakan akan melihat, merasakan, dan mendengar apa yang telah dilukiskan oleh penulis. Dalam pembelajaran mendeskripsikan nama benda ini dapatlah dimanfaatkan lagu sebagai media pembelajaran yang dapat merangsang dan memancing kemampuan berbahasa tulis dan menyimak peserta didik. Benda- benda yang dimaksud dapat berupa; boneka, bunga, alat tulis, alat teknologi, hewan, perabot rumah tangga, atau benda dan barang lainnya yang ada di sekitar peserta didik. Sedangkan lagu yang dimaksud adalah, lagu anak-anak atau lagu yang sesuai dengan dunia peserta didik.

Penggunaan media dalam pembelajaran pada hakikatnya adalah merangsang aktivitas anak dalam dalam belajar. Oleh karena itu, Munandar (2011:31) menyatakan bahwa untuk menunjang keberhasilan pembelajaran perlu disediakan peralatan dan bahan permainan yang memudahkan penemuan minat-minat baru dan penyampaian gagasan, perasaan, dan ekspresi daya kreasi anak.

Dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik sebagaimana diharapkan di atas, maka pemanfaatan lagu sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan mendeskripsikan nama benda dan menceritakan pengalaman atau diri siswa sendiri. Penggunaan media lagu ini diharapkan mampu membuka ruang kreativitas anak karena memenuhi persyaratan, antara lain: a) mencerminkan ciri khas dunia anak yang

mengandung unsur kegembiraan, kesenangan, dan kebahagiaan; b) memenuhi rumus pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan; c) mampu secara keseluruhan dimainkan dan dikomunikasikan sendiri oleh peserta didik; dan d) relative akrab dengan keseharian peserta didik, dengan pertimbangan semakin akrab sebuah media, semakin efektif ia bisa digunakan sebagai perangsang aktivitas.

Bertolak dari pandangan tersebut, Mulyasa (2010:48) mengemukakan bahwa pembaruan tidak harus disertai dengan pemakaian perlengkapan yang serba hebat. Dalam rangka pembangunan pendidikan guru, perlu ditekankan pada pentingnya pengembangan cara-cara baru yang lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran senantiasa diarahkan pada pengembangan potensi dan kreativitas peserta didik sehingga mampu meningkatkan kompetensinya dalam belajar.

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 siswa untuk mengembangkan keterampilan mendeskripsikan nama benda. *Ketiga*, mudah dipahami karena menyenangkan dan dapat membangkitkan ingatan peserta didik.

Keempat, siswa dapat mengembangkan kreativitas untuk mendapatkan media yang memfasilitasi mereka dalam belajar.

Berdasarkan beberapa asumsi tersebut, maka lagu dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan siswa mendeskripsikan nama benda dan keterampilan menceritakan sesuatu termasuk diri sendiri.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Nurfidah (2019).Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Mataram, melaporkan hasil penelitiannya bahwa kemampuan menulis teks deskriptif pada siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Mataram meningkat melalui pengamatan langsung di lapangan. Demikian halnya Darnis (2015) dalam penelitiannya mengenai peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi dengan pendekatan lingkungan bagi siswa menunjukkan bahwa pendekatan lingkungan efektif dalam peningkatan kemampuan menulis karangan deskripsi siswa. Senada dengan hal tersebut, Dian (2017) melaporkan hasil penelitian bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat efektif menggunakan teknik investigasi. Senada dengan hal tersebut. Demikian pula laporan Aljatila (2015) meningkatkan keterampilan menulis karangan deskriptif melalui model kooperatif tipe *round table* pada Siswa Kelas X-1 SMAN 1 Kulisusu Barat dinyatakan efektif

Nurhayati (2019). Penggunaan Lagu dalam pembelajaran Bahasa Inggris menyatakan bahwa Lagu bisa menjadi sumber belajar yang baik untuk kelas bahasa Inggris. Alangkah baiknya jika hal ini disadari oleh para guru bahasa Inggris di SD untuk selanjutnya dimanfaatkan sebaik mungkin agar kualitas pembelajaran bahasa ini menjadi lebih baik lagi. Menggunakan buku teks saja tidak cukup memadai. Guru dituntut kreatif dalam menciptakan kegiatan kelas yang bisa menumbuhkan rasa senang anak terhadap bahasa Inggris. Karena rasa senang ini merupakan bahan dasar yang sangat penting agar pencapaian kemampuan bahasa Inggris bisa lebih memuaskan.

