

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

PTK ini dilangsungkan di SDN Sumedangan 3 Pamekasan yang beralamat di dusun Masaran, desa Sumedangan Kec. Pademawu Kab. Pamekasan. Sekolah ini terdiri dari ruang kelas sebanyak 7 buah, perpustakaan 1 buah, kantor 1 buah, UKS 1 buah, kamar mandi/WC 7 buah, gudang 1 buah, 2 tempat parkir, 1 kantin sekolah, 1 lapangan sepak bola. Terlihat juga adanya sarana permainan seperti bola kecil, bola voli. SDN Sumedangan 3 Pamekasan memperoleh akreditasi B.

Pembelajaran tatap muka saat ini sepenuhnya diterapkan di SDN Sumedangan 3 Pamekasan. Setiap hari, untuk semua kelas, dari kelas I hingga VI, pelajaran dimulai pada pukul 07.00 pagi. Sesudah bel masuk berbunyi, seluruh siswa masuk ke tiap-tiap kelas dan membaca doa. Namun, jadwal pulang sekolah untuk setiap kelas berbeda. Siswa kelas I dan II pulang pada jam 10.45 WIB, siswa kelas III pulang pada jam 12.05 WIB, dan siswa kelas VI, V, dan VI pulang pada jam 12.10 WIB. Namun, semua siswa di hari Jumat dipulangkan pada jam 10.10 WIB.

B. Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari tindakan penelitian pada tiap-tiap siklus, mulai pada tahap pra siklus, siklus I dan II. Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan disajikan sebagai berikut.

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Tahap pra siklus dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2024. Sebelum penerapan metode bahasa bisik berantai yang dipilih oleh peneliti, tahap pra siklus dilakukan untuk mengumpulkan informasi awal tentang antusiasme siswa terhadap pelajaran di dalam kelas, khususnya

pada pembelajaran bahasa Indonesia. Data ini diperoleh melalui kegiatan pra siklus dengan menggunakan observasi dan angket.

a. Hasil Observasi

Seperti yang ditunjukkan oleh observasi yang dilakukan pada 25 April 2024, siswa di kelas IV SDN Sumedangan 3 Pamekasan tidak terlalu tertarik untuk ikut pelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang sama, yaitu ceramah, yang mana guru hanya berkonsentrasi pada penyampaian materi dan kemudian memberikan tugas tanpa menambahkan permainan untuk membuat siswa senang. Metode pembelajaran yang digunakan tidak efektif dan membuat siswa kurang bergairah untuk belajar di kelas. Siswa yang tidak memiliki semangat untuk belajar juga kehilangan kemampuannya. Hal ini akan mempengaruhi pada keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran di kelas.

Ketika kegiatan pembelajaran di kelas monoton, siswa tampak bosan dan tidak antusias. Sebagian siswa tidak mengamati penjelasan dari guru, dan beberapa siswa tetap suka ngobrol sendiri dengan temannya. Akibatnya, siswa tidak akan senang mengikuti pembelajaran di kelas. Guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran di kelas menyenangkan. Karenanya, pemilihan pendekatan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti kemudian melakukan observasi langsung terhadap pembelajaran di dalam kelas pada pelajaran bahasa Indonesia, diantaranya:

1) Observasi Guru

Tahapan observasi ini dilaksanakan pada saat dilaksuskannya tindakan, observasi ditujukan kepada guru ini bertujuan supaya diketahui kegiatan yang dilakukan guru di waktu

dilaksanakannya kegiatan belajar mengajar sebelum mengimplementasikan metode permainan bisik berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia. Observasi ini dilakukan melalui kerja sama antara peneliti dan guru wali kelas IV. Guru wali kelas IV memiliki tanggung jawab untuk mengamati peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini didasarkan pada lembar pengamatan yang mencakup 10 aspek yang akan diperhatikan oleh pengamat selama proses pembelajaran. Dengan opsi jawaban "YA" dan "TIDAK". Dari hasil pengamatan aktivitas guru pada penelitian pra siklus:

Tabel 4.1

Hasil Pra Siklus Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek Yang Diamati	YA	TIDAK
1	Kegiatan kelas dimulai dengan salam, sapa, dan doa.	✓	
2	Menjelaskan materi pembelajaran	✓	
3	Penguasaan materi		✓
4	Menerapkan metode permainan bahasa bisik berantai dengan benar		✓
5	Membuat siswa aktif dalam bertanya		✓
6	Penguasaan kelas		✓
7	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar	✓	
8	Memberikan evaluasi		✓
9	Guru menutup pembelajaran	✓	
10	Pemanfaatan waktu		✓
	Jumlah	4	6
	Presentase	40%	60%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas didapatkan jawaban “Ya” sebanyak 4 dengan nilai persentase 40% sementara jawaban “Tidak” sebanyak 6 dengan nilai persentase 60%. Untuk menghitung presentase jawaban “YA” terkait aktivitas atau

kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban “YA” dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat persentase hasil kegiatan guru di pra siklus ialah 40%.

2) Observasi siswa

Observasi dilakukan oleh siswa untuk mengetahui kegiatan belajar siswa selama pra siklus. Tujuh aspek yang diamati oleh siswa:

Tabel 4.2

Hasil Pra Siklus Observasi Aktivitas Siswa

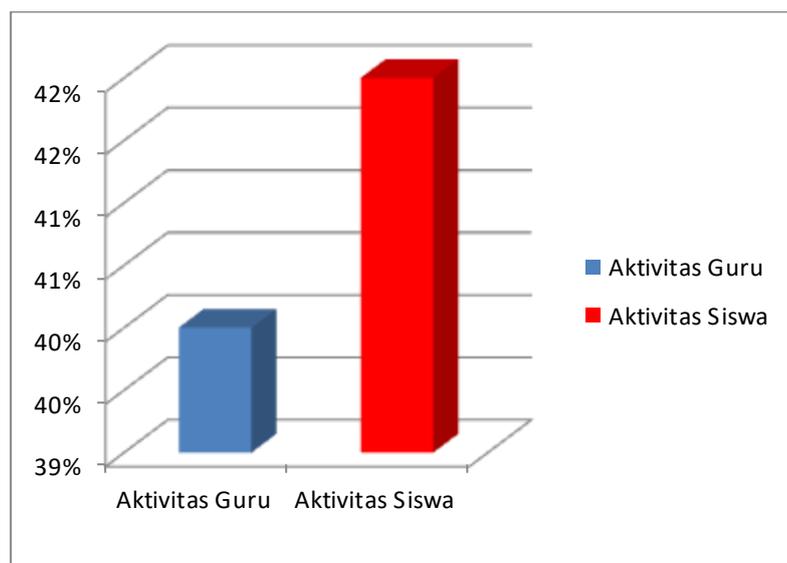
No	Aspek yang diamati	YA	TIDAK
1	Sebelum pelajaran dimulai, siswa membaca doa.	✓	
2	Siswa memperhatikan penjelasan guru secara seksama		✓
3	Siswa antusias dalam proses pembelajaran		✓
4	Siswa menanyakan kepada guru terkait hal-hal apa yang mereka belum pahami terkait materi yang telah dijelaskan.		✓
5	Siswa mengerjakan tugas kelompok	✓	
6	Siswa mengikuti permainan bahasa bisik berantai secara bergantian		✓
7	Siswa mengerjakan angket yang diberikan oleh guru	✓	
	Jumlah	3	4
	Persentase	43%	57%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas didapatkan jawaban “Ya” dengan jumlah sebanyak 3 dengan nilai persentase 43% sementara jawaban “Tidak” sebanyak 4 dengan nilai persentase 57%. Untuk menghitung presentase jawaban YA terkait aktivitas atau kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban YA dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%.

Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat persentase hasil kegiatan siswa di pra siklus ialah 43%. Data berikut ini adalah hasil dari observasi kegiatan guru dan siswa yang digambarkan menggunakan diagram.

Gambar 4.1

Diagram Hasil Pra Siklus Aktivitas Guru dan Siswa



Gambar diagram diatas menunjukkan hasil pengamatan. Hasil presentase keseluruhan aktivitas siswa yaitu 43% sedangkan hasil presentase keseluruhan aktivitas guru yaitu 40%.

b. Hasil Angket

Data yang ditampilkan pada penelitian ini berasal dari angket yang dibagikan kepada 23 siswa di kelas IV SDN Sumedangan 3 tentang antusias mereka terhadap pelajaran bahasa Indonesia sebelumnya. Setiap angket terdiri dari sepuluh pertanyaan berbentuk pilihan, dan siswa harus menjawabnya dengan memberikan tanda ceklis (√).

Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket siswa memperoleh hasil pretest angket antusias siswa sebelum pembelajaran melalui permainan bisik berantai dengan memperoleh jumlah skor 606 dengan

persentase sebesar 53%. Hal ini menunjukkan jika antusias siswa rendah sebelum menggunakan metode permainan bisik berantai yang membuat pembelajaran menjadi monoton karena tidak terdapat game didalamnya, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat tabel hasil rekapitulasi angket siswa yang disajikan pada lampiran 15.

2. Siklus I

Kamis, 2 Mei 2024, penelitian tindakan dilaksanakan di SDN Sumedangan 3 yang ada di Kec. Pademawu, Kab. Pamekasan. Peneliti dan kolaborator mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam memakai metode bisik berantai untuk meningkatkan minat siswa. Pembelajaran akan dilakukan dalam dua siklus. Setelah setiap siklus selesai, akan diberikan angket kepada siswa untuk mengetahui apakah mereka puas dan senang dengan pelajaran bahasa Indonesia yang mereka pelajari.

a. Perencanaan

Aktivitas yang diterapkan dari persiapan awal sebagai berikut:

1. Mempersiapkan materi pembelajaran.
2. Membuat modul ajar pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
4. Menyediakan bahan bacaan terkait materi ajar.
5. Merancang pelaksanaan pembelajaran metode bisik berantai.

b. Tindakan

Pada tahap ini, peneliti berkolaborasi bersama guru kelas, peneliti berperan sebagai partisipan. Dimana peneliti yang akan mengajar pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan guru kelas berperan sebagai pengamat yang akan mengamati peneliti ketika pelaksanaan belajar mengajar berlangsung. Tahap tindakan ini merupakan suatu

implementasi dari semua tahap perencanaan sebelumnya, yaitu meliputi semua proses penerapan metode bisik berantai untuk meningkatkan antusias siswa.

Pada tahap ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, peneliti berperan sebagai peneliti partisipan. Dimana peneliti yang akan mengajar pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan guru kelas berperan sebagai pengamat yang akan mengamati peneliti ketika pelaksanaan belajar mengajar berlangsung. Tahap tindakan ini merupakan suatu implementasi dari semua tahap perencanaan sebelumnya, yaitu meliputi semua proses penerapan metode permainan bisik berantai.

Siklus I dilakukan pada hari Kamis tanggal 2 Mei 2024. Penelitian dilakukan dengan interval waktu 4x35 menit sesuai modul ajar yang sudah dirancang oleh peneliti. Materi yang diajarkan di siklus I berupa pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menerapkan metode permainan bisik berantai.

Kegiatan belajar dan pembelajaran yang dilakukan peneliti berkaitan dengan modul ajar yang sudah disiapkan. Kegiatan ini meliputi beberapa kegiatan, diantaranya ialah kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun sebagai berikut penjelasannya.

1) Pendahuluan

Peneliti memasuki ruang kelas dan memimpin untuk berdoa. Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menanggapi salam dari guru. Kemudian guru menyapa siswa dan bertanya tentang keadaan mereka. Melakukan absensi, kemudian guru mulai mengkondisikan siswa sebagai langkah awal dalam pembelajaran yakni ice breaking terlebih dahulu dan setelah itu guru memberi pertanyaan memantik, seperti "Apakah sebelumnya kalian

pernah mendengar tentang kalimat transitif dan intransitif itu apa?" kemudian guru bertanya lagi "Pernahkah kalian mengucapkan kalimat transitif dan intransitif di sekolah ataupun di rumah kalian?". Setelah itu guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi kalimat transitif dan intransitif.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru terlebih dahulu membentuk 4 kelompok. Setelah selesai membentuk kelompok, guru meminta semua siswa untuk membaca teks yang berjudul "Tak Muat Lagi". Kemudian semua siswa diminta untuk mencari kalimat transitif dan intransitif dalam cerita yang berjudul "Tak Muat Lagi". Setelah itu guru meminta siswa untuk mencatat hasil yang diperoleh pada buku catatan masing-masing. Kemudian guru melakukan permainan bisik berantai dan sebelum melakukan permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa bagaimana cara aturan mainnya.

Antusias siswa setelah guru menjelaskan permainan bisik berantai termasuk kategori sedang. Ada beberapa siswa yang tidak sabar untuk mengikuti permainan bisik berantai dengan mengatakan "ayo cepat ibu untuk memulai permainannya". Setelah dibentuk kelompok dan sudah dijelaskan terkait langkah-langkah permainan bisik berantai. Guru memanggil 1 kelompok maju dan berbaris didepan, kemudian guru membisikkan sebuah kalimat ke siswa yang pertama setelah itu siswa pertama membisikkan ke siswa kedua dan seterusnya sampai siswa yang paling belakang. Setelah itu guru meminta siswa yang paling belakang menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Kemudian guru menanyakan ke siswa pertama "apakah benar yang ditulis teman kamu sama dengan apa yang dibisikkan oleh ibu?" dan guru menanyakan kepada semua siswa itu termasuk contoh kalimat apa?, lalu ada sebagian siswa menjawab contoh kalimat transitif dan ada lagi sebagian siswa yang

menjawab contohnya kalimat intransitif, guru memberikan penjelasan dan memberikan penilaian terhadap jawaban yang diperoleh. Setelah itu dilanjutkan ke kelompok 2 dan seterusnya sampai semua kelompok mengikuti permainan bisik berantai tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan ini, guru memberikan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari ini. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya "mungkin ada yang mau ditanyakan terkait materi hari ini yang belum kalian pahami?", lalu siswa menjawab "tidak ada" karena tidak ada yang mau bertanya, itu tutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama-sama. Kemudian guru membagikan lembar angket kepada siswa dan setelah semua siswa sudah mengisi angket guru mengucapkan salam.

c. Observasi

1) Observasi Guru

Tahapan observasi ini dilaksanakan pada saat dilaksungkannya tindakan, observasi ditujukan kepada guru ini bertujuan supaya diketahui kegiatan yang dilakukan guru di waktu dilaksanakannya aktivitas belajar mengajar dalam menerapkan metode permainan bisik berantai pada pelajaran bahasa indonesia. Peneliti dan guru wali kelas IV perlu berkolaborasi dalam melaksanakan observasi. Guru wali kelas IV memiliki tanggung jawab untuk mengamati peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini didasarkan pada lembar pengamatan yang mencakup 10 aspek yang akan diperhatikan oleh pengamat selama proses pembelajaran. Dengan opsi jawaban "YA" dan "TIDAK". Berikut ini merupakan hasil dari pengamatan kegiatan guru pada penelitian siklus pertama:

Tabel 4.3

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	YA	TIDAK
1	Kegiatan kelas dimulai dengan salam, sapa, dan doa.	✓	
2	Menjelaskan materi pembelajaran	✓	
3	Penguasaan materi		✓
4	Menerapkan metode permainan bahasa bisik berantai dengan benar	✓	
5	Membuat siswa aktif dalam bertanya	✓	
6	Penguasaan kelas		✓
7	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar	✓	
8	Memberikan evaluasi		✓
9	Guru menutup pembelajaran	✓	
10	Pemanfaatan waktu		✓
	Jumlah	6	4
	Presentase	60%	40%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas diperoleh jawaban “Ya” 6 dengan hasil persentase 60% sementara jawaban “Tidak” 4 dengan hasil persentase 40%. Untuk menghitung presentase jawaban ”YA” terkait aktivitas atau kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban “YA” dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat presentase hasil kegiatan siswa di siklus 1 ialah 60%.

2) Observasi Siswa

Observasi ini ditujukan pada siswa yang bertujuan agar dapat diketahui aktivitas siswa di saat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menerapkan metode permainan bisik berantai. Terdapat 7 aspek yang akan diamati untuk observasi siswa. Dengan opsi "YA" dan "TIDAK".

