

ABSTRAK

Yayuk Hermawati, 2024, *Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Antusias Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Sumedangan 3 Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Pembimbing : H. Muhammad Jamaluddin, M. Pd.

Kata Kunci: Bisik Berantai, Antusias, Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya antusias siswa dikarenakan dalam penggunaan metode pembelajaran yang menggunakan metode ceramah saja. Siswa tidak bersemangat, merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran, hal ini membuat pembelajaran menjadi monoton. Oleh karena itu rumusan masalah pada penelitian ini ialah 1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN Sumedangan 3 Pamekasan, 2) Untuk mendeskripsikan hasil penerapan metode permainan bisik berantai dalam meningkatkan antusias siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3 Pamekasan.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan model Kurt Lewin. Model penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, penerapan metode permainan bisik berantai dilaksanakan dengan cara guru memanggil 1 kelompok maju kedepan dan berbaris, lalu guru membisikkan suatu kalimat ke siswa yang paling depan. Kemudian siswa tersebut membisikkan ke teman di belakangnya sampai siswa yang paling belakang. Untuk siswa paling belakang nantinya menuliskan hasil yang diperolehnya. Guru memberikan penilaian pada kelompok tersebut apakah benar atau tidak. Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan hasil jawaban yang ditulis di papan tulis. Kemudian setiap siswa disuruh untuk mengisi angket oleh peneliti pada setiap siklusnya. Setelah kelompok satu selesai dilanjutkan kepada kelompok berikutnya dan seterusnya sampai semua kelompok mengikuti permainan tersebut. Terjadi peningkatan antusias siswa dengan menerapkan metode permainan bisik berantai pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil angket siswa pada tahap pra siklus memperoleh jumlah skor 606 dengan presentase 53% dalam kategori rendah, pada siklus I hasil angket memperoleh jumlah skor 712 dengan presentase 62% dalam kategori sedang dan masih belum mencapai indikator keberhasilan yakni $\geq 70\%$ dalam kategori tinggi sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II hasil angket memperoleh jumlah skor 985 dengan presentase 86% dalam kategori tinggi yang berarti adanya peningkatan antusias siswa