Azimah, dan Utomo (2018) melaporkan hasil penelitiannya dalam memanfaatkan lagu-lagu pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dianggap efektif.

C. Kerangka Pikir

Ada empat aspek yang mencakup keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut akan tercapai dengan baik jika dilaksanakan secara terpadu dan menggunakan strategi yang tepat .

Sebagai gambaran tentang landasan berpikir dalam penelitian ini, diuraikan bahwa kerangka pikir didasari oleh kenyataan bahwa pembelajaran mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri yang belum memanfaatkan lagu masih menunjukkan hasil pembelajaran yang memadai. Pembelajaran pun berlangsung dalam

suasana yang monoton, sehingga siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran. Pada kondisi ini siswa diberikan tindakan berupa pembelajaran mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu dengan teknik memanfaatkan lagu.

Teknik memanfaatkan lagu merupakan salah satu teknik yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri. Melalui teknik pemanfaatan lagu dalam pembelajaran mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri, siswa lebih mudah dalam menuangkan gagasannya dalam bentuk mendeskripsikan nama benda pelatuk imajinasi dalam menceritakan sesuatu atau diri sendiri. Keunggulan teknik ini dalam membantu siswa yaitu dengan adanya ciri-ciri fisik suatu benda atau dirinya sendiri sebagai penunjuk yang sekaligus merupakan deskripsi dari nama benda sehingga siswa pun dapat bercerita secara lisan dengan dirinya atau benda tertentu.

Dalam proses pembuktian secara pasti pengembangan pembelajaran keterampilan mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri melalui teknik pemanfaatan lagu perlu dilakukan penelitian lebih mendalam. Pembelajaran mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri melalui teknik pemanfaatan lagu dilaksanakan dengan mengikuti beberapa langkah-langkah pembelajaran berdasarkan hasil perencanaan bersama guru kolaborasi di sekolah terteliti. Simpulan mengenai

peningkatan keterampilan mendeskripsikan nama benda dan menceritakan sesuatu atau diri sendiri melalui teknik pemanfaatan lagu diperoleh melalui analisis lebih lanjut dari hasil tindakan yang dilaksanakan.

Secara sederhana kerangka penelitian ini dapat digambarkan dalam gambar 1.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Ha: Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

Ho: Dari hasil penelusuran teori Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. 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 secara serempak tentang deskripsi lisan dan cerita lisan siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media lagu sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional (tidak menggunakan media lagu).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

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

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi atau subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba tahun pelajaran 2020/

2021. 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	17	11	28	
	Jumlah	17	11	28	

Sumber: Absen Umum Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba

2. Sampel

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

D. 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:

1. Media Lagu kreasi guru adalah lagu yang dikreasi oleh guru sehingga mengandung unsur materi pembelajaran deskripsi benda yang akan memudahkan atau memudahkan siswa dalam mendeskripsikan benda
2. Kemampuan mendetailkan objek tertentu secara lisan sebagai bentuk hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendeskripsikan benda tertentu secara lisan dengan indikator tertentu yang dilihat dalam bentuk skor.

E. INSTRUMEN

Variabel tersebut diukur melalui tiga tahap yaitu: (1) Pengetesan kemampuan siswa sampel yakni tes unjuk kerja dalam bentuk mendeskripsikan benda secara lisan mendeskripsikan benda secara lisan (2) Pembelajaran mendeskripsikan benda menggunakan lagu kreasi pembelajaran pada siswa sampel (3) Siswa sampel diberi tes unjuk kerja dalam bentuk mendeskripsikan benda secara lisan sebagaimana sebelum dilakukan pembelajaran. Adapun aspek penilaian dalam mendeskripsikan benda adalah:

Aspek yang dinilai	Bobot
Isi dan detail deskripsi	25
Kelancaran penyajian	15
Kebenaran deskripsi	15
Teknik penyajian (vocal, intonasi, ferforman)	15

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dalam bentuk angka yang merupakan hasil pengukuran. Dilihat dari sifat angkanya data dalam penelitian ini merupakan jenis 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.