Untuk menghitung presentase jawaban YA terkait aktivitas atau kegiatan siswa yaitu dengan jumlah jawaban "YA" dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Berikut ini hasil pengamatan kegiatan siswa selama penelitian siklus pertama ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.4

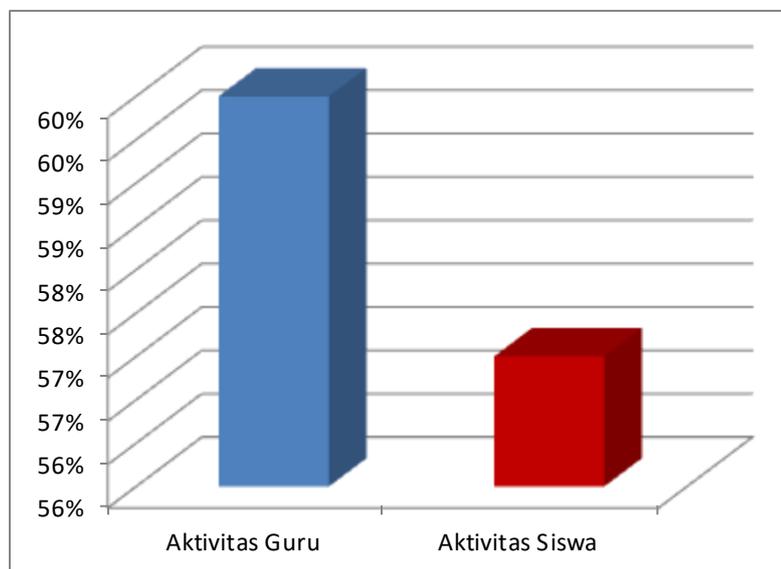
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	YA	TIDAK
1	Sebelum pelajaran dimulai siswa berdo'a	✓	
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama		✓
3	Siswa antusias dalam proses pembelajaran	✓	
4	Siswa menanya kepada guru terkait hal-hal apa yang mereka belum pahami terkait materi yang telah dijelaskan.		✓
5	Siswa mengerjakan tugas kelompok		✓
6	Siswa mengikuti permainan bahasa bisik berantai secara bergantian	✓	
7	Siswa mengerjakan angket yang diberikan oleh guru	✓	
	Jumlah	4	3
	Presentase	57%	43%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas diperoleh jawaban "YA" 4 dengan hasil persentase 57% sementara jawaban "TIDAK" 3 dengan persentase 43%. Untuk menghitung presentase jawaban "YA" terkait aktivitas atau kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban "YA" dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat presentase hasil kegiatan siswa di siklus 1 ialah 57%.

Gambar 4.2

Diagram Hasil Aktivitas Siswa dan Guru Siklus I



Hasil presentase keseluruhan aktivitas siswa yaitu 57% sedangkan hasil presentase keseluruhan aktivitas guru yaitu 60%.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan diakhir siklus I bersama-sama dengan guru, hasil refleksi ini akan menjadi acuan supaya pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dalam menerapkan metode permainan bisik berantai lebih meningkatkan antusias siswa khususnya siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3 Pamekasan. Pada siklus I ini ada berbagai kegiatan tersebut akan menjadi refleksi sebagai perbaikan untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya supaya terlaksana dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I sudah ada beberapa siswa yang sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun belum maksimal. Ketika pembelajaran dimulai, siswa sudah mulai ada yang aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran walaupun masih ada yang kurang dalam mengikuti kegiatan belajar

mengajar. terdapat beberapa catatan penting yang bisa dilihat, pertama ketika pembelajaran masih ada beberapa siswa berbicara sendiri, malu bertanya dan membuat gaduh sehingga siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru maka tidak paham terhadap materi disampaikan oleh guru. Ada pula yang masih sebagian kelompok tidak berkonsentrasi ketika menerapkan permainan bisik berantai . Setelah melihat beberapa permasalahan diatas maka guru akan memperbaiki masalah yang terjadi dan akan dilakukan di siklus selanjutnya. Misalkan lebih bisa mengkondisikan siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, lebih bisa membuat siswa antusias dan mendengarkan guru dengan cara memberikan ice breaking di tengah-tengah pembelajaran supaya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok yang benar dan kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan dari guru. Bagi kelompok yang salah nantinya diberikan hukuman entah itu bernyanyi dan lain-lain.

3. Hasil Angket

Data yang ditampilkan pada penelitian ini berasal dari angket yang dibagikan kepada 23 siswa pada akhir siklus pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sumedangan 3. Angket ini menunjukkan antusiasme siswa terhadap pelajaran tersebut. Setiap angket terdiri dari sepuluh pertanyaan berbentuk pilihan, dan siswa harus menjawabnya dengan memberikan tanda ceklis (√). Data yang dikumpulkan dari angket yang didistribusikan diolah dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

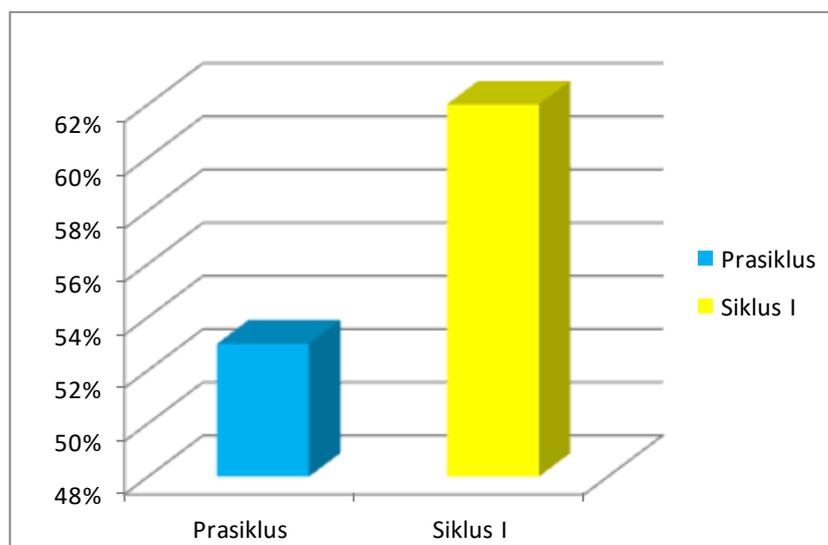
Hasil kuesioner 1 menunjukkan bahwa tiga siswa yang merespon sangat setuju, empat siswa yang merespon ragu-ragu, dua siswa merespon tidak setuju, dan delapan siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 2 menunjukkan bahwa enam siswa yang merespon sangat setuju, lima siswa merespon setuju, tiga siswa merespon ragu-ragu, empat siswa

yang merespon tidak setuju, dan lima siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 3 menunjukkan bahwa lima siswa yang merespon sangat setuju, sembilan siswa yang merespon setuju, empat siswa yang merespon ragu-ragu, empat siswa merespon tidak setuju, dan satu siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 4 menunjukkan bahwa dua siswa yang merespon sangat setuju, sembilan siswa yang merespon setuju, empat siswa yang merespon ragu-ragu, empat siswa yang merespon tidak setuju, dan satu siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 5 menunjukkan bahwa empat siswa yang merespon sangat setuju, empat siswa yang merespon setuju, sembilan siswa yang merespon ragu-ragu, empat siswa merespon tidak setuju, dan dua siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 6 menunjukkan bahwa lima siswa yang merespon sangat setuju, enam siswa yang merespon setuju, satu siswa yang merespon ragu-ragu, sepuluh siswa yang merespon tidak setuju, dan satu siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 7 menunjukkan bahwa tiga siswa yang merespon sangat setuju, empat siswa yang merespon setuju, enam siswa yang merespon ragu-ragu, empat siswa memberikan jawaban tidak setuju, dan enam siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 8 menunjukkan bahwa tiga siswa yang merespon sangat setuju, lima siswa yang merespon setuju, lima siswa yang merespon ragu-ragu, enam siswa yang merespon tidak setuju, dan empat siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 9 menunjukkan bahwa enam siswa yang merespon sangat setuju, enam siswa yang merespon sangat setuju, sembilan siswa yang merespon setuju, lima siswa yang merespon ragu-ragu, satu siswa yang merespon tidak setuju, dan dua siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 10 menunjukkan bahwa empat siswa yang merespon sangat setuju, lima siswa yang merespon setuju, empat siswa yang merespon ragu-ragu, lima siswa yang merespon tidak setuju, dan lima siswa yang merespon sangat tidak setuju. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel hasil kuesioner masing-masing pernyataan yang disajikan pada lampiran 16.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil rekapitulasi angket antusias belajar siswa yang telah disajikan pada lampiran 17. Setelah menerapkan metode permainan bisik berantai memperoleh jumlah skor 712 dengan persentase sebesar 62% pada siklus I. Pada siklus ini mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus sebelum menerapkan metode permainan bisik berantai yaitu memperoleh jumlah skor 606 dengan presentase sebesar 53% dengan peningkatan presentase sebesar 9% untuk melihat perbandingan peningkatan antusias siswa dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini:

Gambar 4.3

Diagram Perbandingan Peningkatan Antusias Belajar Siswa
Tahap Pra Siklus dan Siklus I



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat pada tahap siklus I hasil antusias belajar siswa mengalami peningkatan dari awalnya 53% pada pra siklus menjadi 62% pada siklus I dengan peningkatan sebesar 9%. Akan tetapi, tingkat antusias siswa masih dalam kategori sedang.