2. Sumber Data

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

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes hasil belajar dalam bentuk unjuk kerja untuk mengukur kemampuan siswa mendeskripsikan benda. Prosedur tersebut dilakukan dengan cara setiap siswa tampil mendeskripsikan benda sesuai benda yang diperlihatkan atau disebutkan lalu dinilai sesuai aspek yang telah ditetapkan sebelum penerapan pembelajaran menggunakan lagu kreasi, sesudah itu, siswa tampil kembali mendeskripsikan benda sesuai benda yang diperlihatkan atau disebutkan lalu dinilai sesuai aspek yang telah ditetapkan sebelum. Keefektifan lagu kreasi jika kemampuan mendeskripsikan benda siswa

sebelum dan sesudah mengalami perbedaan signifikan (meningkat) melalui analisis uji t atau uji hipotesis.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif deskriptif dan Uji hipotesis (*uji t*) model *Two Samle Two Sample* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata hasil data sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh atau tidaknya perlakuan tersebut. Pada analisis deskriptif kuantitatif, penentuan kemampuan mendeskripsikan benda menjadikan KKM sebagai acuan. KKM rata-rata yang ditetapkan dari sekolah adalah 68.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS versi 21 for windows 10*.

1. Prasyarat Uji t

Prasyarat dalam melakukan uji t adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan Uji Hipotesis *Two Samle Two Sample Two Samle Two Sample*

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut.

- a. Taraf Signifikansi (α) = 0,05 atau 5%.

- b. Hal menunjukkan bahwa hipotesis nol yang berbunyi: “Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. ditolak.
- c. Hipotesis alternatif berbunyi: Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba diterima.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. 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 pembanding, yaitu hipotesis nol (H_0): Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

Pengujian hipotesis dilakukan 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 siswa 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.

1. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda siswa kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan lagu kreasi

Data tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda siswa 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 siswa 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:

$$\begin{aligned} \text{Rerata} &= F/N \\ &= 1750/28 \\ &= 67,31 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa, jumlah seluruh nilai seluruh siswa yaitu 1750, sehingga rata-rata nilai hasil belajar mendeskripsikan benda siswa 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 0-40 sangat rendah, Nilai 41-55 rendah, Nilai 56-70 sedang Nilai tinggi 71-85, Nilai 86-100 sangat tinggi.

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

2. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda siswa kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba sesudah menggunakan lagu kreasi

Data tingkat hasil belajar Mendeskripsikan benda siswa 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 siswa 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
6	50	0	0
7	40	0	0
8	30	0	0
9	20	0	0
10	10	0	0
JUMLAH		28	2090

Sumber: hasil olah data penelitian

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diketahui:

$$N = 28$$

$$FN = 2090$$

Dengan demikian skor rata-rata yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Rerata} &= F/N \\
 &= 2090/28 \\
 &= 74,64
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa, jumlah seluruh nilai seluruh siswa yaitu 2090, sehingga rata-rata nilai hasil belajar mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba menggunakan 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	Frekwensi	Kategori
100	0	0
90	7	630
80	6	480
70	8	560
60	7	420

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dinyatakan bahwa hasil belajar mendeskripsikan benda siswa hasil belajar mendeskripsikan benda siswa Kelas I Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten

Bulukumba setelah menggunakan lagu kreasi berada pada kategori tinggi.

3. Uji efektifitas (Analisis Uji "t")

Untuk menentukan keefektifan lagu kreasi pembelajaran mendeskripsikan benda siswa 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 siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba. ditolak. Hipotesis alternatif berbunyi: Pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba diterima. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran menggunakan lagu kreasi guru efektif dalam meningkatkan kemampuan mendeskripsikan benda siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba.

B. Pembahasan

Berdasarkan dari data dalam penelitian, bahwa hasil belajar Mendeskripsikan benda siswa 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 siswa kelas I 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 siswa kelas I 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 siswa Kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten setelah Bulukumba menggunakan lagu kreasi 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 khusus di kelas I sekolah dasar adalah menggunakan lagu kreasi sebagai media. Hal ini telah dibuktikan dengan ujicoba pada siswa 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 siswa 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 Ahsin (2016) bahwa keterampilan menulis karangan narasi dapat dibantu dengan media audiovisual dan metode quantum learning. Hal ini terbukti dari hasil penelitiannya bahwa media audiovisual dan metode quantum learning dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa pada siswa kelas X-A MA TBS Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014. Pandangan lain tentang 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 dengan hasil penelitian Idris (2014) yang menegaskan bahwa kemampuan menulis deskripsi siswa sangat dibantu oleh adanya rangsangan dalam audio yang mendetailkan objek. Senada dengan hal tersebut, Dian (2017) melaporkan hasil penelitian bahwa kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat efektif menggunakan teknik investigasi terhadap objek yang akan dideskripsikan.

Hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu sesuai dengan pandangan Munandar (2011) bahwa musik merupakan salah satu cara

untuk merangsang pikiran sehingga siswa 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) menegaskan 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, tidak diungkapkan kelemahan kelebihan, sebagainya.

BAB

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik SDN 28 Bontomacinna Kelas I Kab.Bulukumba dalam mendeskripsikan benda sebagai berikut:

1. Tingkat hasil belajar mendeskripsikan benda siswa 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 siswa 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 siswa kelas I SDN 28 Bontomacinna Kabupaten Bulukumba dengan nilai t Critical two-tail (stat: 11,75 > t Critical two-tail: 1,70) pada taraf signifikan 0,05

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat dikemukakan beberapa saran sekaitan dengan hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Dalam hasil penelitian ini dapat dijadikan penambah khazanah keilmuan bagi siswa tentang keterampilan mendeskripsikan benda bagi kelas awal di sekolah dasar.
2. Pada pembelajaran mendeskripsikan benda dapat memberikan masukan kepada rekan guru untuk diterapkan dalam pembelajaran mendeskripsikan benda sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran deskripsi baik lisan maupun tulisan.
3. Dalam hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan perbandingan bagi guru sehingga termotivasi untuk mengembangkan strategi atau teknik yang menarik dan inovatif lainnya.
4. Dalam hasil penelitian ini dibutuhkan wakt kekurangan, sehingga butuh masukan dari para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsin , Muhammad Nur 2016. Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Dengan Menggunakan Media Audiovisual dan Metode Quantum Learning. *Jurnal Refleksi Edukatika Universitas Muria Kudus* .Vol. 6 No. 2 Juni 2016
- Akhadiah, Sabarti. dkk. 2010. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Aljatila, La Ode Rahim. 2015 Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Melalui Model Kooperatif Tipe *Round Table* Pada Siswa Kelas X-1 Sman 1 Kulisusu Barat. *Jurnal Humanika* No. 15, Vol. 3, Desember 2015
- Andayani 2008. Pengembangan Model Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Quantum Learning di Sekolah Dasar Surakarta: Disertasi Pascasarjana UNS. (Unpublisided).
- Anwar, Dessy. 2011. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Karya Aditama.
- 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.
- Bobby, DePorter dan Mike Hernacki. 2010 . *Quantum Learning*. Jakarta: Kaifa.
- BSNP. 2014, *Kurikulum Pendidikan Dasar (Landasan Program dan Pengembangan)*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Darmadi, Kaswan. 2011. *Meningkatkan Kemampuan Menulis*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Darnis. 2015. Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Pendekatan Lingkungan Bagi Siswa. *Jurnal: JUPE* Vol. 8 No.1. Januari 2015
- Depdikbud. 2013. *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdikbud. 2016. *Pedoman Penilaian di Sekolah Dasar* . Jakarta: Dirjen Dikdasmen