4. Siklus II

Siklus I menunjukkan masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif di kelas IV SDN Sumedangan 3 mengalami kekurangan dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, tindakan pembelajaran di siklus II dirancang demi perbaikan dan menyempurnakan tindakan yang telah ditetapkan di siklus sebelumnya. Tujuan tindakan ini adalah untuk meningkatkan antusias siswa melalui teknik permainan bisik berantai. Siklus ini hanya terjadi satu pertemuan pada 13 Mei 2024.

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II ini, peneliti hanya melakukan perencanaan ulang bersama guru kelas IV terhadap apa yang akan dilakukan di siklus II ini berdasar hasil refleksi di siklus I. kegiatan yang dilakukan pada siklus II diantaranya sebagai berikut:

1. Mempersiapkan materi pembelajaran.
2. Menyiapkan modul ajar pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
4. Menyiapkan bahan bacaan terkait materi ajar.
5. Menyiapkan reward
6. Merancang pelaksanaan pembelajaran metode bisik berantai.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, peneliti berperan sebagai partisipan. Yang mana peneliti yang akan mengajar pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dan guru kelas berperan sebagai pengamat yang akan mengamati peneliti ketika pelaksanaan belajar mengajar berlangsung. Tahap tindakan ini merupakan suatu implementasi dari semua tahap perencanaan

sebelumnya, yaitu meliputi semua proses penerapan metode bisik berantai untuk meningkatkan antusias siswa.

Siklus II dilakukan pada hari Senin tanggal 13 Mei 2024. Penelitian dilakukan dengan interval waktu 4x35 menit sesuai modul ajar yang sudah dibuat oleh peneliti. Materi yang diajarkan pada siklus II berupa pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menerapkan metode bisik berantai.

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang terkait dengan modul ajar yang sudah disiapkan. Ada beberapa kegiatan dalam kegiatan ini, seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Pendahuluan

Peneliti memasuki ruang kelas dan memimpin untuk berdoa. Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menanggapi salam dari guru. Kemudian guru menyapa siswa dan bertanya tentang keadaan mereka. Melakukan absensi, kemudian guru mulai mengkondisikan siswa sebagai langkah awal dalam pembelajaran yakni ice breaking terlebih dahulu dan setelah itu guru memberi pertanyaan memantik, seperti "Apakah sebelumnya kalian pernah mendengar tentang kalimat transitif dan intransitif itu apa?" kemudian guru bertanya lagi "Pernahkah kalian mengucapkan kalimat transitif dan intransitif di sekolah ataupun di rumah kalian?". Setelah itu guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi kalimat transitif dan intransitif.

2) Kegiatan Inti

Guru terlebih dahulu membentuk 4 kelompok. Lalu guru meminta semua siswa membaca teks yang berjudul "Suka dan Tidak Suka". Kemudian semua siswa diminta untuk mencari kalimat transitif dan intransitif dalam cerita yang berjudul "Suka

dan Tidak Suka". Setelah itu guru meminta siswa untuk mencatat hasil yang diperoleh pada buku catatan masing-masing. Kemudian guru melakukan permainan bisik berantai dan sebelum melakukan permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa bagaimana cara aturan mainnya yaitu pertama ibu akan meminta 1 kelompok maju kedepan dan berbaris. Kedua ibu mempunyai secarik kertas yang berisi tulisan terkait contoh kalimat transitif dan intransitif nantinya kelompok 1 siswa yang paling depan akan mengambil kertas tersebut dan dibisikkan ke teman yang ada di belakangnya dan seterusnya sampai siswa yang terakhir. Siswa yang terakhir nantinya yang akan menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Setelah itu guru akan menanyakan kepada siswa pertama "apakah sama yang ditulis teman kamu di papan tulis dengan yang dibisikkan kamu?" Seandainya jawabannya benar maka ibu akan kasih liward seandainya jawabannya salah maka akan diberikan hukuman yang mendidik seperti halnya bernyanyi dan lain-lain.

Permainan dimulai dengan memanggil kelompok 1 maju ke depan dan berbaris. Siswa diminta untuk mengambil kertas yang sudah dibuat oleh guru. Siswa pertama membisikkan kalimat tersebut ke teman yang dibelakangnya dan seterusnya sampai siswa yang paling belakang. Guru meminta siswa paling belakang untuk menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Kemudian, guru menanyakan kepada siswa " apa benar yang ditulis teman kamu?". Guru menuliskan kalimat yang ada di kertas tersebut ke papan tulis dan melakukan tanya jawab dengan semua siswa. Setelah kelompok 1 selesai dilanjutkan ke kelompok berikutnya sampai semua kelompok mengikuti permainan bisik berantai. Dan terlihat semua siswa bersemangat dalam melakukan permainan bisik berantai.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, guru memberikan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari ini. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya " mungkin ada yang mau ditanyakan terkait materi hari ini yang belum kalian pahami?", lalu siswa menjawab "tidak ada" karena tidak ada yang mau bertanya, guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama-sama. Kemudian guru membagikan lembar angket kepada siswa dan setelah semua siswa sudah mengisi angket guru mengucapkan salam dan guru keluar dari ruang kelas.

c. Pengamatan/Observasi

1) Observasi Guru

Tahapan observasi ini dilaksanakan pada saat dilangsungkannya tindakan, observasi ditujukan kepada guru ini bertujuan supaya diketahui kegiatan yang dilakukan guru di waktu dilaksanakannya aktivitas belajar mengajar dengan menerapkan metode permainan bisik berantai dalam pelajaran bahasa Indonesia. Observasi dilakukan bersama peneliti dan guru wali kelas IV. Guru wali kelas IV memiliki tanggung jawab untuk mengamati peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini didasarkan pada lembar pengamatan yang mencakup 10 aspek yang akan diperhatikan oleh pengamat selama proses pembelajaran. Dengan opsi jawaban "YA" dan "TIDAK". Berikut ini hasil pengamatan aktivitas guru pada penelitian siklus kedua:

Tabel 4.5

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	YA	TIDAK
1	Pembelajaran dimulai dengan salam, sapa, dan doa.	√	
2	Menjelaskan materi pembelajaran	√	
3	Penguasaan materi	√	
4	Menerapkan metode permainan bahasa bisik berantai dengan benar	√	
5	Membuat siswa aktif dalam bertanya	√	
6	Penguasaan kelas	√	
7	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar	√	
8	Memberikan evaluasi	√	
9	Guru menutup pembelajaran	√	
10	Pemanfaatan waktu		√
	Jumlah	9	1
	Presentase	90%	10%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas didapatkan jawaban “Ya” 9 dengan hasil persentase sebesar 90% sementara jumlah jawaban “Tidak” 1 dengan hasil persentase sebesar 10%. Untuk menghitung presentase jawaban YA terkait aktivitas atau kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban YA dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat presentase hasil kegiatan siswa di siklus II ialah 90%.