- Dian, Permanasari. 2017. *Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa 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
- Erik, Hendra Rudyanto. 2017 Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Soal Cerita Kelas IV SD. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* Vol. 2 (2):175-182. December 2017.
- Fathurrohman, Pupuh. 2017. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Febriana Galih Mahardi. 2013. Pengaruh Keterampilan Membaca dan Minat Belajar Matematika terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kalam Cendekia Kebumen. Vol.1. No.3*
- Hasibuan, J.J. dan Moedjiono. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Idris. 2014. Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi dengan media audio visual Brotowidjoyo, Mukayat D. 2012. *Penulisan Karya Ilmiah Edisi Revisi*. Jakarta: Akademika Pressindo.
- Kusumah, Siti Dloyana. 2013. *Lagu-lagu Nina Bobo sebagai Sarana Pendidikan Budaya*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar. 2011. *Kreatifitas dan Keterbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Muslich, Masnur. 2021. *Bahasa Indonesia (online) Indonesia Language blog*. Spot.com/2008, diakses 19 Februari 2021
- Nurfidah. 2017. *Analisis Kemampuan Mengubah Teks narasi Menjadi Teks Deskripsi pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 11 Mataram. Jurnal JUPE, Vol. 2 No. 2* April 2017
- Nurfidah. Analisis 2019. Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Mataram: *Jurmnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 98 Vol. 3 No. 1 ISSN 2598-9944 Maret 2019

Nurhayati, lusi. 2019. Penggunaan lagu dalam pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sd; mengapa dan bagaimana. *Jurnal Majalah Ilmiah* No.1 Vol 12009. Diakses 12 Maret 2021.

Referensi: <https://tafsirweb.com/4392-quran-surat-an-nahl-ayat-44.html>

Roffiq , Ainoer, Ikhwanul Qiram, Gatut Rub. 2017. Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurna Pendidikan DasarIndonesia (JPDI)*. Vol.2. No.2 .thn 2017.

Slameto. 2011. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryosubroto, B. 2011. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Syafaruddin dan Irwan Nasution. 2015. *Manajemen Pembelajaran*. Ciputat: Quantum Teaching.

Yamin, Martinis. 2017. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.

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. Vil 1 No, 3 2014.

Lampiran 1

Instrumen penilaian unjuk kerja mendeskripsikan benda

Nomor Kode Siswa : _____

No	Aspek	Skor (S)	Bobot (B)	Nilai (SxB)
1	Isi dan detail deskripsi	1 2 3 4 5	10	
2	Kelancaran penyajian	1 2 3 4 5	5	
3	Kebenaran deskripsi	1 2 3 4 5	5	
4	Teknik penyajian (vokal, intonasi, performan)	1 2 3 4 5	5	
	Total			

Bulukumba, April 2021
 Peneliti/penilai

Catatan:

Nilai 5 jika tingkat kebenaran, kualitas, kesesuaian sangat tinggi

Nilai 4 jika tingkat kebenaran, kualitas, kesesuaian tinggi

Nilai 3 jika tingkat kebenaran, kualitas, kesesuaian sedang

Nilai 2 jika tingkat kebenaran, kualitas, kesesuaian rendah

Nilai 1 jika tingkat kebenaran, kualitas, kesesuaian sangat rendah

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Pertemuan I

Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: I / genap
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Tema/Topik	: Lingkungan

Tujuan Pembelajaran

1. melalui lagu kreasi guru siswa dapat menentukan detail objek yang diperlihatkan.
2. melalui lagu kreasi guru siswa dapat mendeskripsikan benda secara lisan

Metode Pembelajaran

Ceramah, pemberian contoh, dan penugasan

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru memberikan salam kepada para siswa.
2. Guru mempresensi kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya mempelajari materi tersebut.
4. Guru melakukan tanya jawab tentang pelajaran sebelumnya berkaitan dengan benda-benda sekitar.

Kegiatan Inti

1. Siswa mendengarkan lagu kreasi dari guru tentang suatu benda (2X)
2. Siswa mengikuti lagu yang dinyanyikan guru.
3. Tanya jawab tentang detail benda yang dinyanyikan guru
4. Guru memberi contoh deskripsi benda secara lisan
5. Guru memberi penegasan dan menyimpulkan pembelajaran.

Kegiatan Akhir

1. Guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru menutup pelajaran.

Sumber Belajar

- Buku pelajaran Bahasa Indonesia
- Lagu kreasi guru

Penilaian

Jenis Penilaian:

Unjuk kerja dengan aspek:

isi dan detail deskripsi

Kelancaran penyajian

Kebenaran deskripsi
Teknik penyajian (vokal, intonasi, performan)

Bulukumba, April 2021
Peneliti,

UMMIATI RAUF



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Pertemuan II

Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester	: I / genap
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Tema/Topik	: Lingkungan

Tujuan Pembelajaran

1. melalui lagu kreasi guru siswa dapat menentukan detail objek yang diperlihatkan.
2. melalui lagu kreasi guru siswa dapat mendeskripsikan benda secara lisan

Metode Pembelajaran

Ceramah, pemberian contoh, dan penugasan

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru memberikan salam kepada para siswa.
2. Guru mempresensi kehadiran siswa.
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya mempelajari materi tersebut.
4. Guru melakukan tanya jawab tentang pelajaran sebelumnya berkaitan dengan benda-benda sekitar.

Kegiatan Inti

1. Siswa mendengarkan lagu kreasi dari guru tentang suatu benda (2X)
2. Siswa mengikuti lagu yang dinyanyikan guru.
3. Guru memberi contoh deskripsi benda secara lisan
4. Siswa secara bergiliran mendeskripsikan benda secara lisan sesuai lagu.
5. Guru memberi penegasan dan menyimpulkan pembelajaran.

Kegiatan Akhir

1. Guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru menutup pelajaran.

Sumber Belajar

- Buku pelajaran Bahasa Indonesia
- Lagu kreasi guru

Penilaian

Jenis Penilaian:

Unjuk kerja dengan aspek:

isi dan detail deskripsi

Kelancaran penyajian

Kebenaran deskripsi

Teknik penyajian (vokal, intonasi, performan)

Bulukumba, April 2021
Peneliti,

UMMIATI RAUF



Lampiran 3

Tabel 4. Data mentah hasil belajar mendeskripsikan benda sebelum menggunakan lagu kreasi guru

No	SKOR/ASPEK				SKOR X BOBOT				JUMLAH	Konversi (1-100)
	A	B	C	D	A	B	C	D		
1	3	2	3	3	30	10	15	15	70	56
2	4	4	2	3	40	20	10	15	85	68
3	4	4	2	3	40	20	10	15	85	68
4	4	4	3	3	40	20	15	15	90	72
5	2	4	2	3	20	20	10	15	65	52
6	3	2	2	3	30	10	10	15	65	52
7	4	4	3	3	40	20	15	15	90	72
8	3	4	2	3	30	20	10	15	75	60
9	3	4	2	2	30	20	10	10	70	56
10	3	4	3	2	30	20	15	10	75	60
11	4	3	3	3	40	15	15	15	85	68
12	3	2	2	3	30	10	10	15	65	52
13	3	3	3	2	30	15	15	10	70	56
14	2	3	2	3	20	15	10	15	60	48
15	3	3	3	3	30	15	15	15	75	60
16	4	3	3	3	40	15	15	15	85	68
17	2	3	3	3	20	15	15	15	65	52
18	4	3	4	4	40	15	20	20	95	76
19	2	2	2	2	20	10	10	10	50	40
20	2	3	2	2	20	15	10	10	55	44
21	4	4	4	3	40	20	20	15	95	76
22	2	3	3	2	20	15	15	10	60	48
23	4	3	2	3	40	15	10	15	80	64
24	3	3	3	2	30	15	15	10	70	56
25	4	2	3	2	40	10	15	10	75	60
26	3	3	4	4	30	15	20	20	85	68
27	4	3	4	4	40	15	20	20	95	76
28	4	3	3	3	40	15	15	15	85	68

Catatan

A	Isi dan detail deskripsi	10
B	Kelancaran penyajian	5
C	Kebenaran deskripsi	5
D	Teknik penyajian (vokal, intonasi, performan)	5

Tabel 5. Data mentah hasil belajar mendeskripsikan benda sesudah menggunakan lagu kreasi guru