2) Observasi Siswa

Observasi ini ditujukan pada siswa yang bertujuan agar dapat diketahui aktivitas siswa disaat mengikuti pembelajaran bahasa indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dengan menerapkan metode permainan bisik berantai. Terdapat 7 aspek

yang akan diamati untuk observasi siswa. Dengan opsi jawaban "YA" dan "TIDAK". Untuk menghitung presentase jawaban YA terkait aktivitas atau kegiatan siswa yaitu dengan jumlah jawaban "YA" dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Berikut ini hasil pengamatan kegiatan siswa dipenelitian siklus kedua:

Tabel 4.6

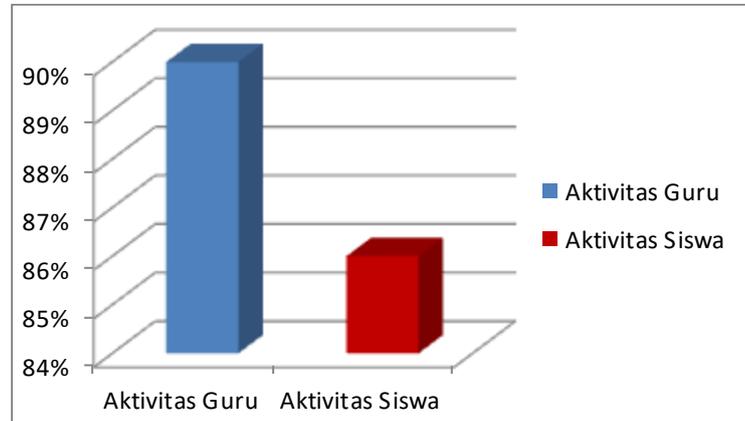
Hasil Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	YA	TIDAK
1	Sebelum pelajaran dimulai, siswa membaca doa.	✓	
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama	✓	
3	Siswa antusias dalam proses pembelajaran	✓	
4	Siswa menanya kepada guru terkait hal-hal apa yang mereka belum pahami dari materi yang telah dijelaskan.		✓
5	Siswa mengerjakan tugas kelompok	✓	
6	Siswa mengikuti permainan bahasa bisik berantai secara bergantian	✓	
7	Siswa mengerjakan angket yang di berikan oleh guru	✓	
	Jumlah	6	1
	Presentase	86%	14%

Berdasarkan hasil dari tabel yang disajikan diatas diperoleh jawaban "YA" 6 dengan hasil persentase 86% sementara jawaban "TIDAK" 1 dengan persentase 14%. Untuk menghitung presentase jawaban "YA" terkait aktivitas atau kegiatan guru yaitu dengan jumlah jawaban "YA" dibagi dengan jumlah item yang diamati kemudian dikalikan 100%. Dari tabel diatas, sudah bisa dilihat presentase hasil kegiatan siswa di siklus 1 ialah 86%.

Gambar 4.4

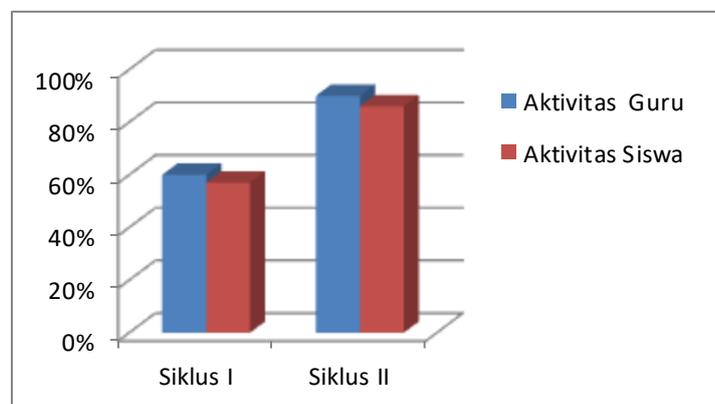
Diagram Hasil Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II



Dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat bahwa nilai persentase keseluruhan aktivitas siswa dan aktivitas guru mengalami suatu peningkatan pada siklus II. Bisa dilihat pada saat siklus I nilai persentase keseluruhan aktivitas siswa yaitu 57% dan nilai persentase keseluruhan aktivitas siswa siklus II yaitu 86%, sedangkan peningkatan nilai persentase keseluruhan aktivitas guru yaitu pada siklus I 60% dan nilai persentase keseluruhan aktivitas pada siklus II yaitu 90%. Peningkatan persentase aktivitas siswa dan guru bisa dilihat dalam bentuk diagram seperti berikut ini:

Gambar 4.5

Diagram Hasil Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II



Gambar diagram diatas dapat dilihat bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dan guru pada siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa mendapatkan skor 57% sedangkan pada siklus II mendapatkan skor 86%. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor 60% dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 90%.

d. Refleksi

Hasil refleksi akan menjadi sebuah acuan supaya dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dalam menerapkan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan antusias siswa khususnya pada siswa kelas IV di SDN Sumedangan 3 Pamekasan. Hasil pengamatan dan perbaikan pada siklus I sebelumnya pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif dalam menerapkan metode permainan bisik berantai mengalami peningkatan antusias siswa pada siklus II. Dilihat dari pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan bisik berantai siswa terlihat bersemangat dalam mengikuti permainan tersebut dan siswa lebih konsentrasi sehingga semua kelompok memperoleh informasi yang benar.

Dilihat dari aktivitas siswa juga ada peningkatan, siswa lebih mendengarkan guru saat menjelaskan, siswa juga lebih bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung dan siswa tidak ramai. Pada saat guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan, siswa tidak malu lagi untuk bertanya terkait materi. Pemberian reward juga membantu siswa dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia, memenangkan game ketika saat melaksanakan permainan bisik berantai dapat meningkatkan antusias siswa meningkat.

5. Hasil Angket

Data yang ditampilkan pada penelitian ini berasal dari angket yang dibagikan kepada 23 siswa pada akhir siklus pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sumedangan 3. Angket ini menunjukkan antusiasme siswa terhadap pelajaran tersebut. Setiap angket terdiri dari sepuluh pertanyaan berbentuk pilihan, dan siswa harus menjawabnya dengan memberikan tanda ceklis (√). Data yang dikumpulkan dari angket yang didistribusikan diolah dengan memakai rumus berikut:

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

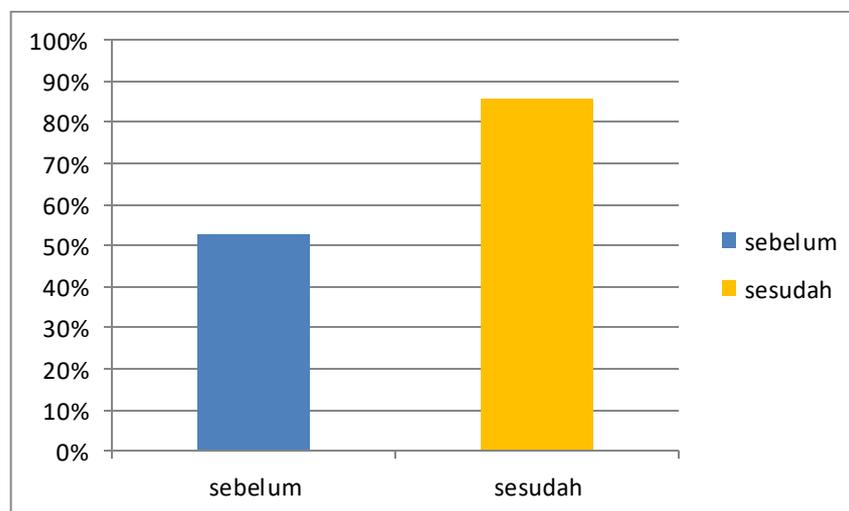
Hasil kuesioner 1 menunjukkan bahwa dua belas siswa yang merespon sangat setuju, tujuh siswa yang merespon setuju, tidak ada siswa yang merespon ragu-ragu, dua siswa yang merespon tidak setuju, dan dua yang merespon tidak setuju. Hasil kuesioner 2 menunjukkan bahwa sepuluh siswa yang merespon sangat setuju, sepuluh yang merespon setuju, dua yang merespon ragu-ragu, satu yang merespon tidak setuju, dan tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 3 menunjukkan bahwa dua belas siswa yang merespon sangat setuju, sepuluh siswa yang merespon setuju, satu siswa yang merespon ragu-ragu, dan tidak ada siswa yang merespon tidak setuju dan juga tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 4 menunjukkan bahwa sebelas siswa yang merespon sangat setuju, sepuluh yang merespon setuju, dua siswa yang merespon ragu-ragu, tidak ada siswa yang merespon tidak setuju, dan tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 5 menunjukkan bahwa tiga belas siswa yang merespon sangat sangat setuju, tujuh siswa yang merespon setuju, dua siswa yang merespon ragu-ragu, satu siswa yang merespon sangat tidak setuju, dan satu siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 6 menunjukkan bahwa sebelas siswa yang merespon sangat setuju, sebelas siswa yang merespon