No	SKOR/ASPEK				SKOR X BOBOT				JUMLAH	Konversi (1-100)
	A	B	C	D	A	B	C	D		
1	3	3	4	4	30	15	20	20	85	68
2	5	4	3	4	50	20	15	20	105	84
3	5	4	3	4	50	20	15	20	105	84
4	5	4	4	4	50	20	20	20	110	88
5	3	4	3	4	30	20	15	20	85	68
6	4	3	3	4	40	15	15	20	90	72
7	5	5	4	4	50	25	20	20	115	92
8	4	4	3	4	40	20	15	20	95	76
9	4	5	3	3	40	25	15	15	95	76
10	4	5	4	3	40	25	20	15	100	80
11	5	4	4	4	50	20	20	20	110	88
12	3	3	3	4	30	15	15	20	80	64
13	4	4	4	3	40	20	20	15	95	76
14	3	4	3	3	30	20	15	15	80	64
15	3	4	4	3	30	20	20	15	85	68
16	2	3	4	4	20	15	20	20	75	60
17	2	3	4	4	20	15	20	20	75	60
18	5	3	4	5	50	15	20	25	110	88
19	3	3	3	3	30	15	15	15	75	60
20	3	3	3	3	30	15	15	15	75	60
21	5	4	4	4	50	20	20	20	110	88
22	3	3	4	3	30	15	20	15	80	64
23	4	3	3	4	40	15	15	20	90	72
24	4	3	3	3	40	15	15	15	85	68
25	4	3	3	3	40	15	15	15	85	68
26	4	4	5	5	40	20	25	25	110	88
27	5	4	4	5	50	20	20	25	115	92
28	4	3	3	4	40	15	15	20	90	72

Catatan

A	Isi dan detail deskripsi	10
B	Kelancaran penyajian	5
C	Kebenaran deskripsi	5
D	Teknik penyajian (vokal, intonasi, performan)	5

Lampiran 4

t-Test: Paired Two Sample for Means

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
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	

Lampiran 5

Foto-Foto Kegiatan penelitian

Proses Belajar mengajar sebelum menggunakan lagu

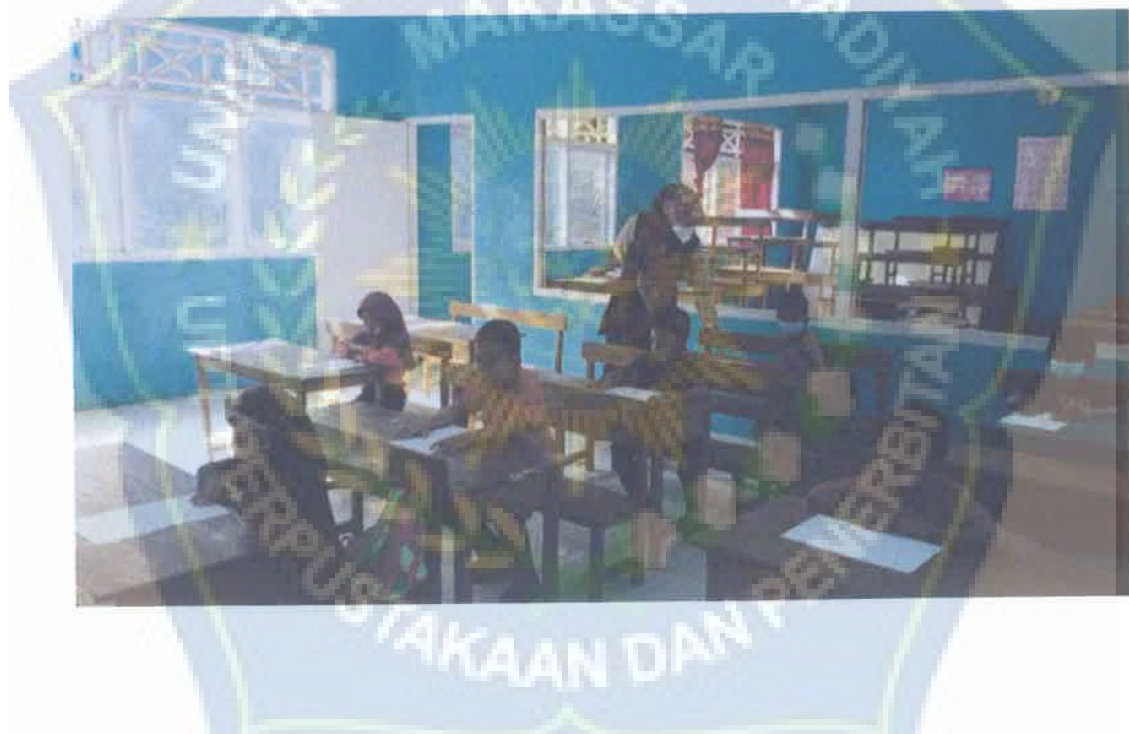


Foto kegiatan sesudah menggunakan lagu



LAGU KREASI GURU

TEMA LINGKUNGANKU

“Alat Komunikasi”

Punya radio
Kupunya televisi
Koran dan majallah
Alat komunikasi

Telepon dan vidio
Juga yang lainnya
Kegunaannya sama
Alat komunikasi

“Ayo Mengenal Angka”

Satu seperti tongkat
Dua seperti bebek
Tiga burung terbang
Empat kursi terbalik
Lima pak gendut pakai topi

Enam seperti badut
Tujuh seperti cangkul
Delapan kacamata
Sembilan kakek bongkok
Sepuluh satu ditambah telur



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

JL. SULTAN ALAUDDIN NO.259 TELP. 0411-866972 FAX. 0411-865588 MAKASSAR 90221



Nomor : 398/PPs/III/ 1442/2021

25 Sya'ban 1442 H

Lamp. : -

08 Maret 2021 M

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah SDN 28 Bontomacinna

di-

Bontomacinna

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyusunan tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar :

Nama : **UMMIATI RAUF**

NIM : **105041400119**

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul Tesis : Keefektifan Lagu Kreasi Guru dalam Mendeskripsikan Benda Siswa Kls 1 SDN 28 Bontomacinna Kab.Bulukumba.

Maka kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya mahasiswa tersebut dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian di kantor yang sedang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Kaprodi
 Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Dr. Abd. Rahman Rahim, M.Hum.

Tembusan :

1. Rektor Unismuh Makassar
2. Pembimbing I dan Pembimbing II
3. Mahasiswa Ybs.
4. Arsip

**PEMERINTAH KABUPATEN BULUKUMBA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN GANTARANG
UPT SPF SDN 28 BONTOMACINNA**

Alamat: Jl. Gunungjati Desa Bontomacinna Kec. Gantarang

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/17/SD28/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala UPT SPF SDN 28 Bontomacinna, menerangkan bahwa:

Nama : UMMIATI RAUF
Tempat/Tanggal Lahir : Bulukumba, 16 Juli 1977
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa Pascasarjana
Alamat : Jl. Pahlawan No 24 Kel. Bentenge
Kec. Ujungbulu Kab. Bulukumba

Telah mengadakan penelitian di SDN 28 Bontomacinna yang dilaksanakan mulai dari tanggal 12 April s/d 15 Mei 2021.

Berdasarkan surat dari Universitas Muhammadiyah Makassar, Program Pascasarjana Nomor: 398/PPs/V/1442/2021; tanggal 08 April 2021 perihal: izin penelitian, dalam rangka penyelesaian skripsi/tesis dengan judul:

"KEEFEKTIFAN LAGU KREASI GURU DALAM MENDESKRIPSIKAN BENDA SISWA KLS 1 SDN 28 BONTOMACINNA KAB. BULUKUMBA

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Bontomacinna, April 2021

Kepala UPT SPF SDN 28 Bontomacinna

HAERUDDIN, S.Pd.

NIP.196210281984111001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Ummiati Rauf, Lahir di Bulukumba pada tanggal 16 Juli 1977. Penulis merupakan anak kelima dari tujuh bersaudara, Putri pasangan dari Abd. Rauf dan Hj. Dg Bau Hm. Penulis mulai menempuh pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 180 Bentenge pada tahun 1986 - 1991

Kemudian, sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bulukumba pada tahun 1991-1993. Selanjutnya, Sekolah Menengah Atas di SMA PGRI Bulukumba pada Tahun 1993-1996.

Karena cita-citanya ingin jadi guru, pada tahun 1999 penulis mendaftar di Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Bulukumba Fakultas Pendidikan Guru sekolah dasar pada tahun 2001 dan menyelesaikan S1 PGSD pada tahun 2018.

Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Pascasarjana di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan mengambil Kajian Program Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Penulis menjadi tenaga pendidik di UPT SPF SDN 28 Bontomacinna kabupaten Bulukumba Provinsi Sulawesi Selatan, mulai tahun 2017 sampai sekarang.