setuju, satu siswa yang merespon ragu-ragu, tidak ada siswa yang merespon tidak setuju, dan tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 7 menunjukkan bahwa sepuluh siswa memberikan jawaban sangat setuju, sebelas siswa yang merespon setuju, dua siswa yang merespon ragu-ragu, dan tidak ada siswa yang merespon tidak setuju dan tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 8 menunjukkan bahwa sembilan siswa yang merespon sangat setuju, delapan siswa yang merespon setuju, tiga siswa yang merespon ragu-ragu, dua siswa yang merespon tidak setuju, dan satu siswa yang merespon tidak setuju. Hasil kuesioner 9 menunjukkan bahwa sembilan siswa yang merespon sangat setuju, sembilan siswa yang merespon setuju, empat siswa yang merespon ragu-ragu, satu siswa yang merespon tidak setuju, dan satu siswa yang merespon sangat tidak setuju. Hasil kuesioner 10 menunjukkan bahwa dua belas siswa yang merespon sangat setuju, sembilan siswa yang merespon setuju, 3 siswa yang merespon ragu-ragu, tidak ada siswa yang merespon tidak setuju, dan tidak ada siswa yang merespon sangat tidak setuju. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel hasil kuesioner masing-masing pernyataan yang disajikan pada lampiran 18.

Berdasarkan rekapitulasi angket yang disajikan pada lampiran 19. Memperoleh data hasil angket antusias siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan penggunaan metode permainan bisik berantai pada pembelajaran bahasa Indonesia terhadap materi kalimat transitif dan intransitif telah mengalami peningkatan presentase pada tiap siklusnya, pada siklus II ini diperoleh angket post test keseluruhan yaitu memperoleh jumlah skor 985 dengan presentase 85%, yang mana dalam hal ini mengalami peningkatan presentase dibandingkan pada siklus I yang mendapatkan jumlah skor 712 dengan presentase 62%, yang mana dalam hal ini mengalami peningkatan presentase sebesar 24% ,untuk melihat perbandingan peningkatan antusias siswa secara signifikan dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini:

Gambar 4.6

Diagram perbandingan peningkatan antusias siswa siklus I dan II



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat pada siklus II hasil antusias belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan metode permainan bisik berantai. Yang awalnya 62% pada siklus I menjadi 86% di siklus II dengan peningkatan sebesar 24%, dengan demikian penerapan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam siklus ini tingkat antusias siswa berada dikategori tinggi karena antusias belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan 75%. Untuk itu peneliti juga observer dapat menyimpulkan bahwasanya dalam siklus I ini masih belum berjalan sebagaimana yang telah diharapkan atau biasa disebut masih tidak memenuhi indikator keberhasilan atau ketercapaian, maka dari itu dilanjutkan ke siklus II, bahkan sudah mencapai target yang telah dicapai oleh peneliti. Siklus kedua akan menjadi siklus terakhir yang akan dipelajari oleh peneliti. Hal ini karena mereka memperoleh skor total 985 dan persentase sebesar 86%, menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan metode permainan bisik berantai yang membuat pembelajaran tidak monoton dan menarik

perhatian siswa. Untuk terkait tabel rekapitulasi angket siswa pada siklus II bisa dilihat pada lampiran 19.

C. Pembahasan

1. Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Antusias Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Sumedangan 3 .

Penerapan metode permainan bisik berantai dilaksanakan pada dua siklus, yakni pada siklus I dan siklus II. Guru kelas memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV dan mengizinkan untuk mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi kalimat transitif dan intransitif. Untuk mengetes sejauh mana tingkat kemampuan pemahaman siswa terhadap materi kalimat transitif dan intransitif dengan cara melakukan sesi tanya jawab secara langsung pada saat kegiatan inti pembelajaran selesai.

Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024. Pada tahap ini kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang di susun oleh peneliti dengan menerapkan metode permainan bisik berantai. Permainan bisik berantai menurut Widyanti merupakan permainan yang membisikkan sebuah pesan berbentuk kalimat kepada kelompoknya secara bergiliran.⁴² Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti memberikan motivasi kepada siswa supaya siswa akan lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode permainan bisik berantai pada siklus I diawali dengan kegiatan pembuka yaitu Peneliti memasuki ruang kelas dan memimpin untuk berdoa. Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menanggapi salam dari guru. Kemudian guru menyapa siswa dan

⁴² Ike Lovita dan Syahrul Ismet, "Studi Permainan Bisik Berantai Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *JCE (Journal Of Childhood Education)* 5, no. 1 (Maret, 2021): 109.

bertanya tentang keadaan mereka. Melakukan absensi, kemudian guru mulai mengkondisikan siswa sebagai langkah awal dalam pembelajaran yakni ice breaking terlebih dahulu dan setelah itu guru memberi pertanyaan memantik, seperti "Apakah sebelumnya kalian pernah mendengar tentang kalimat transitif dan intransitif itu apa?" kemudian guru bertanya lagi "Pernahkah kalian mengucapkan kalimat transitif dan intransitif di sekolah ataupun di rumah kalian?". Setelah itu guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi kalimat transitif dan intransitif. Kalimat intransitif adalah kalimat yang memerlukan objek. Kalimat transitif tanpa objek menjadi tidak lengkap dan salah sedangkan kalimat intransitif merupakan kalimat tanpa memerlukan objek.⁴³

Pada kegiatan Inti, guru terlebih dahulu membentuk 4 kelompok. Setelah selesai membentuk kelompok, guru meminta semua siswa untuk membaca teks yang berjudul "Tak Muat Lagi". Kemudian semua siswa diminta untuk mencari kalimat transitif dan intransitif dalam cerita yang berjudul "Tak Muat Lagi". Setelah itu guru meminta siswa untuk mencatat hasil yang diperoleh pada buku catatan masing-masing. Kemudian guru melakukan permainan bisik berantai dan sebelum melakukan permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa bagaimana cara aturan mainnya.

Antusias siswa setelah guru menjelaskan permainan bisik berantai termasuk kategori sedang. Antusiasme ialah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi, yang memberikan efek gairah atau bersemangat dari dalam diri seseorang secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu.⁴⁴ Ada beberapa siswa yang tidak sabar

⁴³ Eva Yulia Nukma dan Cicilia Erni Setyowati, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, 2021), 31.

⁴⁴ Nisfi Indriyani, "Pengembangan Aplikasi Math Learning App dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas XI" (Skripsi: Universitas Jambi, Jambi, 2022), 23.

untuk mengikuti permainan bisik berantai dengan mengatakan "ayo cepat ibu untuk memulai permainannya". Setelah dibentuk kelompok dan sudah dijelaskan terkait langkah-langkah permainan bisik berantai. Guru memanggil 1 kelompok maju dan berbaris didepan, kemudian guru membisikkan sebuah kalimat ke siswa yang pertama setelah itu siswa pertama membisikkan ke siswa kedua dan seterusnya sampai siswa yang paling belakang. Setelah itu guru meminta siswa yang paling belakang menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Kemudian guru menanyakan ke siswa pertama "apakah benar yang ditulis teman kamu sama dengan apa yang dibisikkan oleh ibu?" dan guru menanyakan kepada semua siswa itu termasuk contoh kalimat apa?, lalu ada sebagian siswa menjawab contoh kalimat transitif dan ada lagi sebagian siswa yang menjawab contohnya kalimat intransitif, guru memberikan penjelasan dan memberikan penilaian terhadap jawaban yang diperoleh. Setelah itu dilanjutkan ke kelompok 2 dan seterusnya sampai semua kelompok mengikuti permainan bisik berantai tersebut.

Kegiatan Penutup merupakan kegiatan terakhir pada pelaksanaan pembelajaran dikelas. Pada kegiatan ini, guru memberikan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran yang sudah dilaksanakan pada hari ini. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya "mungkin ada yang mau ditanyakan terkait materi hari ini yang belum kalian pahami?", lalu siswa menjawab "tidak ada" karena tidak ada yang mau bertanya, ibu tutup kegiatan pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama. Kemudian guru membagikan lembar angket kepada siswa dan setelah semua siswa sudah mengisi angket guru mengucapkan salam.

Setelah penerapan tindakan siklus I, peneliti melakukan kegiatan refleksi mengenai tindakan yang sudah dilakukan pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan masih ada siswa yang belum bisa memahami perbedaan antara kalimat transitif dan intransitif. Pada saat pembelajaran,

terlihat beberapa siswa yang masih berbicara sendiri juga membuat gaduh sehingga siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru maka tidak akan paham terhadap apa yang disampaikan oleh guru, malu bertanya. Ada pula kelompok yang masih tidak konsentrasi pada saat melakukan permainan bisik berantai sehingga kalimat yang diperolehnya tidak sama dengan yang dibisikkan oleh guru. Menurut Nuryana dan Purwanto, konsentrasi yang baik adalah komponen penting yang dapat membantu siswa berhasil mencapai tujuan pembelajarannya.⁴⁵ Dari 4 kelompok hanya 1 kelompok yang memperoleh bisikan yang benar dan saling menyalahkan dalam tiap kelompok. Setelah melihat beberapa permasalahan diatas maka guru akan melakukan perbaikan yang akan dilaksanakan di siklus selanjutnya.

Selanjutnya peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus II, pada siklus II ini peneliti menyusun modul ajar kembali yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas. Kemudian peneliti menyiapkan materi pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan reward. Kemudian peneliti menyiapkan lembar angket untuk siswa pada siklus II.

Pada tanggal 13 April 2024 dilakukan pertemuan kedua, yaitu siklus II. Pada tahap ini, kegiatan belajar mengajar juga dilakukan beberapa tahapan kegiatan, yakni kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka peneliti memasuki ruang kelas dan memimpin untuk berdoa. Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menanggapi salam dari guru. Kemudian guru menyapa siswa dan bertanya tentang keadaan mereka. Melakukan absensi, kemudian guru mulai mengkondisikan siswa sebagai langkah awal dalam pembelajaran yakni ice breaking terlebih dahulu dan setelah

⁴⁵ Lailatul Asria, "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz", *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 3, no.1 (Juni, 2021): 9, <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>.

itu guru memberi pertanyaan memantik, seperti "Apakah sebelumnya kalian pernah mendengar tentang kalimat transitif dan intransitif itu apa?" kemudian guru bertanya lagi "Pernahkah kalian mengucapkan kalimat transitif dan intransitif di sekolah ataupun di rumah kalian?". Setelah itu guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi kalimat transitif dan intransitif.

Kegiatan Inti, sebelum guru menjelaskan lebih dalam mengenai materi hari ini, guru bertanya kepada siswa terlebih dahulu tentang materi yang sudah dipelajari sebelumnya, supaya siswa bisa lebih mengingat kembali materi yang akan diajarkan pada pertemuan siklus II. Kemudian guru terlebih dahulu membentuk 4 kelompok. Lalu guru meminta semua siswa membaca teks yang berjudul "Suka Tidak Suka". Kemudian semua siswa diminta untuk mencari kalimat transitif dan intransitif dalam cerita yang berjudul "Suka Tidak Suka". Setelah itu guru meminta siswa untuk mencatat hasil yang diperoleh pada buku catatan masing-masing. Kemudian guru melakukan permainan bisik berantai dan sebelum melakukan permainan, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa bagaimana cara aturan mainnya yaitu pertama ibu akan meminta 1 kelompok maju kedepan dan berbaris. Kedua ibu mempunyai secarik kertas yang berisi tulisan terkait contoh kalimat transitif dan intransitif nantinya kelompok 1 siswa yang paling depan akan mengambil kertas tersebut dan dibisikkan ke teman yang ada di belakangnya dan seterusnya sampai siswa yang terakhir. Siswa yang terakhir nantinya yang akan menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Setelah itu guru akan menanyakan ke pada siswa pertama "apakah sama yang ditulis teman kamu dipapan tulis dengan yang dibisikkan kamu?" Seandainya jawabannya benar maka ibu akan kasih liward seandainya jawabannya salah maka akan diberikan hukuman yang mendidik seperti halnya bernyanyi dan lain-lain.

Permainan dimulai dengan memanggil kelompok 1 maju ke depan dan berbaris. Siswa diminta untuk mengambil kertas yang sudah dibuat oleh guru. Siswa pertama membisikkan kalimat tersebut ke teman yang dibelakangnya dan seterusnya sampai siswa yang paling belakang. Guru meminta siswa paling belakang untuk menuliskan hasil yang dibisikkan ke papan tulis. Kemudian, guru menanyakan kepada siswa " apa benar yang ditulis teman kamu?". Guru menuliskan kalimat yang ada dikertas tersebut ke papan tulis dan melakukan tanya jawab dengan semua siswa. Setelah kelompok 1 selesai dilanjutkan ke kelompok berikutnya sampai semua kelompok mengikuti permainan bisik berantai. Dan terlihat semua siswa bersemangat dalam melakukan permainan bisik berantai.

Kegiatan yang terakhir yaitu kegiatan penutup. Kegiatan ini, pertama guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang dijelaskan tadi, bagi yang berani menjawab pertanyaan dari guru nantinya akan mendapatkan reward. Setelah itu menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan pada hari ini. kemudian guru menutup pembelajaran dengan doa, guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum berdoa. Guru membagikan lembar angket kepada masing-masing siswa untuk di isi. Kemudian berdoa bersama dan guru mengucapkan salam.

Berdasarkan pada hasil observasi langsung, pada kegiatan prasiklus tingkat antusias siswa dikategorikan rendah. Namun, pada siklus I dan siklus II peningkatan antusias siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat signifikan. Setelah melalui berbagai tahapan dari pra siklus, siklus I dan siklus II, permainan bisik berantai yang telah diterapkan oleh peneliti berhasil dalam meningkatkan antusias siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus II. Hal ini dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat transitif dan intransitif. Meskipun

membutuhkan tahapan-tahapan yang panjang, dengan perhatian dan bimbingan guru, secara bertahap hal tersebut bisa dilakukan.

2. Hasil Penerapan Metode Permainan Bisik Berantai Dalam Meningkatkan Antusias Siswa Kelas IV di SDN Sumedangan 3

Setiap siklus menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode permainan bisik berantai di kelas IV. Berikut ini adalah penjelasan untuk setiap siklus:

a. Prasiklus

Pemerolehan data tahap pra siklus menunjukkan bahwa antusias siswa pada pembelajaran bahasa indonesia rendah, yang mana dibuktikan dengan hasil pre tes angket siswa yang memperoleh jumlah skor 606 dengan presentase 53%. Peneliti juga melaksanakan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Jumlah yang didapatkan oleh peneliti pada aktivitas guru adalah 4 dengan presentase 40%, sedangkan untuk observasi aktivitas siswa secara keseluruhan yang diperoleh adalah 3 dengan presentase 43%.

b. Siklus I

Pembelajaran bahasa indonesia materi kalimat transitif dan intransitif kelas IV SDN Sumedangan 3 mengalami peningkatan sesuai dengan data yang diperoleh dari siklus I melalui penggunaan metode permainan bisik berantai. Ngalimun dan Alfulaila berpendapat bahwa bisik berantai merupakan aktivitas di mana guru yang membisikkan kalimat kepada seorang siswa, kemudian membisikkannya kepada siswa ketiga, dan seterusnya sampai siswa terakhir. Guru memastikan apakah kalimat pesan sampai kepada siswa terakhir dengan tepat.⁴⁶

Berdasarkan hasil keseluruhan angket siswa pada siklus I tersebut, diperoleh hasil penilaian dengan jumlah skor 712 dengan

⁴⁶ Dewi lyien Ien dan Anyes lathifatul insaniyah, "Implementasi Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Di Asrama Darul Lughoooh Blokagung Banyuwangi", *Jurnal tarbiyatuna* 4, no.2 (Desember, 2023): 27.

presentase sebesar 62%. Selain itu, terdapat peningkatan yang mencolok dalam hasil penilaian sebanyak 20% jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada pra siklus, memperoleh hasil presentase keseluruhan angket siswa berada pada 53% dengan memperoleh jumlah skor 606, namun pada siklus I, terjadi peningkatan dengan mencapai 62% dengan memperoleh jumlah skor 712. Pada siklus I mengalami peningkatan.

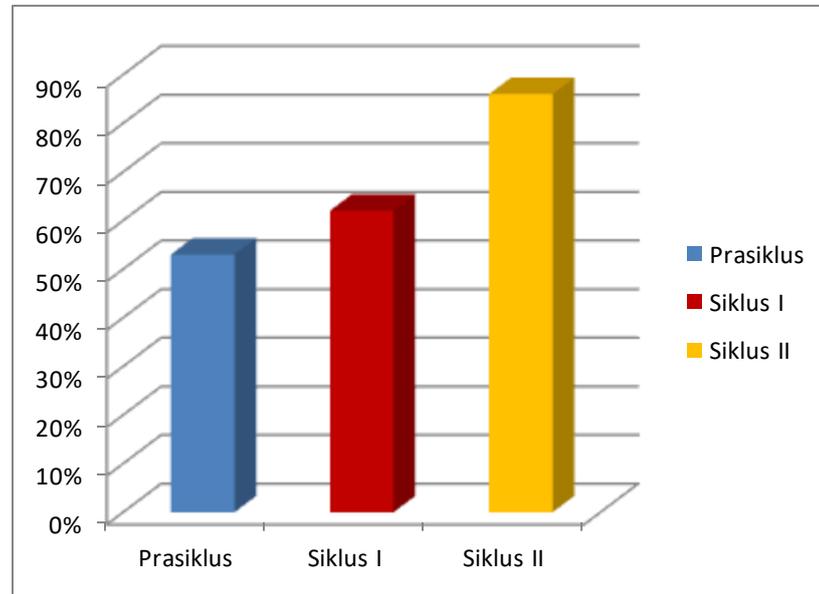
Peneliti juga mengamati tindakan guru dan siswa. Jumlah yang diperoleh oleh peneliti pada aktivitas guru pada tahap pra siklus memperoleh jumlah 4 dengan presentase 40% pada tahap pra siklus dan siklus I memperoleh jumlah 6 dengan presentase 60%. Sedangkan untuk observasi aktivitas siswa secara keseluruhan yang diperoleh pada tahap pra siklus memperoleh jumlah 3 dengan presentase 43% dan pada siklus I yaitu memperoleh jumlah 4 dengan presentase 57%. Pada siklus I nilai observasi aktivitas guru dan siswa juga meningkat.

c. Siklus II

Pada pelajaran bahasa Indonesia dalam penggunaan metode permainan bisik pada siswa kelas IV SDN Sumedangan 3 Pamekasan terus mengalami peningkatan, menurut data yang dikumpulkan melalui hasil angket post test pada siklus II, sebelum melalui metode permainan bisik berantai memperoleh jumlah skor 606 dengan presentase 53% setelah melalui metode permainan bisik berantai memperoleh jumlah skor 712 dengan presentase 62% pada siklus I menjadi 86% dengan memperoleh jumlah skor 985 pada siklus II, sehingga siklus ini meningkatkan. Pada siklus II nilai observasi aktivitas guru dan siswa juga meningkat. Berikut ini gambar diagram presentase hasil angket siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II:

Gambar 4.7

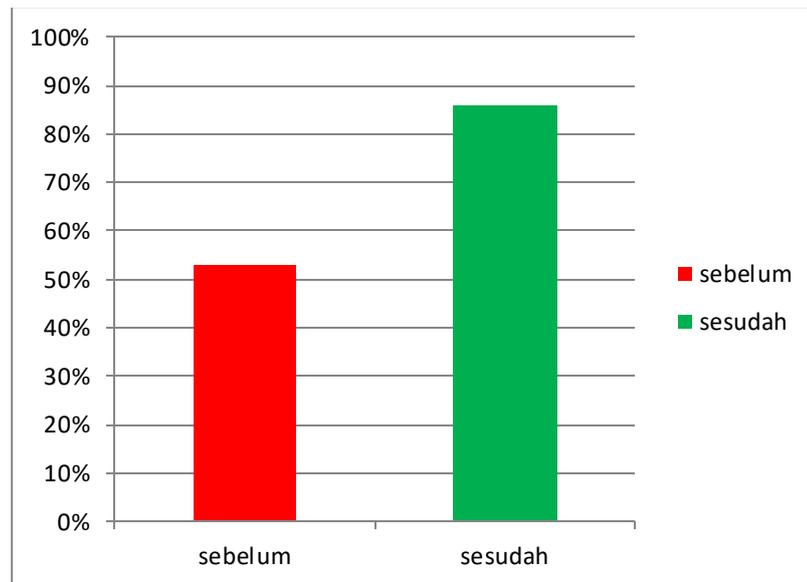
Diagram Presentase Hasil Angket Pra siklus, Siklus I, dan II



Perbandingan dari diagram di atas, tampak bahwa pada tahap pra siklus, hasil angket yang adalah 53%. Namun, di siklus I mengalami peningkatan menjadi 62%, dan di siklus II, mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum menerapkan metode permainan bisik berantai terlihat antusias belajar siswa rendah dengan presentase 53%, sedangkan sesudah guru menerapkan metode permainan bisik berantai terlihat antusias belajar siswa tinggi. Dengan presentase sebesar 86% dengan peningkatan presentase sebesar 33% untuk melihat perbandingan peningkatan antusias siswa secara signifikan dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 4.8

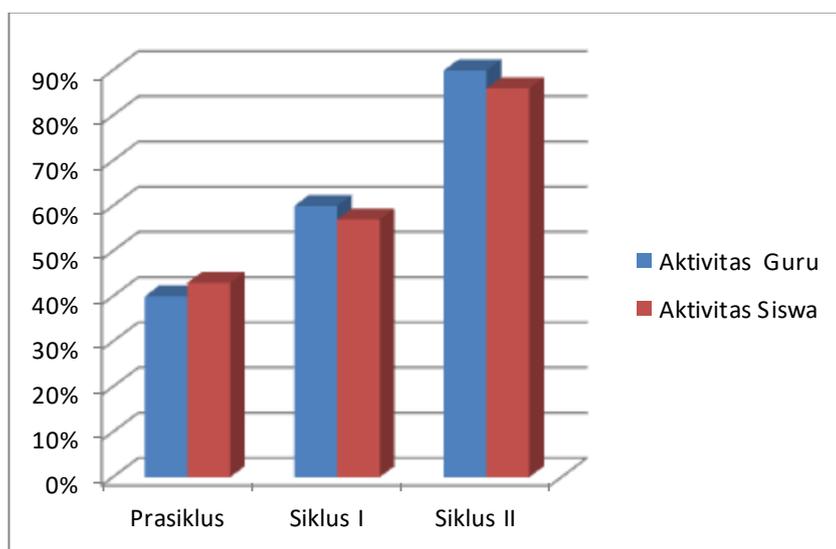
Diagram perbandingan peningkatan antusias siswa sebelum dan sesudah penerapan metode permainan bisik berantai



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat pada tahap sebelum dan sesudah, rata-rata hasil presentase antusias siswa mengalami peningkatan yang awalnya 53% menjadi 86% dengan peningkatan sebesar 33%. Dengan demikian penerapan metode permainan bisik berantai dalam belajar sangat diperlukan untuk menunjang antusias siswa ketika belajar. Tidak hanya itu terdapat pula peningkatan yang signifikan dalam aktivitas guru dan siswa setiap siklusnya. Berikut ini gambar diagram hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan II.

Gambar 4.9

Diagram Hasil Observasi Aktivitas guru dan siswa pada tahap prasiklus, siklus I, siklus II



Perbandingan dari diagram di atas, tampak bahwa presentase aktivitas guru 40% di tahap pra siklus, 60% di siklus I, dan 90% di siklus II. Sementara itu, persentase aktivitas siswa 43% pada tahap pra siklus, naik menjadi 57% pada tahap I, dan 86% pada tahap II.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan bisik berantai dapat meningkatkan antusiasme siswa kelas IV SDN Sumedangan 3, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan dalam tiap siklus (prasiklus, siklus I dan II), dan peningkatan yang lebih dari indikator keberhasilan, yang menunjukkan bahwa penelitian berhasil dan dihentikan. Keadaan ini memperlihatkan bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar melalui menggunakan metode permainan bisik berantai.